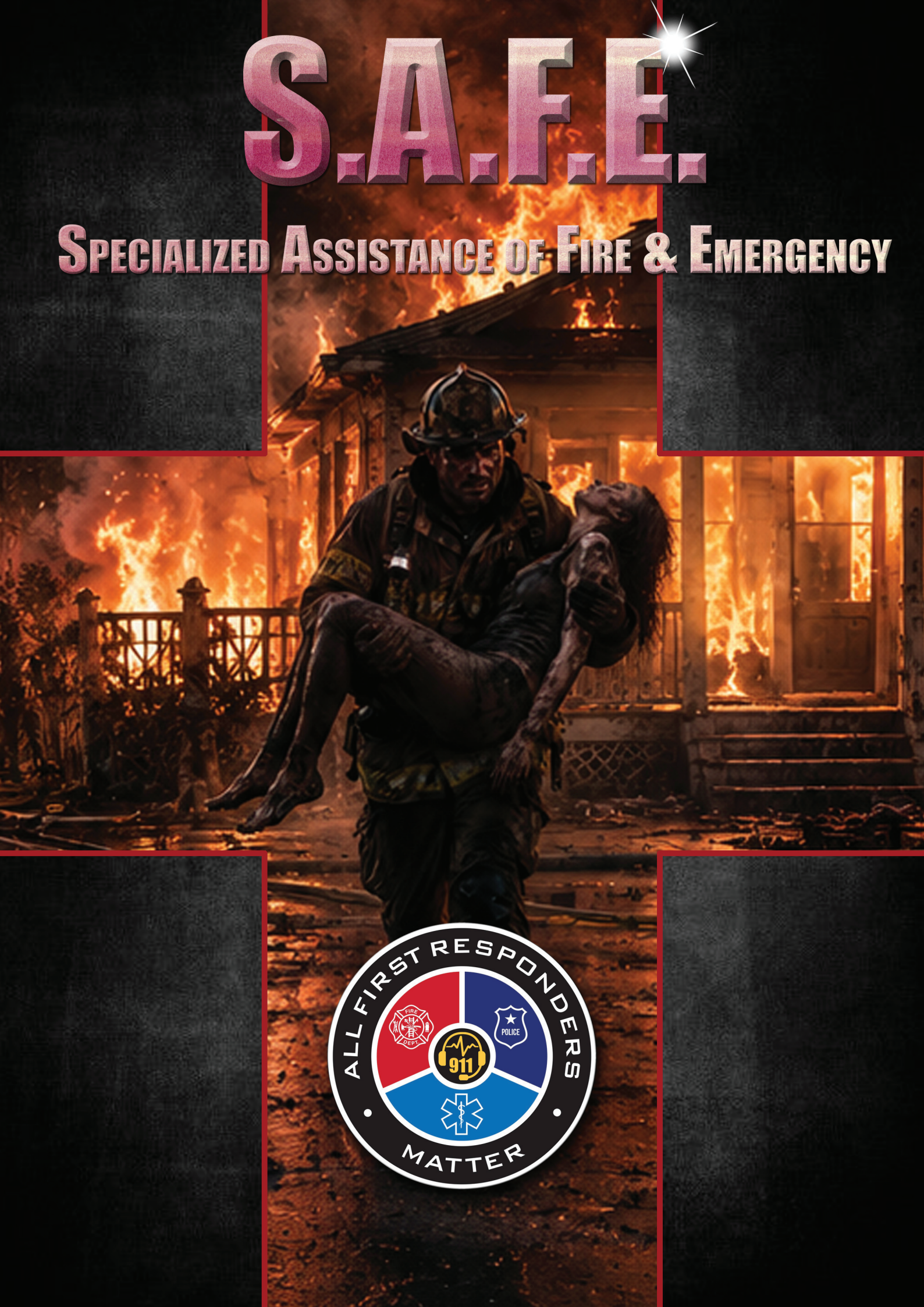


S.A.F.E.

SPECIALIZED ASSISTANCE OF FIRE & EMERGENCY



CRÉDITS

Savage Worlds est un jeu développé par **Pinnacles**
et traduit en VF par **Black Book Éditions**.
L'ensemble du document est le résultat d'un travail
personnel, chaque création restant la propriété de
son auteur respectif.

AUTEUR :

Prete

MISE EN PAGE :

Prete

CRÉATION DE LA MAQUETTE :

Prete

ILLUSTRATION DE COUVERTURE:

Couverture réalisée par Pretre

Illustration principale : ChatGPT + Photoshop

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Réalisées par IA : Copilot, Gemini, ChatGPT

Véhicule USA : <https://www.usfirepolice.net/>

Véhicule Français : <https://www.sdis31.fr>,

Wikipédia, Ministère des armées, recherche.

FICHES DE PERSONNAGE :

- Fiche de personnage - Pretre

RELECTURE

Pierre Debut, Denis R, Narsillion

SOURCES DIVERSES :

- SWADE VF
- First Responder - Cypher System
- Wikipédia
- Wikipédia
- Ministère des armées
- SDIS 31
- SDIS 70
- legifrance.gouv.fr
- la-croix.com
- vetsecurite.com
- frenchdistrict.com
- service-public.fr
- le-revers-de-la-medaille.fr

À CELLES ET CEUX QUI RÉPONDENT TOUJOURS PRÉSENTS

Ce livre est un hommage.

*Un hommage à celles et ceux qui, chaque jour,
répondent à l'appel lorsque les autres fuient.*

À celles et ceux qui affrontent les flammes, les inondations, les accidents, les tempêtes ou les catastrophes, non par goût du danger, mais parce que quelqu'un, quelque part, a besoin d'eux.

Aux pompiers, ambulanciers, urgentistes, médecins, infirmiers, aides-soignants, secouristes, sauveteurs en mer, gendarmes de haute montagne, équipes spécialisées, bénévoles et à tous les First Responders qui, partout dans le monde, consacrent leur énergie, leur courage et parfois leur vie à protéger celle des autres.

Ce livre ne prétend pas raconter leur quotidien avec toute la complexité qu'il mérite.

Il cherche simplement à transmettre, le temps d'une partie, un peu de leur engagement, de leur sang-froid, de leur esprit d'équipe et de leur dévouement.

À vous toutes et tous qui répondez présents lorsque tout bascule...

Merci.





SOMMAIRE

CRÉATION DE PERSONNAGE	6	BESTIAIRE	72
RÈGLES D'UNIVERS	10	CRÉER VOS PROPRES DANGERS	96
EQUIPEMENTS	12	ÉVOLUTIFS	
STAGES	14	GÉNÉRATEUR D'INTERVENTION S.A.F.E.	99
SALAIRE ET PROMOTIONS	28	COMMUNIQUER COMME UN FIRST	106
SYSTÈME DE SECOURS	30	RESPONDER	
VÉHICULES DE SECOURS	32	CODES RADIO	108
LES GRADES	42	SCÉNARIO - PREMIÈRE ALARME	110
ORGANISATION	48	AIDES DE JEU	122
LES DANGERS	52		



CRÉATION DE PERSONNAGES

Cet univers est un supplément à l'univers F.L.I.C. mais peut aussi être employé indépendamment. Il a pour mission de vous permettre d'incarner des **First Responder** (Premier intervenants), ceux qui sont les vrais héros de notre monde et de notre réalité : *pompiers, sauveteurs, ambulanciers, urgentistes, etc.*

Le système de **Stage**, tout comme dans le premier opus, vous permettra de spécialiser votre personnage. Alors bienvenue dans **S.A.F.E.** !

CRÉER VOTRE HÉRO DU QUOTIDIEN

Suivre la procédure normale de création de personnages de SWADE.

Un personnage reçoit de manière automatique le Handicap **Serment (Sauveteur)**, Mineur ou Majeur, au choix du joueur. S'il le prend en Majeur, il gagne 1 points de Compétence en plus pour son personnage.

RÈGLES D'UNIVERS

- Combat créatif,
- Conviction,
- Davantage de points de compétence (voir ci-dessous),
- Dégâts handicapants,
- Limite de blessure,
- Naissance d'un héros.

COMPÉTENCES DE DÉPART

Les personnages commencent avec les Compétences de base à d4. Tout sauveteur commence en plus avec Procédure à d4, Suppression ou Sauvetage à d4 et Soins ou Psychologie à d4. Il lui reste alors 12 points à répartir parmi ses compétences (les 15 points de la règle d'univers moins les 3 supplémentaires imposés).
Atouts

En tant qu'humain, le personnage reçoit un Atout de son choix (qui peut être un Atout de stage). De plus, dans l'univers S.A.F.E., il reçoit gratuitement un Atout de stage de son choix en plus de celui apporté par son espèce humaine. Il peut évidemment acquérir de nouveaux atouts grâce à ses Handicaps ou via de futures progressions.

EXPERTISES PROFESSIONNELLES

Un personnage possède des Connaissances spécifiques, dépendant de son vécu et de sa formation. Un personnage commence avec un nombre de Connaissances professionnelles égal à la moitié de son dé d'Intellect. Toute augmentation de ce dé par la suite lui permet de choisir de nouveaux domaines de connaissances. Quand il fait appel à l'une de ses connaissances, il bénéficie d'un bonus de +2 pour toute Compétence d'Intellect pouvant l'éclairer sur le sujet.

Quelques exemples :

- Incendie,
- Explosifs,
- Architecture,
- Narcotiques,
- Pègre ou Gang à choisir (organisation et méthode),
- Falsification,
- Quartier spécifique de la ville,
- etc.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Chaque personnage débute le jeu avec le matériel standard suivant :

POMPIER :

- Tenue anti-feu,
- casque anti-feu,
- gants de protection,
- plaque (ou carte),
- téléphone mobile,
- alarme anti-chute,
- hache à incendie,
- pied de biche,
- brise-vitre,
- ceinture à outils.

URGENTISTE :

- Plaque (ou carte),
- téléphone mobile,
- tenue d'urgentiste,
- trousse de secouriste.

Pour leur personnage, les joueurs doivent penser à développer une compétence en Conduite, minimum nécessaire pour entrer dans les services d'urgence.



RICHESSSE

Dans **S.A.F.E.**, il est possible d'employer le système de Richesse qui est bien plus simple à gérer pour un univers contemporain que de comptabiliser l'argent. Les personnages commencent à d6 en Richesse, qui peut être modifiée par des Atouts (Riche) ou Handicaps (Poches percées).

COMPÉTENCES

COMPÉTENCES EXCLUES

Toutes les Compétences d'arcanes.

NOUVELLES COMPÉTENCES

SUPPRESSION (AGILITÉ)

Cette compétence regroupe toutes les connaissances techniques et la manipulation des équipements nécessaires pour tenter d'arrêter un feu ou un danger important comme une fuite de gaz. Savoir éviter un effet Backdraft (Explosion de fumée), ventiler une pièce, etc. Elle est employée comme compétence de combat pour les personnes qui s'attaquent à un incendie ou un danger de type proche.

Procédure (Intellect)

Cette compétence englobe les connaissances et savoir-faire spécifiques à votre profession. Elle inclut des notions de procédure pénale, de gestion d'une zone d'urgence (comment établir un périmètre de sécurité, qui doit-on traiter en premier, comment organiser les codes couleurs d'urgence) et de bureaucratie (savoir remplir un rapport, une demande particulière, etc.).

PSYCHOLOGIE (INTELLECT)

Regroupant la compréhension et les soins de l'esprit humain, cette Compétence permet d'analyser le comportement d'un individu de manière clinique, mais aussi de trouver la bonne attitude ou les bons mots quand vous engagez une discussion, notamment dans un interrogatoire ou une négociation. La Compétence peut être utilisée en Soutien lors d'un test d'Interrogatoire ou de négociation, mais aussi dans un Conflit social. Exceptionnellement, le personnage peut se Soutenir lors de son propre interrogatoire ou de sa propre négociation. Cela demande bien entendu du temps et ne peut donc pas être réalisé rapidement. Psychologie n'est pas une Compétence de dialogue, mais d'analyse. Elle ne peut donc pas se substituer à la Compétence Persuasion, sauf Atout ou Stage particulier.

SAUVETAGE (ÂME)

Cette compétence est employée pour répondre à toutes les situations d'urgence, qui ne dépendent pas des soins (gérées par la compétence Soins). Savoir comment mettre en place un vérin, trouver les faiblesses dans une structure abîmée, calmer une personne qui risque de paniquer, savoir comment réagir en fonction d'une urgence, sortir une personne d'une situation dangereuse, etc. Elle est très souvent employée en situation Dramatique.

Atouts

ATOUTS

ATOUTS EXCLUS

- Atouts d'arcanes ou de pouvoir,
- Atouts étranges sauf Lien animal et Sixième sens,
- Résistance aux arcanes,
- Tueur de géants,
- Contacts (remplacé par le système des **points de Contact**).

NOUVEAUX ATOUTS

INSTINCT DE SAUVETEUR

Prérequis : Aguerri, Intellect d8+, Perception d6+

Vous avez su développer le fameux «instinct de Sauveteur» qui vous aidera probablement un jour. Vous sentez spontanément quand quelque chose ne va pas ou va se passer autour de vous. Pourquoi de légers tremblements sont-ils visibles sur cette structure ? Pourquoi cette personne au loin porte-t-elle la main à son bras gauche ?

Le personnage bénéficie d'une Relance gratuite en Psychologie, Perception et Recherche pour tous les jets dans lesquels son instinct de Sauveteur fera la différence.



HANDICAPS

HANDICAPS EXCLUS

Les handicaps suivants ne sont pas autorisés pour les personnages joueurs. Notez que les personnages non-joueurs peuvent tout à fait en être affectés.

- Aveugle,
- Cupide (Majeur),
- Gamin,
- Illettré,
- Muet,
- Recherché,
- Sanguinaire.

NOUVEAUX HANDICAPS

PROCHE (MAJEUR)

Le personnage a un proche, voire une famille entière, dont il doit se soucier en plus des impératifs et des difficultés de sa vie professionnelle. C'est un Handicap, car ses horaires et sa profession ne lui octroient que peu de temps libre.

SURVEILLÉ PAR L'INSPECTION (MINEUR)

Suite à des « erreurs de jeunesse », un ancien co-équipier véreux, un membre de la famille au passé criminel, etc., font que le personnage est particulièrement surveillé par l'Inspection des services. Il doit vraiment respecter la procédure et éviter toute « magouille ». S'il cède à la tentation, l'Inspection lui tombera immédiatement sur le dos.

COW-BOY (MINEUR)

Le personnage est vraiment indiscipliné et ses méthodes hautes en couleur coûtent cher à la collectivité. Sa hiérarchie et ses collègues ne le supportent plus et le considèrent comme dangereux. Il subit un malus de -2 en Persuasion avec tout sauveteur ou institution locale ayant eu vent de sa sulfureuse réputation.





RÈGLES D'UNIVERS

CONTACTS

Pour les urgentistes, les Indics et les Amis font toute la différence (cf plus bas). Un personnage doit donc veiller à avoir un certain nombre de relations pour l'aider dans son travail.

Les personnages commencent avec un nombre de points de contact égal à 2 + (dé de Persuasion/2) + bonus de certains stages.

Il peut employer l'entièreté de ses points à sa création ou en garder une partie pour plus tard. Bien entendu, à chaque augmentation de sa Compétence Persuasion, sa valeur de points de contact augmente et doit être recalculée.

Il existe deux types de contacts : les **Indics** et les **Amis**.

INDIC

Un Indic est un PNJ avec qui le personnage a su développer une relation de confiance ou a trouvé un moyen de le "tenir" et de le faire travailler pour lui. Ce contact pourra prendre des risques pour obtenir des informations, mais jamais au péril de sa vie. Il attend toujours une compensation matérielle, financière ou autre contrepartie.

Pour établir un lien solide avec un Indic, un personnage peut utiliser la menace (physique ou arrestation potentielle), l'argent (il a alors intérêt à posséder l'Atout Riche), la protection (fermer les yeux sur ses petites affaires illégales), la réciprocité (si le personnage a fait quelque chose de très important pour l'Indic, comme aider sa famille) ou tout autre moyen qui paraîtra réaliste au MJ. Il coûte 1 point de contact.

AMI

Un Ami est un PNJ qui est devenu très proche, un membre de la famille ou quelqu'un à qui le personnage a sauvé la vie. Ce contact sera prêt à tout pour aider le personnage et pourra même mettre sa vie ou sa carrière en danger pour lui. Toutefois, il ne l'accompagne pas sur le terrain. Il attendra juste en retour de l'attention du personnage et des relations de qualité. Il coûte 2 points de contact.

MORT D'UN CONTACT

Si un Indic ou Ami meurt au cours des aventures, le personnage regagne les points de contact dépensés pour la suite, mais il devra attendre de trouver le bon PNJ pour cela.

C'est au meneur du jeu d'estimer les informations que le Contact peut apporter, en fonction de son histoire, de son influence, de ses compétences et de son histoire avec lui.

UTILISER UN CONTACT

Un personnage doit rester discret quand il fait appel à un Contact. Ce dernier peut ne pas vouloir aider le héros, qui doit alors le Persuader ou l'Intimider (en fonction de la relation avec son Contact). Sachant que l'on Intimide rarement un Ami. Selon ce qui lui permet de « tenir » son Contact (menace ou autre), il peut utiliser pour cela la Persuasion ou l'Intimidation (cette dernière n'est utilisable qu'avec les Indics).

L'Indic ou l'Ami fournira une information pour chaque Succès et Prouesse. Un même Contact ne peut pas être sollicité plus d'une fois au cours d'un scénario.



S.A.F.E. DANS D'AUTRES STYLES

LE SURNATUREL DANS S.A.F.E.

Même si ce setting est, à la base, prévu pour jouer les vrais héros de notre quotidien, certains MJ voudront peut-être y intégrer des spécificités d'univers.

VERSION ÉPOUVANTE

Les personnages sont des gens parfaitement normaux. Une de leurs interventions peut cependant les conduire à la frontière du surnaturel : phénomènes inexplicables, créatures surnaturelles (vampire, loup-garou, fantôme...), sorciers (rituels ou sacrifices vaudous...), interventions extra-terrestre, etc. Vous pouvez employer l'univers d'ETU ou le Horror Companion pour vous y aider.

VERSION POLAR SURNATUREL

Les joueurs peuvent acheter l'Atout d'Arcanes Don ou Magie et sont des sauveteurs spécialisés dans les actions s'opposant à occultes. Deadlands Noir est une bonne source d'inspiration si vous cherchez à concevoir le vôtre. Cet ouvrage propose de nouveaux Arcanes intéressants, comme le Vaudou pour des urgentistes de la Nouvelle-Orléans.

VERSION HÉROÏQUE

Les personnages appartiennent à une unité d'élite plus ou moins secrète, agissant à l'international sur les catastrophes les plus importantes : séisme à très grande échelle, tsunami, éruption volcanique, zone de guerre, etc.

Certains personnages peuvent être dotés de facultés surnaturelles « légères ». On utilise alors les Arcanes (don). Et le personnage acquiert 15 points pour choisir ses capacités héroïques. Consultez Titan Effect ou le compagnon Superpouvoirs pour cela.

Il est recommandé de ne pas autoriser des pouvoirs comme invisibilité, marionnette ou lecture d'esprit pour ne pas altérer la partie enquête des aventures. De même, les pouvoirs les plus visibles (comme éclair ou télékinésie) ne devraient pas être disponibles pour les personnages-joueurs, afin de ne pas se retrouver au bout de dix minutes de jeu avec des personnages en fuite et l'armée à leurs trousses !

LE CYBER DANS S.A.F.E.

L'avantage d'un univers comme S.A.F.E., c'est qu'il n'est pas attaché trop étroitement à une époque particulière. Il n'est pas difficile d'imaginer un univers d'anticipation, situé dans un futur plus ou moins proche, comme le service d'urgence d'une station spatiale. Il est cependant recommandé de se limiter à des implants relativement légers afin de ne pas transformer les personnages en Terminator et, par là même, dénaturer l'univers.

Le mieux est d'employer pour cela l'univers d'*Interface Zero*, sorti en VF chez **Black Book Editions** ou le *Science Fiction Companion* qui sortira bientôt en **SWADE**, voire *Sprawlrunner* en VO.



EQUIPEMENTS

Dans **S.A.F.E.**, un équipement n'est jamais un simple bonus de caractéristique. Chaque outil existe pour résoudre un problème opérationnel. Avant d'ajouter un nouvel objet à votre arsenal, demandez-vous toujours quelle mission il permet d'accomplir : sauver une victime, progresser vers le danger, contenir une catastrophe ou neutraliser un Danger Évolutif. Si vous ne trouvez pas la réponse, cet équipement n'a probablement pas sa place dans ce livre.

Vous trouverez donc ci-dessous les différents équipements spécifiques à l'univers.

PROTECTION

TENUE ANTI-FEU

Armure : 2 - Réduit les dommages de Feu de 4

For. min. : d6

Poids : 8

Protège : Bras, Torse et Jambe

CASQUE ANTI-FEU

Armure : 6 - Réduit les dommages de Feu et de gaz de 4

For. min. : d6

Poids : 2

Protège : Tête

COMBINAISON HAZ-MAT

Armure : 0 - Protège contre les radiations, maladies, poisons, etc.

For. min. : d4

Poids : 2

Protège : Tout le corps

TENUE D'URGENTISTE

Armure : 2

For. min. : d4

Poids : 8

Protège : Bras, Torse

ARMES DE POMPIER

Toutes ses armes n'affectent que le feu. Si elles sont employées contre des êtres vivants elle ne produisent que des blessures **Plaies et Bosses**.

EXTINCTEUR

Compétence : Suppression

Localisation : une main

Portée : 3/6/12

CDT : 1

Munition : 15

Dommage : 2d6 contre le feu

For. min. : d4

Poids : 4

Information : n'affecte que le feu

LANCE À INCENDIE

Compétence : Suppression

Localisation : deux mains

Portée : 12/24/48

CDT : 1

Munition : Illimité rattaché à une borne ou au FPT

Dommage : 2d8 contre le feu

For. min. : d6

Poids : 6

Gabarit : Cône

Information : n'affecte que le feu

LANCE À INCENDIE LOURDE (ARME MONTÉE SUR VÉHICULE OU DEMANDANT DEUX UTILISATEURS)

Compétence : Suppression

Localisation : deux mains

Portée : 12/24/48

CDT : 1

Munition : Illimité rattaché à une borne ou au FPT

Dommage : 2d10 contre le feu

For. min. : d8 ou deux personnes

Poids : 10

Gabarit : Cône

Information : n'affecte que le feu

KIT DE DÉSINCARCÉRATION

Le «Jaws of Life» il permet d'attaquer les Véhicules !

Compétence : Athlétisme

Localisation : deux mains

Portée : 0

Dommage : 2d10 AL

For. min. : d8 ou deux personnes

Poids : 10

ÉQUIPEMENT INCENDIE

ARI

Un appareil respiratoire isolant (ARI) fonctionne avec une réserve d'air comprimé sous haute pression. Il permet à l'utilisateur d'être alimenté à la demande en air respirable provenant de la (ou des) bouteille(s) portée(s) sur le dos de l'utilisateur. L'air expiré est rejeté à l'extérieur par l'intermédiaire de la soupape d'expiration du masque. Les appareils respiratoires iso-

lants ont pour but de créer et de maintenir une atmosphère respirable isolée de l'air extérieur infecté.

L'ARI est donc un EPI qui permet aux sapeurs-pompiers de se prémunir des risques d'une atmosphère viciée mais également d'atténuer les effets d'un éventuel BLAST.

HACHE HALLIGAN

L'outil emblématique des pompiers américains. Sert à ouvrir une porte, arracher une fenêtre, forcer une serrure et faire levier.

Bonus de +2 aux tests pour Forcer une entrée.

HACHE DE POMPIER

prendre les caractéristiques de la hache
Permet de détruire rapidement portes, cloisons ou plafonds.

TRONÇONNEUSE

Prendre les caractéristiques dans *Savage Worlds*.

Pour les toitures, arbres véhicules, structures légères. Très utilisée après les tempêtes.

SCIE CIRCULAIRE THERMIQUE

Pour ouvrir les rideaux métalliques, toitures, portes blindées

VENTILATEUR GRAND DÉBIT

Retire les fumées, gaz et chaleur.

SAUVETAGE

PLANCHE DORSALE (PLAN DUR)

Pour immobiliser une victime.

MATELAS COQUILLE

Version avancée du plan dur.

CALES ET ÉTAIS

Pour les effondrements, ils «attaquent» le bâtiment afin de retirer une capacité spéciale ou de réduire son évolution.

EAU

MOTOPOMPE

L'arme contre les inondations. Elle inflige des dégâts à l'Adversaire Inondation.

Domage : 2d10

BATARDEAUX

Ils ne retirent pas de Blessures. Ils empêchent la Propagation.

SACS DE SABLE

Même philosophie.

HAZMAT

DÉTECTEUR MULTIGAZ

Sans lui, impossible de détecter certaines fuites et d'identifier certains gaz

CAMÉRA THERMIQUE

Donne un bonus de +2 pour :

- rechercher des victimes,
- localiser un foyer,
- faire de la reconnaissance.

DÉTECTEUR RADIOLOGIQUE

Donne un bonus de +2 pour :

- rechercher des victimes en profondeur,
- localiser un élément dans une cloison,
- faire de la reconnaissance de victime.

KIT DE COLMATAGE

Supprime sa capacité Alimentation permanente d'un danger bactériologique.

MÉDICAL

DÉFIBRILLATEUR (DEA)

Permet de mettre en place automatiquement un massage cardiaque automatisé. Permettant au pompier de travailler sur autre chose.

SAC MÉDICAL

Donne un bonus de +2 aux tests de Soin.

GRIMP

EQUIPEMENT D'ESCALADE

Donne une Relance aux tests d'escalade.

COMMUNICATION

RADIO PORTATIVE

Permet un contact direct avec les autres unités et le Central.

CAMÉRA PIÉTON

Permet d'enregistrer une intervention et de pouvoir revenir dessus plus tard.

DÉTECTEUR D'IMMOBILITÉ POUR POMPIERS

En cas de perte de connaissance d'un pompier sur une intervention, cet équipement va entrer en action pour alerter son coéquipier. Il est conçu pour supporter des chutes depuis une hauteur de 3 m, et il émet une alarme de 95 dB, permettant de localiser son porteur en cas de perte de connaissance. Sa mise en marche s'effectue grâce à une clé qui peut être positionnée dans 2 emplacements latéraux.



STAGES

Le personnage est un représentant des unités d'urgence, donc formé à son métier en école puis par la suite en interne, afin d'améliorer ses capacités de sauveteur. Vous trouverez ci-dessous de nouveaux Atouts, appelés Atouts de stage.

Les **Atouts de stage** sont spécifiques à cet univers, mais certains Atouts disponibles dans **SWADE** peuvent être employés également comme tels. C'est notamment le cas des Atouts de commandement, de combat et professionnels des règles de base de **SWADE** (hormis ceux écartés ci-avant).

À chaque Rang, le personnage acquiert gratuitement un Atout de stage représentant sa formation continue en interne. Il peut aussi acheter un Atout de stage avec une Progression, comme il achèterait un Atout normal.

Certains stages proposent plusieurs capacités. Chaque fois que l'Atout est pris, le personnage ne peut choisir qu'une seule d'entre elles et doit donc refaire le stage pour en prendre une autre.

Les stages de **F.L.I.C.** utilisables avec cet univers sont de nouveau indiqués ici.

AGENT DE SÉCURITÉ

Prérequis : Novice, Commandement

Vous gagnez un bonus de +1 dans les tâches visant à discerner le niveau, la fonction et les points faibles d'un appareil, d'une substance ou d'une pièce d'équipement dangereux (comme une bombe, une matière dangereuse, un véhicule accidenté, etc.)

CHEF DE GROUPE

Prérequis : Novice, Commandement

Ce stage a pour but d'améliorer l'aptitude du personnage à gérer une grande équipe, que ce soit lors d'interventions ou enquêtes d'envergure exigeant la présence de plusieurs sauveteurs venant d'unités différentes. Ce stage lui permet d'apprendre à gérer les hommes, les équipements et les ressources en optimisant les interfaces (ça fait bien sur le papier!). Bref, il apprend à devenir responsable d'une équipe de têtes de mules qui n'aiment pas les chefs de groupe... Ce stage est en général suivi par les personnages

désireux de devenir, un jour ou l'autre, Lieutenant. Durant une semaine, le stagiaire suit un chef de groupe déjà en place et apprend, sur le tas, les ficelles du poste. Le tout est complété par des séances de communications où l'on apprend à préparer des briefings, des réunions et autres rapports inter-services.

- **Réquisition** : lorsque le personnage effectue une demande administrative dans le but de pourvoir à un besoin de son équipe (voitures, matériel informatique ou électronique, matos d'intervention, cash pour Indics, heures sup, machine à café, etc.), il gagne une Relance à ses tests de Procédure.
- **Paternaliste** : en réussissant un test de Procédure, le personnage a la possibilité de couvrir un de ses subordonnés, lorsque ce dernier a fait une boulette ou une bavure. Le personnage gagne alors le respect de son subordonné... Bien sûr, le fait de cacher cette erreur est temporaire (à la discrétion du MJ), car comme tout le monde le sait, la vérité finit toujours par éclater au grand jour. Cette capacité spéciale expose son utilisateur aux foudres de l'Inspection interne.
- **Meneur d'homme** : le personnage sait gérer ses hommes en situation de crise, et leur octroie à chacun une Relance gratuite par scène de combat.

CONTRÔLE EN ZONE D'URGENCE

Prérequis : Aguerri, Chef de groupe

Lorsqu'une urgence survient, l'équipe se tourne vers vous pour s'assurer que tout se passe le mieux possible. Vous savez comment garder tout le monde calme et motivé, gérer l'équipe et l'équipement, et avoir une vue d'ensemble de la situation.

- **Connaissance de la situation** : Lors d'une urgence ou d'un désastre quelconque, vous pouvez poser une question au MJ pour avoir une idée de l'ampleur de la scène, de son origine et de ses faiblesses (s'il y en a), de la meilleure façon d'y faire face, ou de toute autre question similaire.
- **Chef d'équipe** : Lorsque vous travaillez avec un groupe de personnes ayant un objectif commun (comme éteindre un feu, secourir une victime, etc.), vous projetez une présence confiante, bien informée et apaisante. Tous les membres de votre équipe

(y compris vous-même) qui vous voient ou vous entendent peuvent choisir de relancer une tâche gratuitement. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'après votre prochain repos de 10 heures.

COMMUNICATION MÉDIATIQUE

Prérequis : Aguerri, Âme d6, Persuasion d6

Les stagiaires analysent, avec un avocat spécialisé, la jurisprudence récente concernant des affaires de diffamation et de propos à caractères discriminatoires. Un consultant en communication leur apprend ensuite à identifier les moments « pièges » à éviter, bandes vidéo de débats TV à l'appui.

- **Maîtrise de la bienséance juridique :** le personnage sait répondre aux journalistes en évitant sagement formules et mots à caractères discriminatoires et diffamatoires. Sa hiérarchie ne pourra pas être poursuivie pénalement après son apparition TV.
- **Rhétorique :** chaque fois qu'il tente de démonter une argumentation, le personnage possède une Relance gratuite à son jet. Le bonus s'applique aussi bien à une Compétence sociale qu'à un jet d'Éducation, de Sciences...
- **Tribun :** lorsque le personnage confronte sa rhétorique à celle d'un interlocuteur, il gagne un bonus de +2 à son test. Le bonus s'applique aussi bien à un débat télévisé qu'à un interrogatoire ou une séance de déprogrammation.

CONDUITE

Prérequis : Novice, Conduite d6

Ce stage permet d'apprendre à contrôler un véhicule sur route humide ou dans des conditions légèrement délicates (route défoncée, pneu crevé...).

- **Aigle de la route :** le personnage peut ignorer la première carte trèfle, lorsqu'il est engagé dans une Poursuite.
- **Résistance aux accidents :** en cas de crash, les dégâts infligés aux personnes (à l'extérieur ou à l'intérieur du véhicule) sont réduits de 3 et les dégâts structurels subis par le véhicule sont réduits de 1.
- **Code 2-High :** le personnage gagne une Relance à tous ses tests de conduite effectués pour rejoindre un lieu rapidement ou agir en situation d'urgence.
- **Tout terrain :** le personnage est un tel pilote qu'il ignore tous les malus de terrain difficile.

CRIMINALISTIQUE

Prérequis : Aguerri, Perception d6, Recherche d6

Ce stage est particulièrement difficile à obtenir. En effet, il est rare que les enquêteurs scientifiques acceptent de passer quelques-uns de leurs précieux moments de temps libre à former des personnes qui n'appartiennent pas à leurs services.

- **Scène de crime :** lorsqu'il fait un jet de Perception, Recherche ou Sciences ou qu'il fait appel à une de ses Expertises (Électronique, Informatique, Mécanique, Scène de crime), le personnage gagne une Relance pour chercher des indices.
- **Mémoire photographique :** il suffit au personnage de passer cinq minutes à examiner une pièce pour pouvoir ensuite s'en souvenir dans les moindres détails. Après cinq minutes d'observation, le personnage effectue un jet de Perception. Si le jet est réussi, il est capable de se souvenir parfaitement des lieux pendant 24 heures. Chaque Prouesse permet d'ajouter 24 heures.
- **Petit génie :** le personnage est considéré comme disposant de d4 dans toutes les compétences scientifiques (Sciences, Électronique, Informatique, Réparation). Si le personnage veut améliorer ces Compétences, il devra en payer le coût normal en partant de d4-2. À la suite de ce stage, le personnage bénéficiera d'une prime permanente de 100 \$ sur son salaire mensuel.
- **Affaire prioritaire :** en dépensant 1 Jeton, le personnage peut rendre prioritaire auprès du département scientifique une affaire sur laquelle il travaille. Il s'assure ainsi que, quelle que soit l'importance politique de l'affaire, les autopsies et tests scientifiques seront réalisés au plus vite.

DÉMINEUR

Prérequis : Novice, Électronique d6 ou Réparation d6

Sous la direction d'artificiers du BOSQ (Bombe Squad) et de l'armée, le personnage ingurgite des heures de théorie écrite et visuelle sur les différents composants explosifs, détonateurs et systèmes de mise à feu, modèles courants et rares de bombes professionnelles et artisanales (IED ou Improvised Explosive Devices – Bombe artisanale), techniques basiques de désamorçage et équipement en dotation au sein de ses services. Par la suite, le stagiaire regarde faire les chefs et répète les gestes, en suivant pas à pas les instructions; pour autant, il n'est pas

encore autorisé à agir seul lors d'une opération de déminage.

- **Spécialiste** : lorsqu'il intervient sur un lieu supposé piégé, le personnage dispose d'un bonus de +1 à ses tests de Perception, afin de localiser une bombe éventuelle, quel que soit l'endroit — ceci reflète son aptitude à fouiller minutieusement les pièces, à réfléchir aux endroits généralement négligés et à penser « comme un terroriste ».
- **À mon signal** : si jamais les démineurs tardent à venir, le personnage peut jouer les remplaçants de dernière minute. À l'aide d'une liaison audio ou (encore mieux) vidéo, le personnage met ses cours à contribution pour décrire précisément la bombe. Il peut éventuellement entamer son désamorçage, en suivant les ordres de son interlocuteur, avec un jet d'Électronique ou de Réparation (suivant le type et la complexité de la bombe ainsi que l'outillage à disposition du personnage). En cas d'Échec, « l'ange gardien » du personnage l'arrête à la dernière seconde, avant qu'il ne commette une bétise — mais seulement pour le premier échec, après...
- **No-stress** : rompu à toutes les situations ou presque, le personnage fait preuve d'un calme olympien et dispose d'une Relance à tous ses jets d'Âme pour conserver sa concentration lors d'une opération de déminage, quoi qu'il arrive autour de lui.
- **Fil bleu/fil rouge** : s'il dispose de suffisamment de temps, le personnage peut examiner la bombe à son aise avant de passer aux choses sérieuses, ce qui lui permet de remarquer d'éventuelles embûches ou complications... Il gagne ainsi une Relance à son test pour désamorcer une bombe (Électronique ou Réparation).

DÉSINCARCÉRATION

Prérequis : Novice, Réparation d6, Soins d6

Chaque année, des centaines de victimes restent prisonnières de véhicules déformés par un choc. Au cours de ce stage, le personnage apprend à stabiliser les épaves, à utiliser les outils hydrauliques, à travailler de concert avec les équipes médicales et surtout à extraire une victime sans aggraver ses blessures. Durant plusieurs jours, les stagiaires découpent des dizaines de carcasses automobiles jusqu'à ce que chaque geste devienne un réflexe.

- **Écarteur hydraulique** : lorsqu'il utilise du matériel de désincarcération adapté, le personnage gagne une Relance à ses tests de Réparation visant à découper, écarter ou

dégager une structure métallique.

- **Stabilisation du véhicule** : en réussissant un test de Réparation, le personnage sécurise un véhicule accidenté. Pendant la scène, les victimes et les sauveteurs à proximité ne subissent pas de complication liée au basculement, à l'effondrement ou au déplacement du véhicule, sauf événement majeur.
- **Protection de la victime** : lorsqu'il travaille sur un véhicule contenant une victime, le personnage peut choisir de subir un malus de -2 à son test de Réparation. En cas de succès, la victime ne subit aucun dégât secondaire lié à l'extraction.
- **Extraction rapide** : lors d'une Tâche dramatique de désincarcération, le personnage obtient un marqueur supplémentaire en cas de Prouesse.

EXPERT EN URGENCE

Prérequis : Aguerri, Intellect d8+

Compétences scientifiques et techniques : choisissez deux nouvelles Expertises professionnelles dans lesquelles vous n'êtes pas déjà formé.

- Architecture,
- ingénierie,
- épidémiologie,
- explosifs,
- géologie,
- spécialiste HAZMAT,
- hydrologie,
- sismologie,
- bricolage,
- volcanologie.

FEUX DE FORÊT

Prérequis : Aguerri, Formation incendie, Survie d6

Un feu de forêt ne combat pas comme un incendie urbain. Il se déplace avec le vent, suit le relief, saute les obstacles et change de direction sans prévenir. Durant cette formation, le personnage apprend à lire le comportement du feu, à protéger son équipe et à collaborer avec les moyens terrestres et aériens dans des interventions pouvant durer plusieurs jours.

- **Lecture du feu** : le personnage gagne une Relance à ses tests de Survie, Perception ou Sciences pour anticiper la progression d'un feu de végétation.
- **Pare-feu** : en réussissant un test de Réparation ou Survie, il crée une coupure de combustible. Le feu ne progresse pas dans cette direction pendant 1d4 rounds.

- **Appui aérien** : lorsqu'il guide un largage d'eau ou de retardant, il gagne une Relance à son test de Procédure ou Perception.
- **Survie en fournaise** : le personnage gagne une Relance aux tests de Vigueur ou d'Âme liés à la chaleur, à la fumée ou à la panique lors d'un feu de forêt.

FIRST RESPONDER

Prérequis : Novice

A l'aide : Grâce à votre présence physique, à votre uniforme ou à un autre aspect de votre être, vous mettez rapidement les autres à l'aise. Si vous passez tout votre Tour pour tenter de calmer quelqu'un qui est blessé, paniqué, effrayé ou qui n'est pas déjà calme, vous gagnez une Relance pour votre Test.

FORMATION ANIMALE

Prérequis : Novice, Survie d6

Force est de constater que ce stage reste l'un des moins fréquentés par les personnages qui préfèrent apprendre à tirer ou à frapper, que par ceux qui cherchent à comprendre comment réagissent les grosses bêtes à poil et les petites bêtes à écailles. Ce n'est qu'après avoir été piqué par un scorpion, mordu par un serpent ou attaqué par un chien que les personnages comprennent qu'ils auraient peut-être mieux fait de s'intéresser d'un peu plus près à la vie de nos amis les bêtes.

- **Défense** : après avoir passé des heures avec des chiens, serpents et autres araignées, le personnage bénéficie finalement d'un bonus en Parade de 1 contre toutes les attaques effectuées par des animaux.
- **Empathie animale** : le personnage peut faire un test d'Intimidation ou de Persuasion pour calmer un animal agressif situé à moins de 10 mètres. Même le maître de ce dernier ne parviendra pas à le faire attaquer le personnage au cours de l'heure suivante.
- **Psychologie animale** : en réussissant un jet de Perception (en tant qu'action gratuite), le personnage peut deviner les prochaines actions que va effectuer l'animal, généralement durant le ou les prochains tours et gagne un bonus de +2 aux jets d'Athlétisme pour interrompre l'animal s'il se trouve en attente.



FORMATION INCENDIE

Prérequis : Novice

Pour le personnage, le feu est l'adversaire ultime : féroce, implacable et dévorant. Le pompier doit donc être tout cela aussi. Il s'attaque de front aux incendies de toutes sortes, en maniant ses armes avec compétence et puissance.

- **Formation au feu** : il est formé à toutes les tâches de lutte contre les incendies sans combat, y compris le confinement, la détection, l'extinction et l'évacuation. Il gagne une Relance à ses tests de Suppression hors combat.
- **Combattant des flammes** : il inflige 1d4 points de dégâts supplémentaires aux incendies. Lorsqu'il combat des incendies de niveau 5 ou plus, il inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires aux incendies.
- **Résistant au feu** : il gagne l'Habileté Résistance aux éléments (Feu) quand il est en tenue professionnelle.
- **Danseur de feu** : dans le cadre de son intervention, il peut sauter sur, ou par-dessus des obstacles, se balancer sur des cordes, courir sur des surfaces étroites ou se déplacer à sa vitesse normale comme s'il n'était pas en terrain difficile.

GESTION DES CATASTROPHES

Prérequis : Vétéran, Chef de groupe, Procédure d8

Lorsque plusieurs centaines de victimes sont concernées, il ne suffit plus de sauver des vies : il faut organiser le chaos. Le personnage apprend à coordonner les différents services de secours, à gérer les ressources disponibles et à prendre des décisions difficiles sous une pression permanente. Les simulations grandeur nature proposées durant ce stage restent gravées dans la mémoire de tous ceux qui les ont vécues.

- **Plan ORSEC** : le personnage gagne une Relance à ses tests de Procédure visant à déclencher, comprendre ou exploiter un plan d'urgence.
- **Coordination interservices** : lorsqu'il dirige plusieurs unités différentes, il peut donner une Relance gratuite par scène à un allié appartenant à un autre service.
- **Répartition des moyens** : en réussissant un test de Procédure, il obtient rapidement un moyen adapté : bus d'évacuation, groupe électrogène, réserve d'eau, barriérage, renforts, etc.
- **Vision stratégique** : une fois par intervention, il peut poser au MJ une question sur

l'évolution probable de la catastrophe, les priorités ou le risque majeur à venir.

GESTION DES FOULES

Prérequis : Aguerri, Âme d6

Au cours de ce stage, le personnage apprend à garder le contrôle de soi et à éviter de se laisser envahir par ses émotions quand il est face à une foule hostile.

Le personnage dispose d'une Relance à tous les tests d'Âme qu'il doit effectuer pour garder son calme dans une situation stressante (émeute, interrogatoire, intimidation...).

GESTION DES INCENDIES

Prérequis : Aguerri, Suppression d6+

Vous ne considérez pas vraiment le feu comme votre ami, bien sûr. Mais vous vous efforcez de le comprendre, de penser comme lui, de prévoir ses moindres mouvements, puis d'utiliser ces connaissances pour ralentir sa propagation, diminuer sa puissance et, idéalement, l'arrêter net.

- **Extinction :** Lorsque vous utilisez une lance à incendie, un extincteur ou tout autre type d'équipement d'extinction, vous éteignez les flammes et la fumée dans un carré de 3 m sur 3 m pendant un round. L'équipement que vous utilisez détermine la distance à laquelle se trouve la zone arrosée. Toute personne ou tout objet traversant la zone pendant le round n'est blessé ni par le feu ni par la fumée. Vous devez faire un test d'attaque contre le Feu.
- **Défense contre les flammes :** Vous avez étudié votre ennemi et êtes entraîné à anticiper la façon dont un feu est susceptible de se déplacer et d'agir. Vous gagnez un bonus de +2 en Parade contre les attaques du Feu.
- **Arrêter la propagation :** Après avoir passé un round à étudier le feu et les alentours, vous êtes capable de discerner la meilleure façon d'arrêter sa propagation. Lors de votre prochaine action, vous stoppez la propagation du feu pendant deux rounds.

GESTION DES MINEURS

Prérequis : Novice, Âme d6, Persuasion d6

Au cours de ce stage, le personnage apprend à travailler avec des enfants et adolescents, dans le cadre de procédures. Ce stage couvre aussi bien les aspects légaux et juridiques entourant les mineurs en cas d'interrogatoires ou d'arres-

tations, que diverses méthodes utilisées par les assistantes sociales du JSD pour se mettre à leur niveau et gagner leur respect ou leur confiance.

- **BAFA :** le personnage sait mettre en confiance et faire parler les enfants et les adolescents avec qui il passe un peu de temps. Après 10 minutes en leur compagnie, ces derniers seront prêts à l'écouter et pourraient lui révéler des secrets qu'ils ne confieraient pas à leur meilleur ami et encore moins à leurs parents. Il gagne un bonus de +1 à ses tests de Persuasion avec les enfants.
- **Père Fouettard :** le personnage sait trouver le ton juste et ferme lorsqu'il parle avec des enfants ou des adolescents. Lorsqu'il fait un jet d'Intimidation, il gagne une Relance.
- **El Professor :** le personnage sait trouver les mots justes lorsqu'il parle avec des enfants ou des adolescents. Lorsqu'il fait un jet de Persuasion, il gagne une Relance.

GRIMP

Prérequis : Aguerri, Athlétisme d8

Intervenir là où personne ne devrait pouvoir accéder demande autant de technique que de sang-froid. Suspendu à plusieurs dizaines de mètres au-dessus du vide, le stagiaire apprend à évoluer sur corde, à installer des systèmes d'assurage complexes et à secourir des victimes coincées dans les endroits les plus improbables. Après quelques jours, le vide finit presque par devenir un compagnon de travail.

- **Progression sur corde :** le personnage gagne une Relance à ses tests d'Athlétisme pour grimper, descendre en rappel ou progresser sur corde.
- **Sauvetage vertical :** lorsqu'il évacue une victime en hauteur ou en profondeur, il ne subit pas le malus habituel lié au transport d'une personne inconsciente ou blessée, tant qu'il dispose du matériel adapté.
- **Ligne de vie :** en réussissant un test d'Athlétisme, il sécurise une zone verticale. Les alliés qui l'empruntent gagnent +1 à leurs tests d'Athlétisme pour éviter une chute.
- **Pas un mètre de trop :** lorsqu'il tombe alors qu'il est équipé d'un harnais ou d'un système d'assurage, il réduit les dégâts de chute de 2d6.



HAZMAT

Prérequis : Aguerri, Sciences d6 ou Réparation d6

Les matières dangereuses sont rarement visibles et presque toujours imprévisibles. Une simple fuite peut rapidement se transformer en catastrophe si elle est mal évaluée. Encadré par des spécialistes des risques chimiques, biologiques et industriels, le personnage apprend à reconnaître les produits dangereux, protéger les intervenants et limiter la propagation d'une contamination avant qu'elle ne fasse davantage de victimes.

- **Reconnaissance des produits :** le personnage gagne une Relance à ses tests de Sciences, Perception ou Recherche visant à identifier une substance dangereuse, ses risques ou ses effets probables.
- **Zonage :** en réussissant un test de Procédure ou Sciences, le personnage définit une zone chaude, tiède et froide. Les alliés qui respectent ce zonage gagnent +1 à leurs tests pour éviter contamination, intoxication ou exposition.
- **Décontamination :** lorsqu'il organise une décontamination, le personnage permet à un nombre de victimes égal à son dé d'Intellect de relancer gratuitement un test de Vigueur contre une contamination ou une intoxication.
- **EPI adapté :** tant qu'il porte l'équipement approprié, le personnage gagne une Relance aux tests de Vigueur pour résister aux effets d'une substance dangereuse.

HÉLITREUILLAGE

Prérequis : Aguerri, Athlétisme d8, Âme d6

Être suspendu sous un hélicoptère en plein vent ne laisse aucune place à l'improvisation. Durant cette formation particulièrement exigeante, le personnage apprend à communiquer avec l'équipage, à sécuriser une victime et à effectuer des manœuvres de treuillage dans des conditions parfois extrêmes. Beaucoup découvrent à cette occasion que le plus difficile n'est pas de descendre... mais de remonter.

- **Treuillage :** le personnage gagne une Relance à ses tests d'Athlétisme pour monter, descendre ou sécuriser une victime lors d'un treuillage.
- **Dépose rapide :** lorsqu'il est héliporté sur une zone dangereuse, il peut agir normalement dès le round suivant son arrivée, sans subir de malus lié à l'insertion.
- **Communication pilote :** en réussissant un test de Procédure ou Persuasion, il donne

des indications claires à l'équipage. Le pilote ou l'équipe aérienne gagne +1 à son prochain test lié à la manœuvre.

- **Extraction aérienne :** lorsqu'il prépare une victime à l'évacuation par hélicoptère, il gagne une Relance à ses tests de Soins ou Athlétisme.

INSTRUCTEUR

Prérequis : Vétéran, Commandement, Intellect d8

Former un sauveteur est parfois plus difficile que de réaliser une intervention soi-même. Le personnage apprend à transmettre son expérience, corriger les erreurs sans décourager les plus jeunes et préparer la prochaine génération d'intervenants. Les mises en situation sont nombreuses, car un bon instructeur ne forme pas seulement des techniciens... il forge aussi des réflexes qui sauveront des vies des années plus tard.

- **Pédagogue :** lorsqu'il Soutient un allié dans une compétence qu'il possède au moins à d8, il obtient +2 à son test de Soutien.
- **Correction des erreurs :** une fois par scène, après l'échec d'un allié à portée de voix, il peut lui donner une consigne claire. L'allié relance gratuitement son test.
- **Exercice grandeur nature :** avant une intervention planifiée, il peut organiser une préparation rapide. En cas de succès sur un test de Commandement ou Procédure, un allié gagne un Jeton utilisable uniquement pendant cette intervention.
- **Retour d'expérience :** après une intervention, il peut analyser ce qui s'est passé. En cas de succès sur un test d'Intellect, un participant gagne une Relance gratuite sur un test similaire lors de la prochaine séance.

INTERVENTION ANIMALE

Prérequis : Formation animale, Survie d6

Qu'il s'agisse d'un cheval tombé dans un fossé, d'un chien agressif ou d'un troupeau affolé après un accident, les animaux nécessitent souvent une approche bien différente de celle utilisée avec les êtres humains. Aux côtés de vétérinaires et de spécialistes animaliers, le personnage apprend à intervenir efficacement sans mettre inutilement en danger les sauveteurs... ni leurs patients à quatre pattes.

- **Capture sécurisée :** le personnage gagne une Relance à ses tests d'Athlétisme, Survie ou Persuasion pour capturer ou contenir un animal sans le blesser.
- **Faune sauvage :** il gagne une Relance

à ses tests de Survie ou Perception pour comprendre le comportement d'un animal sauvage ou anticiper sa réaction.

- **Transport vétérinaire** : en réussissant un test de Soins ou Survie, il prépare un animal blessé au transport sans aggraver son état.
- **Évacuation du troupeau** : lorsqu'il intervient auprès d'un groupe d'animaux, il peut guider ou disperser le troupeau sans provoquer de panique généralisée sur un test de Survie réussi.

INTERVENTION EN ESPACE CLOS

Prérequis : Aguerri, Âme d6, Athlétisme d6

Égouts, galeries techniques, citernes, tunnels ou silos... Les espaces confinés cumulent tous les dangers : visibilité réduite, manque d'oxygène, chaleur, effondrement ou atmosphère toxique. Cette formation apprend au personnage à progresser dans ces environnements oppressants tout en gardant son calme lorsque chaque respiration compte.

- **Gestion de l'air** : le personnage sait économiser son oxygène. Il augmente de 50 % la durée d'utilisation de sa réserve d'air lors d'une intervention.
- **Progression tactile** : il ignore 2 points de malus dus à l'obscurité, à la fumée ou à l'absence de visibilité lorsqu'il progresse lentement.
- **Orientation confinée** : il gagne une Relance à ses tests de Perception ou Survie pour retrouver son chemin dans un tunnel, une gaine, une cave, un égout ou une galerie.
- **Sortie d'urgence** : une fois par scène, s'il réussit un test de Perception, le MJ doit lui indiquer l'issue praticable la plus proche.

LOGISTIQUE OPÉRATIONNELLE

Prérequis : Novice, Procédure d6

Une intervention de plusieurs heures ne repose pas uniquement sur ceux qui sont en première ligne. Derrière chaque opération réussie se cache une organisation discrète mais indispensable : ravitaillement, matériel, carburant, repos des équipes et remplacement des équipements défectueux. Ce stage apprend au personnage que, bien souvent, la victoire se joue autant dans les camions logistiques que sur le terrain.

- **Gestion des stocks** : le personnage peut déclarer une fois par intervention qu'un équipement courant utile était prévu dans le matériel disponible.
- **Ravitaillement** : lors d'une intervention

longue, il permet aux alliés de récupérer plus efficacement. Après une pause organisée par lui, un allié gagne une Relance à son prochain test de Vigueur contre la Fatigue.

- **Matériel de remplacement** : en réussissant un test de Procédure, il obtient ou improvise un outil de remplacement, annulant le malus d'absence de matériel adapté pour une tâche.
- **Base avancée** : en réussissant un test de Procédure, il installe un point de soutien temporaire. Les alliés qui y reviennent peuvent relancer gratuitement un test de Soins, Réparation ou Vigueur pendant la scène.

MAÎTRE CHIEN

Prérequis : Novice

Ce stage est conçu pour créer une relation entre un membre de services d'urgence et un auxiliaire de race canine... Pendant ce stage, le personnage va visiter un chenil chaque jour jusqu'à être familier des chiens et trouver celui qui lui convient. Il rapporte le chien chez lui à la fin du stage... Désormais, ce chien fait partie intégrante de la vie du personnage...

Cynophile : le personnage obtient la garde d'un chien encore jeune qui doit désormais le suivre en permanence afin de s'habituer au travail de l'urgentiste et à son nouveau maître.. Le personnage touche une prime de 100 \$ par mois pour l'entretien du chien... On considère que ce chien est un auxiliaire de ses services sous la responsabilité du personnage et que celui-ci est donc responsable des erreurs de son animal ... Le personnage choisit une spécialité pour son chien, et pourra en choisir d'autres en reprenant ce stage.

- **Chien démineur** : le chien est capable de flairer et reconnaître un certain nombre d'explosifs et peut avertir son maître lorsqu'il en détecte
- **Chien renifleur** : le chien est capable de flairer et reconnaître un certain nombre de drogues naturelles ou de synthèse et peut avertir son maître lorsqu'il en détecte.
- **Chien de garde** : le chien est un molosse entraîné à la surveillance de son maître, sans cesse aux aguets et possède une mâchoire puissante et très dissuasive...
- **Chien secouriste** : le chien a reçu une formation de sauveteur, si bien qu'il peut ramener un noyé, flairer une piste ou creuser une galerie.

MAÎTRE CHIEN - I'M A S.A.F.E. NOW!

Prérequis : Maître chien ou Compagnon de sauvetage, Vétéran

Ce stage ne peut être pris que si le personnage est en possession du stage Maître Chien ou Compagnon de sauvetage. Le chien est considéré comme un urgentiste à part entière de l'unité de son maître, il reçoit désormais une prime mensuelle de 200 \$ remise à son tuteur légal pour son entretien, son assurance et ses frais médicaux. Le chien devient un Joker, avec tout ce que cela implique.

NRBC

Prérequis : Vétéran, HAZMAT, Sciences d8

Nucléaire, Radiologique, Biologique ou Chimique... Ces quatre lettres suffisent à faire monter la tension dans n'importe quel centre de secours. Cette formation, réservée aux personnels les plus expérimentés, enseigne les protocoles d'intervention face aux risques les plus rares mais aussi les plus redoutables. Ici, la moindre erreur de procédure peut coûter bien plus qu'une simple intervention ratée.

- **Reconnaissance NRBC** : le personnage gagne une Relance à ses tests visant à identifier une menace nucléaire, radiologique, biologique ou chimique.
- **Confinement** : en réussissant un test de Procédure ou Sciences, il limite la propagation d'un agent contaminant pendant la scène.
- **Prélèvements** : le personnage sait prélever des échantillons exploitables sans aggraver la contamination. En cas de succès, les analyses ultérieures gagnent une Relance.
- **Gestion des contaminés** : lors d'une intervention NRBC, il peut coordonner le tri et l'isolement des victimes. Les alliés gagnent +1 à leurs tests de Soins ou Procédure liés à cette gestion.

PARTENARIAT

Prérequis : un binôme, Aguerri

Plus spécifique que le stage cohésion, ce stage ne se pratique pas seul, mais avec son partenaire. On y apprend à connaître intuitivement les réactions de celui qui est destiné à devenir votre ombre, et il apprend à faire de même.

- **Esprit de corps** : pour être efficace, cette capacité doit avoir été prise par plusieurs (au moins deux) membres d'un même groupe. Lorsqu'ils sont au moins deux disposant de cette capacité, qu'ils agissent ensemble et qu'ils sont à portée de vue ou

d'écoute, les personnages dotés de l'Esprit de corps bénéficient d'un bonus de +2 sur tous leurs jets de Perception effectués en situation d'urgence.

- **Janus** : cette capacité ne fonctionne que si les deux partenaires en disposent. Ils peuvent désormais échanger autant de jetons qu'ils le désirent chaque tour, du moment qu'ils restent en contact (radio, vocal, visuel).
- **Furie** : si un des partenaires est Incapacité durant le scénario, l'autre gagne un Jeton de Conviction.
- **Télépathie** : le personnage devine les pensées de son partenaire. Tous les jets de Psychologie afin de comprendre, ressentir les émotions, déceler le mensonge chez le partenaire gagnent un bonus de +1. Toutes les actions ou paroles en aparté entre joueuses ou joueurs peuvent être rapportées au binôme à sa demande (à la discrétion du MJ). Pratique pour ajuster sa version en cellule d'interrogatoire isolée, face au Services internes par exemple... Lorsqu'un des membres du binôme est en danger de mort (à la discrétion du MJ), l'autre le ressent immédiatement. Enfin, un simple jet de Perception permet au personnage de localiser son binôme dans des conditions difficiles (au milieu de la foule, via une radio avec mauvaise réception, sous une avalanche).
- **Double Dragon** : pour toutes les séquences de combat (corps-à-corps, à distance) communes au binôme, les joueurs peuvent échanger leurs initiatives, avant le début de tour du premier d'entre eux.

PATROUILLE MARITIME

Prérequis : Novice, Navigation d6

Des spécialistes du CCS, de l'UDU, du RCSD et du CFWS (qui n'ont rien d'autre à faire) apprennent à manier des embarcations de petite taille (hors-bord, aéroglisseurs, simples canots) dans toutes les conditions (y compris les canalisations d'égouts les plus larges).

- **Ricardo Tubb's Spécial** : le personnage gagne une Relance sur chacun de ses jets de Navigation, y compris en poursuite.
- **Capitaine Crochet** : le personnage est à l'aise sur le pont d'un navire et a appris à réaliser des abordages même à grande vitesse. Il peut alors sauter sur un autre bateau, tirer, lancer un crochet... bref, aborder sa proie (sans malus) tel un pirate!

PÉDIATRIE

Prérequis : Novice, Soins d6, Persuasion d6

Le secours pédiatrique ne consiste pas seulement à adapter les gestes médicaux à un corps plus fragile. Le sauveteur apprend à communiquer avec les enfants, à reconnaître rapidement les urgences propres au nourrisson et au jeune enfant, mais aussi à rassurer des parents souvent plus paniqués que leur enfant. Ce stage est assuré par des urgentistes pédiatriques, des infirmiers spécialisés et des psychologues de l'enfance au travers de mises en situation particulièrement réalistes.

- **Les mots justes :** Le personnage sait instaurer rapidement un climat de confiance avec un enfant. Il bénéficie d'une Relance à tous ses tests de Persuasion ou de Soins lorsqu'il intervient auprès d'un nourrisson, d'un enfant ou d'un adolescent.
- **Petit patient :** Habitué aux particularités physiologiques des jeunes patients, le personnage adapte naturellement ses gestes. Il gagne une Relance à tous ses tests de Soins visant un patient mineur.
- **Les parents d'abord :** Le personnage sait que le meilleur moyen de soigner un enfant est souvent de commencer par calmer les adultes qui l'accompagnent. En réussissant un test de Persuasion, il apaise les parents ou les proches présents. Tant qu'ils restent calmes, toutes les personnes prodiguant des soins à l'enfant gagnent un bonus de +1 à leurs tests de Soins pendant la scène.
- **Ça va aller :** Le personnage possède un véritable don pour rassurer les jeunes victimes. Une fois par scène, après quelques instants passés avec un enfant conscient, il peut effectuer un test de Persuasion. En cas de succès, l'enfant cesse de paniquer et accepte spontanément les soins, les examens ou son évacuation, sauf s'il est soumis à une peur ou une douleur exceptionnelle (à la discrétion du MJ).

POSTE MÉDICAL AVANCÉ

Prérequis : Aguerri, Secouriste, Soin d8+, Intellect d6+

Le personnage n'a qu'un seul objectif : maintenir en vie, à tout prix, les personnes dont il s'occupe. Grâce à ses connaissances, compétences, formations et son équipement médical, il peut agir rapidement en cas d'urgence pour soigner les blessés et sauver des vies.

- **Stabilisation :** le personnage ne subit pas le malus de blessures d'une victime qu'il tente de stabiliser.

- **Vous allez bien ? :** Avec un test de Soin réussi, il est capable d'administrer des soins d'urgence, même sans matériel adéquat, en cherchant autour de lui des objets lui permettant de mettre en place un équipement de fortune, pour poser une attelle sur une jambe cassée, administrer de l'oxygène en cas d'inhalation de fumée ou traiter un poison.
- **Triage :** il est capable de discerner avec expertise qui a le plus besoin d'une assistance médicale et de la fournir rapidement. En une seule action, il peut soigner jusqu'à trois personnes blessées, au lieu d'une, parmi celles qui se trouvent près de lui. Avec un test de Soin, le personnage aide aussi l'ensemble des urgentistes et leur permet de gagner une Relance à l'un de leurs tests car il a réussi à coordonner avec précision le tri des victimes. Cela prend un tour entier et l'empêche de faire autre chose.

PROCÉDURE INTERNE

Prérequis : Novice, Procédure d6

Au cours de ce stage, le personnage commence à découvrir les rouages les plus secrets et les plus mystérieux de ses services. Quelques semaines durant son travail consisteront essentiellement à porter le café aux officiers et à bavarder avec les secrétaires. Rapidement le personnage apprend ainsi comment récupérer les formations les plus intéressantes, obtenir du matériel de meilleure qualité...

- **Lèche-bottes :** le personnage dispose d'une relance pour tous ses jets lors d'interactions sociales avec des membres du personnel administratif (secrétaires, armuriers, garagistes, officiers supérieurs...). En revanche, et de manière permanente, il subit un malus de -2 à tous ses jets d'interactions sociales avec les membres de terrain de ses services. Les relations du personnage avec le personnel scientifique ne sont pas affectées. Il est important que le meneur de jeu se souvienne que, même si aucun jet de dés n'est demandé, cette capacité reste active en permanence et affecte de manière sensible la réaction des interlocuteurs du personnage.
- **Grand maître de la paperasserie :** le personnage peut utiliser sa connaissance des rouages de ses services afin de faciliter ses demandes d'obtention de matériel ou de crédits. Le personnage gagne une Relance à ses tests de Procédure pour obtenir des moyens supplémentaires (crédit, matériel, renfort).

PSYCHOLOGIE DE CRISE

Prérequis : Novice, Psychologie d6 ou Persuasion d6

Toutes les blessures ne saignent pas. Certaines victimes, leurs proches ou même les sauveteurs gardent longtemps les cicatrices invisibles laissées par une intervention. Aux côtés de psychologues spécialisés et de cellules d'urgence médico-psychologiques, le personnage apprend à trouver les mots justes, à reconnaître les réactions de stress aigu et à accompagner ceux dont le monde vient de s'effondrer.

- **Écoute active :** le personnage gagne une Relance à ses tests de Persuasion visant à calmer une victime, un témoin ou un proche en état de choc.
- **Gestion des proches :** en réussissant un test de Psychologie ou Persuasion, il empêche les proches d'une victime de gêner l'intervention pendant la scène.
- **Débriefing :** après une intervention traumatisante, le personnage peut effectuer un test de Psychologie. En cas de succès, un allié récupère 1 point de Volonté perdu durant l'intervention, 2 avec une Prouesse.
- **Point d'ancrage :** une fois par scène, il peut permettre à un allié qui l'entend de relancer gratuitement un test d'Âme lié à la peur, au stress ou à la panique.

RECHERCHE TECHNIQUE

Prérequis : Aguerri, Électronique d6 ou Informatique d6

Les technologies modernes permettent aujourd'hui de retrouver une victime bien avant qu'un sauveteur puisse l'apercevoir. Caméras thermiques, drones, radars de détection ou capteurs acoustiques font désormais partie du quotidien des équipes spécialisées. Encore faut-il savoir interpréter correctement les informations qu'ils fournissent.

- **Drone :** le personnage peut utiliser un drone pour effectuer des tests de Perception ou Recherche à distance. Il gagne une Relance lorsqu'il l'emploie pour reconnaître une zone dangereuse.
- **Caméra thermique :** lorsqu'il utilise une caméra thermique, il gagne une Relance pour détecter une victime, un départ de feu, une fuite chaude ou une présence dissimulée.
- **Radar de recherche :** avec un matériel adapté, il peut détecter des mouvements ou signes vitaux sous des gravats, derrière une cloison ou dans un véhicule.
- **Fusion des données :** après avoir utilisé

au moins deux outils techniques différents, il peut relancer gratuitement un test de Recherche lié à la localisation d'une victime ou d'un danger.

RESSOURCE HUMAINE

Prérequis : Novice, Procédure d6

Au cours de toute la durée de ce stage, le personnage travaille au département des ressources humaines. Il y apprend rapidement un certain nombre de techniques développées par ses collègues ronds-de-cuir pour survivre dans l'enfer de la jungle administrative.

- **Carambole :** le personnage a appris à utiliser au mieux les rouages de l'administration. Il gagne un bonus de +1 à tous ses tests de Procédure pour obtenir du matériel, faire avancer un dossier ou remplir des documents importants, sans vice de procédure.
- **CV impressionnant :** Le personnage connaît parfaitement les formations existantes, les besoins des différents services et sait mettre son parcours en valeur. Lorsqu'il effectue un test de Procédure pour obtenir une mutation, intégrer une unité spécialisée ou être accepté dans une formation, il bénéficie d'une Relance.
- **Qui connaît qui ? :** À force de traiter les dossiers du personnel, le personnage connaît tout le monde ou presque. Une fois par scénario, il peut effectuer un test de Procédure. En cas de succès, il connaît ou retrouve rapidement le nom d'un agent, d'un spécialiste ou d'un responsable susceptible d'aider le groupe. Le MJ détermine si cette personne est disponible et dans quelle mesure elle peut apporter son aide.
- **Dossier exemplaire :** Le personnage connaît les critères d'évaluation de sa hiérarchie et sait éviter les erreurs administratives. Une fois par scénario, lorsqu'un échec sur un test de Procédure risque d'entraîner une sanction disciplinaire, un retard administratif ou la perte d'un avantage, il peut relancer gratuitement ce test.
- **Besoin des effectifs :** Le personnage sait où aller chercher du personnel. En réussissant un test de Procédure, il obtient rapidement le renfort temporaire d'un ou plusieurs agents non spécialisés (personnel administratif, conducteurs, agents logistiques, secrétaires, manutentionnaires, etc.) capables d'effectuer des tâches simples durant une scène ou une intervention, sous réserve que le MJ estime ces renforts disponibles.

SAUVETAGE-DÉBLAI

Prérequis : Aguerri, Perception d6, Réparation d6

Lorsqu'un immeuble s'effondre, chaque pierre déplacée peut sauver une vie... ou provoquer un nouvel effondrement. Ce stage enseigne au personnage les techniques de progression dans les décombres, la lecture des structures fragilisées, la recherche de survivants et les méthodes d'étalement employées lors des catastrophes majeures.

- **Lecture des structures** : le personnage gagne une Relance à ses tests de Réparation, Sciences ou Perception pour repérer les risques d'effondrement ou les zones fragiles.
- **Étalement** : en réussissant un test de Réparation, il sécurise temporairement une zone instable. Pendant 1d4 rounds, ou davantage hors combat, la structure ne s'effondre pas sans événement aggravant.
- **Recherche sous décombres** : il gagne une Relance à ses tests de Perception ou Recherche pour localiser une victime ensevelie.
- **Progression sécurisée** : le personnage ignore 2 points de malus liés aux terrains instables, gravats, poussière ou passages étroits.

SAUVETAGE URBAIN

Prérequis : Novice, Stratégie d6

Le stagiaire s'entraîne, dans un décor préfabriqué, à gérer une situation d'urgence. Il est assailli de rapports et d'ordres contradictoires par radio, mais doit continuer à réagir rapidement.

- **Planification** : si le personnage a correctement planifié son intervention (élaboration d'un plan et mise en œuvre des notions apprises à l'école), il gagne un Jeton pour la durée de l'intervention. Ce dernier peut être dépensé par le personnage lui-même ou transféré à l'un de ses alliés.
- **Mouvement tactique** : si le personnage a correctement planifié son intervention (il a dressé un plan et mis en œuvre les notions exposées dans « Planifier votre Action »), il tire deux cartes d'action, pour la durée de l'intervention. Il pourra les employer pour lui-même, l'un de ses alliés ou celles de leurs adversaires à la place de celle tirée. Cet Atout est cumulable avec les Atouts Tacticien et Maître tacticien.

SAUVETEUR EXPERT

Prérequis : Aguerri, Sixième sens, Perception d6+

Grâce à un instinct naturel, à une formation, à un équipement ou à une combinaison de ces éléments, le personnage a une capacité unique à retrouver les personnes et les objets qui manquent à l'appel. Qu'il recherche une victime dans un bâtiment en feu, un survivant enseveli sous les décombres ou un avion qui s'est écrasé dans la nature, il est capable de localiser ce qu'il cherche rapidement et efficacement.

- **Guide d'orientation** : il est capable de se faire rapidement une idée d'un lieu, même s'il n'y est jamais allé auparavant (ou si un désastre l'a radicalement transformé). Chaque fois qu'il tente des tâches de navigation, de perception ou de recherche dans un environnement nouveau ou modifié, il gagne une Relance à ses tests.
- **Cible choisie** : Choisissez un individu, un animal, un objet, un lieu ou toute autre chose qu'il recherche. Il gagne un bonus de +1 à tous les tests impliquant de traquer, rechercher, suivre, comprendre, interagir avec, secourir ou récupérer cette personne, cet objet ou ce lieu. Il ne peut avoir qu'une seule cible à la fois.
- **Compagnon de sauvetage** : Un chien de recherche et de sauvetage accompagne votre personnage et suit ses instructions. Il peut lui fournir une Relance pour toute tâche de recherche, de navigation, d'écoute et de sauvetage qu'il tente, ou il peut faire quelque chose de son propre chef qui est du ressort d'un chien de recherche et de sauvetage dressé (comme chercher dans une zone différente de la vôtre, tirer de l'équipement, attaquer ou se défendre).
- **Chercheur** : Lorsqu'il cherche quelque chose ou quelqu'un de précis, comme un survivant coincé sous des décombres ou une pièce d'équipement de valeur provenant d'un accident de train, et qu'il concentre son attention dessus, il a plus de chances de le trouver. Pendant les dix minutes suivantes, si ce qu'il cherche se trouve à courte distance et qu'il peut le percevoir (comme entendre des cris ou apercevoir du mouvement sous des gravats), il le perçoit. Cette capacité donne un sens général de la direction et de la distance, mais ne permet pas de déterminer l'emplacement exact (à moins que vous ne vous trouviez juste au-dessus de ce que vous cherchez).

SECOURISTE**Prérequis** : Intellect d6, Soins d6

Un urgentiste est souvent le premier sur les lieux d'un crime ou d'un accident. Le temps que les secours arrivent, il est parfois trop tard. C'est pourquoi il suit des cours d'initiation au secourisme lors de son passage par l'académie et connaît les gestes qui permettent de stabiliser l'état d'un blessé en attendant l'arrivée des secours compétents. Ce stage s'adresse à ceux qui désirent aller plus loin et qui veulent apprendre les gestes qui sauvent des vies.

NB : sans ce stage, si un personnage non secouriste intervient médicalement sur un patient, que ce dernier développe certaines complications (infection, paralysie, mort...) et qu'une enquête montre que les gestes du personnage sont en partie responsables de cette aggravation, il sera considéré comme pénalement responsable. La jurisprudence dans ce domaine a entraîné une certaine grogne des différents syndicats, toujours obligés de défendre les officiers pris au piège entre la non-assistance à personne en danger et la pratique illégale de la médecine.

- **Urgentiste** : si le personnage dispose d'une trousse de premiers soins, il gagne une Relance à ses jets de Soins. S'il ne possède pas de matériel adéquat, il bénéficie seulement d'un bonus de +1.
- **Les gestes qui sauvent** : Le personnage agit rapidement et sans hésitation lorsqu'une vie est en jeu. Lorsqu'il tente de stabiliser une victime en état critique, il ignore les malus liés à l'urgence de la situation (obscurité, pluie, stress, foule paniquée...), tant qu'il peut physiquement accéder au blessé.
- **Bilan primaire** : D'un simple regard, le personnage est capable de déterminer l'état général d'une victime. Après un test de Soins réussi, le MJ doit lui indiquer : la blessure ou le problème vital le plus urgent ; si la victime peut attendre ou nécessite une prise en charge immédiate. En cas de Prouesse, il obtient également une information utile sur une complication potentielle (hémorragie interne, intoxication, traumatisme crânien, etc.).
- **Rassurer la victime** : Le personnage sait trouver les mots qui empêchent une victime de céder à la panique. Après un test de Persuasion ou de Soins réussi, une victime consciente qu'il prend en charge cesse de paniquer et bénéficie d'une Relance sur son prochain test d'Âme lié à la douleur, à la peur ou au stress.

- **Priorité absolue** : Le personnage sait instinctivement quelle action accomplir en premier. Une fois par scène, après avoir réussi un test de Soins, il peut immédiatement effectuer une seconde action de secours (garrot, massage cardiaque, pose d'un pansement compressif, dégagement d'urgence, etc.) sans subir le malus d'actions multiples, à condition que cette seconde action vise la même victime.

SENSIBILISATION AU MILIEU CONFINÉ**Prérequis** : Novice, Âme d6

En une session théorique de cinq jours puis trois sessions de trois, cinq, et quinze jours, le personnage reçoit au Biome une préparation psychologique à la vie en milieu confiné. À l'issue du stage, il est capable de vivre durablement coupé de la civilisation et de gérer les crises liées au confinement au sein d'une petite communauté.

- **Résister au stress** : pour tout jet d'Âme lié au stress en milieu confiné, le personnage gagne une Relance gratuite.
- **Gestion de crise** : lorsqu'il séjourne dans un milieu confiné, le personnage peut essayer de calmer une ou plusieurs personnes en train de perdre pied psychologiquement suite à une isolation de longue durée ; il dispose alors d'un bonus de +1 en Persuasion ou Intimidation pour les calmer par l'éloquence ou l'intimidation.

SENSIBILISATION CULTURELLE**Prérequis** : aucun

De bien des manières, ce stage est proche de celui concernant la géopolitique globale. Le personnage passe quelque temps avec des associations de quartier, en compagnie des petits élus locaux, des bénévoles qui luttent contre la pauvreté, l'insalubrité et la délinquance. Il ouvre aussi la possibilité de se spécialiser plus précisément sur la vie des petites communautés qui forment le patchwork coloré de la population.

- **Milieu culturel** : lorsqu'il fait un jet de Culture générale liée au milieu spécifique (les Latinos de Venice Beach, les Afro-Américains de Beverly Hills, les musulmans de South Central...), le personnage gagne une Relance.
- **Oreille de la rue** : de manière informelle (pas de jet à effectuer), à chaque séance, le personnage connaît les rumeurs propres aux quartiers et aux communautés avec lesquelles il a eu l'occasion de travailler. Bien évidemment, ces rumeurs seront un mélange d'informations très utiles et parfait-

tement inutiles.

- **Contacts dans la rue** : le personnage gagne 4 points de Contacts qu'il doit dépenser pour des Indics ou Amis liés au milieu de la rue.

SPÉCIALISTE EN COMMUNICATION

Prérequis : Charismatique ou Séduisant, Persuasion d6

La belle gueule et l'intelligence du personnage lui valent d'être désigné volontaire pour les missions de relation avec les médias. S'il y a une catastrophe, c'est lui qui sera envoyé pour calmer les journalistes et si un reportage au sein de ses services doit avoir lieu, c'est lui qui servira de guide pour les journalistes se présentant sur son lieu de travail.

- **Connu des journalistes** : à force de rencontrer des gens et de passer à la télé, on fait des rencontres. Le personnage gagne 3 points de Contact avec des journalistes, techniciens médias à la télé ou dans un service de presse quelconque. Attention toutefois à ce que dira le personnage lors de ses diverses interventions ou lorsqu'il se fait interroger par ses « amis »...
- **Gendre idéal** : lorsqu'il est en uniforme, le personnage en jette un max. Il est toujours impeccable, ses dents blanches se voient de loin et éblouissent les mamies. Lorsqu'il fait un jet de Persuasion ou de Procédure quand il répond à des journalistes, il gagne une Relance.

SPORT EXTRÊME

Prérequis : Novice, Agilité ou Force d6, Athlétisme d6

Le stagiaire s'entraîne à sauter d'immeuble en immeuble, à s'accrocher à des cages d'escaliers, à se déplacer prestement en s'aidant d'éléments du paysage urbain.

- **Urban runner** : en situation de poursuite à pied, le personnage gagne une Relance à ses tests d'Athlétisme.
- **Yamakasi** : lors d'une chute, le personnage peut décaler les valeurs de dommages de la table des chutes d'un cran vers le bas et il se réceptionnera toujours correctement (valeur de dommages de réception sur les pieds).
- **Free rider** : lorsqu'il effectue une poursuite le personnage ignore la carte trèfle de son choix après avoir eu connaissance de ce que cette dernière déclenche.
- **Mac Lane Style** : le personnage est capable d'exploits physiques normalement

impossibles à réaliser (sauter d'un hélico sur l'aile d'un Boeing s'apprêtant à décoller, se suspendre à une sangle de MP5 dans un puits d'ascenseur...). Le personnage gagne un bonus de +1 à tous ses tests d'Athlétisme.

SURVIE

Prérequis : Novice, Survie d6

Au cours de ce stage théorique, le fonctionnaire apprend les gestes de base du secourisme hors du milieu urbain (inutile d'éloigner la foule, par exemple). Il apprend aussi comment se préparer à passer une nuit à l'extérieur et comment économiser ses réserves.

- **Sens de l'orientation** : le personnage sait dans quelle direction se trouve le nord (à quelques degrés près).
- **Sens du temps** : le personnage sait toujours la date et l'heure approximative (plus ou moins cinq minutes).
- **Robinson Crusoe** : en situation de détresse (et quel que soit le milieu), le personnage sait signaler au mieux sa position. Toute personne qui tente de le retrouver obtient une Relance lors de ses jets de Perception (simples ou assistés par du matériel électronique).
- **Jeremiah Johnson [milieu spécifique]** : lorsqu'il se trouve dans son milieu de prédilection et qu'il fait un jet d'une Compétence de la liste suivante : Athlétisme, Discrétion, Survie, il gagne un bonus de +1.

UNITÉ DE PLONGÉE

Prérequis : Novice, Athlétisme d6

En une semaine, les personnages apprennent les bases théoriques et pratiques de la plongée. Le personnage est capable de descendre jusqu'à 20 m et de s'orienter de façon autonome.

- **Anti-stress** : pour tout jet d'Âme à effectuer au cours d'une plongée pour résister au stress, le personnage gagne une Relance.
- **Dauphin** : lorsqu'il effectue une plongée, le personnage gagne une Relance à ses tests d'Athlétisme.
- **Navy Seal** : lorsqu'il se bat sous l'eau, le personnage ne subit pas de malus dû au milieu.
- **Sauveteur** : le personnage gagne une Relance à ses tests de Soin ou d'Athlétisme pour toutes actions permettant de sauver une victime en milieu aquatique.



COURAGE
DÉVOUEMENT
SOLIDARITÉ

SALAIRE ET PROMOTIONS

Si vous désirez aller plus loin dans la gestion de la Richesse des personnages et sur les possibilités de promotions, voici quelques règles pour vous aider.

Avec les règles de base, les personnages commencent avec d6 en Richesse. Or cela n'est pas très représentatif de la réalité et ne permet pas de pouvoir gérer la carrière d'un personnage.

Le but n'est pas d'entrer dans un système complexe mais juste d'apporter des différences entre les métiers exercés et permettre de jouer en campagne, tout en permettant une évolution de la carrière des personnages.

Grille de salaire

Le salaire annuel d'un pompier recruté à l'Académie des Incendies est de 64 982\$. Après avoir obtenu son diplôme de pompier, il reçoit une augmentation de salaire. Des augmentations de salaire sont prévues pour atteindre le maximum actuel de 90 253\$ par an.

Vous trouverez ci-dessous, une grille de salaire de départ en fonction du métier choisi par le personnage mais aussi de son grade.

PROMOTION

Un personnage peut être promu dans son métier en fonction des récompenses qui lui sont accordées, mais aussi en passant des examens pour monter dans la hiérarchie.

Sur proposition du MJ ou à la demande du joueur (GM's Call), le personnage peut tenter de passer un examen pour monter en grade (avec, bien entendu, toutes les modifications que cela apportera à son statut et à ses disponibilités).

Pour cela, il doit tout simplement réussir un test de Procédure, pour passer son examen. Il peut tenter de changer de corps ou de service avec un malus de -2 à son test. Dans ce cas là, il accèdera au nouveau corps de métier, mais au même grade (niveau de Richesse) que précédemment.

Une promotion peut aussi être automatiquement accordée, à la décision du maître du jeu, soit pour récompenser des actions importantes des personnages, soit car l'histoire le nécessite. Ces règles, s'il faut le rappeler, ne se substituent jamais à l'histoire et aux décisions du MJ.



GRILLE DE SALAIRE

CORPS	DÉ DE RICHESSE	ÉQUIVALENT EN \$/€
GRILLE DE SALAIRE MENSUEL DES POMPIERS		
Homme de rang	d6	3300\$ / 1970€
Sous officier	d8	5445\$ / 2500€
Officier	d10	6400\$ / 3200€
Plus haut gradé	d12	7500\$ / 4100€
GRILLE DE SALAIRE MENSUEL DES PARAMEDICS		
Homme de rang	d6	3300\$ / 1650€
Sous officier	d8	5445\$ / 2200€
Officier	d10	6500\$ / 3200€
Haut gradé / Médecin urgentiste		8100\$/4000€

SOURCES DE REVENUS SUPPLÉMENTAIRES

Les personnages ont plusieurs moyens pour arrondir leur fin de mois, de la plus légale à la plus problématique pour leur carrière.

Lorsque le bonus atteint +3, le personnage passe automatiquement au cran supérieur de Richesse.

SOURCES DE REVENUS	
TYPE	APPORT
Médaillé (1 à 3)	+1
Médaillé (4+)	+2
Petit boulot	+1
Corruption	+1 à +2

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Le système de Richesse et de Promotion nécessite la mise en place d'Atouts et de Handicaps spécifiques que vous trouverez ci-dessous. Certains de ces Atouts peuvent être employés, même sans tenir compte du système de Promotion, au choix du MJ.

ATOUTS SPÉCIFIQUES

EXPERT EN EXAMEN

Prérequis : Novice, Intellect d8

Le personnage est un fou de travail, capable de se surpasser, dans n'importe quel examen lié à sa profession. Il gagne un bonus de +2 à tous ses tests de Procédure pour tenter de monter en grade.

PETIT BOULOT

Prérequis : Novice

Le personnage arrondit ses fins de mois en prenant un deuxième travail de soutien : videur de boîte de nuit, service de sécurité, grand frère dans une association, acteur dans un film ou une série. Même si ce travail lui prend du temps sur sa vie personnelle, il lui apporte un bonus de +1 en Richesse, ainsi que 2 points de contact dans le milieu qu'il fréquente.

PISTONNÉ

Prérequis : Novice, Persuasion d6

Même si cela lui apporte souvent l'inimitié, voire la colère de ses collègues, le personnage est pistonné par un membre de la hiérarchie. Il gagne une Relance gratuite à tous ses tests de Procédure pour tenter de gagner une Promotion.

HANDICAPS SPÉCIFIQUES

CORROMPU

Le personnage a les mains sales, il s'est laissé séduire par la corruption et les pots-de-vin. Cela lui apporte un revenu supplémentaire, mais si cela vient à se savoir, il perdra tout et sera poursuivi par les forces de l'ordre. À lui de se débrouiller pour que la brigade financière ne s'aperçoive pas de son train de vie. Être corrompu implique aussi de faire des choses à la demande de celui qui vous paie, et c'est très rarement légal. Si le Handicap est Mineur le personnage gagne un bonus de +1 en Richesse, et +2 pour Majeur, mais il devra rendre des services à son créancier plus régulièrement.

DÉPENSES EXCESSIVES

Le personnage, pour une raison à déterminer (divorce, personne à charge, jeu, etc.), subit une perte financière régulière. Il subit un malus de -1 à son dé de Richesse en cas d'Handicap Mineur et -2 en cas d'Handicap Majeur.

MANQUE D'ÉDUCATION

Le personnage n'a pas été à l'école ou n'a pas pu atteindre un niveau scolaire adéquat. Il a du mal à apprendre et à se préparer à des examens. Il subit donc un malus de -1 en cas d'Handicap Mineur et -2 en cas d'Handicap Majeur à tous ses tests de Procédure pour tenter de gagner une promotion.

BÊTE NOIRE (MAJEUR)

Le personnage est une bête noire pour un responsable de sa hiérarchie. Soit il a déjà été sanctionné pour des fautes diverses, soit ce dernier lui en veut pour une raison à choisir. Quoi qu'il en soit, il subit une Relance forcée de tous ses tests de Procédure afin de monter en grade, car ce dernier fait des pieds et de mains pour l'en empêcher.



SYSTÈME DE SECOURS

SYSTÈME AMÉRICAIN

Le système de secours est plus ou moins le même, partout aux Etats Unis. Avec quelques différences tout de même à observer. Nous prendrons en exemple les services de quatre villes, situées dans quatre états différents. Il faut savoir que, dans un même état, nous pouvons retrouver un des fonctionnements cités ci-après dans une ville et un autre dans la ville voisine.

AMBULANCIER

Trois catégories d'ambulanciers existent

- **EMT-B (Emergency Medical Technician Basic)** : Secouriste formé aux premiers soins non-invasifs et aux techniques de relevage, brancardage et réanimation semi-automatique (l'équivalent des secouristes français).
- **EMT-A (Emergency Medical Technician Advanced)** : Secouriste équivalent à l'EMT-B ayant une formation complémentaire lui permettant d'administrer certains médicaments, sous le couvert d'un paramédic présent à ses côtés.
- **EMT Paramedic (Emergency Medical Technician Paramedic)** : Secouriste paramédical ayant la formation de base d'un EMT-A et ayant suivi un cursus supplémentaire de formation médicale, lui donnant la compétence d'administrer médicaments et drogues de manière autonome (sans médecin) en invasif (injections, perfusions, etc...), de lire et traduire des ECG (électrocardiogrammes) ainsi que de pratiquer les actes médicaux complexes, tels que l'intubation.

Chaque véhicule est composé d'au minimum deux secouristes.

Ils sont déclenchés par des « pagers » (genre de biper recevant un message vocal de départ, émis par un des opérateurs du central 911 du comté). Ils sont généralement hors de la station et sont donc d'astreinte et non de garde. Lorsque le pager se déclenche, ils se rendent à la station où ils retrouvent leurs équipiers, prennent l'engin et partent vers les lieux.

Ils font leur bilan directement au médecin des urgences de l'hôpital du secteur via un radio-téléphone se situant dans la cellule arrière. Si l'état du patient nécessite un examen plus approfondi, l'hôpital déclenche une équipe de paramédics qui se rend sur les lieux en véhicule léger. Dans ces véhicules, ils sont généralement deux paramédics, avec tout le matériel médical nécessaire à un examen plus approfondi (cela ressemble à nos SMUR, sauf qu'il n'y a ni médecin, ni infirmier à bord).

AMBULANCIER AU SERVICE D'INCENDIE

Les services de Pompiers possède deux types d'ambulanciers : Des EMT-A ou B et des paramédics. Ils sont de garde en caserne avec les unités d'incendie.

La constitution d'une ambulance varie selon le secteur et l'organisation de la caserne : ils peuvent être deux EMT, deux paramédics ou un paramédic et un EMT.

Chaque secteur a son fonctionnement durant la garde. Soit les ambulances restent en caserne en attendant un appel, soit elles tournent sur leur secteur de couverture, pour se rendre plus rapidement sur le lieu d'intervention.

Si une ambulance constituée de deux EMT prend en charge un cas nécessitant des soins invasifs, le central déclenche une deuxième ambulance, avec au moins un paramédic à son bord.

Les ambulances ne transmettent pas de bilan, mais se rendent directement aux urgences de l'hôpital du secteur. SAUF en cas d'intervention sur un cas grave ou exceptionnel. Dans ce cas, le bilan sera passé soit par téléphone, soit par radio aux urgences afin de demander la conduite à tenir ou demander l'autorisation au médecin des urgences d'administrer des doses de drogues plus importantes qu'à l'habitude (le médecin des urgences de l'hôpital fait office de médecin régulateur dans ce cas).



SERVICE INCENDIE

Chaque pompier doit être capable de monter dans un engin incendie ET dans une ambulance. On peut se dire que c'est le cas en France, mais non ! Car chaque pompier incendie n'est pas seulement secouriste, il est également paramédic.

Le cursus de formation pour pouvoir servir dans cette ville est long est difficile. La formation de paramédic est dispensée en même temps que la formation incendie.

Tous les pompiers sont de garde en caserne en attendant les départs. Ils ne tournent pas sur un secteur donné en attendant l'appel. Les bilans sont effectués par radio, auprès des urgences de l'hôpital du secteur.



VÉHICULES DE SECOURS

USA

LES ENGINS POMPES



Les engins standards sont en général munis d'une pompe de 4000L/minute et d'une cuve de 2000L d'eau ainsi que d'une lance canon de toit de 5000L/min.

Six engins ont la particularité d'avoir une pompe 8000 L/min et font partie d'un système appelé «satellite water system». Ils sont reconnaissables, notamment grâce à une sortie de pompe se trouvant sur leur pare-choc avant:

Ils sont donc suivis par un camion spécial appelé «satellite» sur les interventions, capable de délivrer jusqu'à 21.000 L/minutes sous 10 bars et transportant environ 1000 m de tuyaux pour sa propre alimentation. C'est en fait, à la base, un canon motorisé sous forme de camion.

L'engin HP (High Pressure, cf plus bas) n°8 a la particularité d'être le seul HP avec une pompe de 8000L/min, ce qui en fait l'engin High Pressure le plus puissant. Il était à l'origine destiné à être couplé avec un satellite, ce qui explique sa pompe de 8000L mais, suite à un souci matériel, il lui a été attribué une pompe haute pression en remplacement d'un engin normal.

Les engins «High Pressure» (ou HP) ont la particularité d'avoir une pompe de 4000L/min et sont en service dans les casernes ayant un ou plusieurs IGH sur leur secteur. La pompe du HP délivre 2000L/min sous environ 50 bars. En raison de la pression, un périmètre de 5 mètres minimum est systématiquement établi dès que l'engin est en intervention sur un feu. Deux pompiers restent à proximité de l'engin et l'intervention est commandée par un bataillon ou un chef de sécurité.

LE SQUAD



Le squad est le seul engin pompe armé par 6 hommes. Hormis sa mission de squad, il a aussi la mission d'un engin classique sur le secteur où est implanté la caserne.

Sa première mission est d'assister les autres engins qui sont déjà sur une intervention en travaillant par équipes de 2 squads.

Il a également la tâche d'effectuer le travail de l'échelle (ladder) jusqu'à l'arrivée de cette dernière sur l'intervention.

Le squad est l'un des engins ayant le plus de matériel, car il transporte à la fois le matériel qu'un RESCUE et celui d'une LADDER, ce qui explique son nombre de coffres et rangements.

Le squad n'est pas équipé d'aspirateur à eau, l'alimentation n'étant pas sa tâche sur les interventions.

En cas d'intervention chimique, ou sur tout intervention dans laquelle la HAZMAT est engagée, le squad arrive en premier, suivi du HAZMAT, mais ne fait que l'identification du produit une fois sur place. La décontamination étant faite par un autre engin.

Les principales missions du SQUAD sont :

- la reconnaissance en milieu confiné,
- le sauvetage déblaiement,
- le calage lourd,
- le sauvetage de grande hauteur.

Il est à noter que tous les squads ont également la spécialité de techniciens en matières dangereuses. Cela explique que toutes les casernes ayant un squad ont également un HAZMAT HMTU (Hazardous Matériel Technician Unit).

LES ECHELLES (LADDERS)

LA LADDER



La grande majorité des ladders sont des Rear-mount Ladder, préférées aux ladders classiques pour leur rapidité et précision de mouvement, ce qui les rend très maniables et faciles d'utilisation pour le sauvetage.

Elle transporte également du matériel de forçage et d'ouverture de portes, ce qui explique ses nombreux coffres sur ses côtés.

LA TOWER LADDER



Elle est l'équivalent de l'EPA (Echelle pivotante automatisée) en France avec une hauteur de 25 mètres pour certaines et 33 mètres pour les autres.

Cet engin n'est presque jamais utilisé pour le sauvetage, à cause du très grand espace qui lui est nécessaire pour pouvoir se développer correctement. Elle n'est donc pas du tout adaptée aux petites rues et sert principalement pour l'attaque du feu par sa lance canon dont le débit peut varier de 2000L à 5000L/minute, suivant le modèle.

LA TILLER LADDER



La Tiller est une échelle sur un châssis semi-remorque, comportant 2 postes de conduite : 1 au tracteur qui tire l'échelle et un autre à l'arrière, où le conducteur, ayant reçu une formation spécifique est relié en permanence par radio au conducteur avant. Sa fonction est de manœuvrer les roues arrière.

Ces 2 postes de conduite permettent à la Tiller de prendre des virages assez serrés sans trop devoir ralentir. C'est d'ailleurs un des engins les mieux manoeuvrables des pompiers américains. Elle emporte le même matériel qu'une Ladder normale et a les mêmes missions, le châssis tiller servant juste à mieux manoeuvrer dans les rues étroites.

LES ENGINS SPÉCIAUX

LES HAZMAT



Armée par un officier et 5 pompiers, la HAZMAT (Hazardous Matériel) intervient sur toutes les situations où la présence de matière dangereuse est confirmée, effectue le transport de matières dangereuses, intervient sur les effondrements, les explosions, les feux dans les tunnels, ainsi que dans les aéroports et milieu confinés.

Les voitures bataillon des HAZMAT (et aussi des rescues) qui commandent les opérations : Les SSL (Suc Support Ladder) ou CPC (Chemical Protective Clothes). Créés en 2001 suite aux attentats du 11 septembre et en service dans certaines compagnies d'échelle, ces voitures armées par 2 pompiers de la ladder transportent les tenues chimiques et servent principalement à aller chercher les enveloppes et colis suspects.

Les écheliers armant la SSL sont formés aux risques chimiques et peuvent intervenir en attendant l'arrivée du HAZ MAT.



LES PARAMEDICS

Le système de secours est plus ou moins le même, partout aux Etats Unis. Avec quelques différences tout de même à observer.

Il permet d'assurer la prise en charge et le transport de victime du lieu de l'incident jusqu'à l'hôpital. (1 victime par ambulance).

La plupart du temps, l'ambulance aura un équipage de 2 ambulanciers.

Trois catégories d'ambulanciers existent

EMT-B (EMERGENCY MEDICAL TECHNICIAN BASIC)

Secouriste formé aux premiers soins non-invasifs et aux techniques de relevage, brancardage et réanimation semi-automatique (l'équivalent des secouristes français).

EMT-A (EMERGENCY MEDICAL TECHNICIAN ADVANCED)

Secouriste équivalent à l'EMT-B ayant une formation complémentaire lui permettant d'administrer certains médicaments, sous le couvert d'un paramédic présent à ses côtés.

EMT PARAMEDIC

(EMERGENCY MEDICAL TECHNICIAN PARAMEDIC)

Secouriste paramédical ayant la formation de base d'un EMT-A et ayant suivi un cursus supplémentaire de formation médicale, lui donnant la compétence d'administrer médicaments et drogues de manière autonome (sans médecin) en invasif (injections, perfusions, etc...), de lire et traduire des ECG (électrocardiogrammes) ainsi que de pratiquer les actes médicaux complexes, tels que l'intubation.

Certains département d'incendie n'ont pas d'ambulance, il font alors appel à des services médicaux privés.

Attention : dans d'autres service d'incendie, la Rescue à la fonction de véhicule de sauvetage et il n'a aucun rapport avec l'ambulance.

LES AMBULANCES

Aux USA, il existe 2 types d'ambulances :

ALS AMBULANCE (ADVANCED LIFE SUPPORT AMBULANCE)



L'ambulance assure principalement la prise en charge et le transport de victime demandant des compétences médicales avancées. Il est équipé de matériels en cas d'arrêt cardio-respiratoire.

BLS AMBULANCE (BASIC LIFE SUPPORT AMBULANCE)



L'ambulance assure principalement la prise en charge et le transport de victime ne demandant pas de compétence médicale avancée.

MCU : MASS CASUALTY UNIT



Il apporte du matériel médical supplémentaire et en grande quantité, lorsque il y a un nombre de victimes importantes.

MASS CASUALTY INCIDENT RESPONSE



MERV : MAJOR EMERGENCY RESPONSE VEHICLE



Il s'agit d'un poste médical avancé. Il permet de traiter plusieurs patients en même temps. Certain, ne transporte pas de victimes à l'hôpital.

HAZ-TAC AMBULANCE



Ambulance spécialisée pour le transport de victimes contaminé. L'équipage peut aussi soigner les personnes sur une zone contaminé puisqu'ils ont des tenues de protection.

FRANCE

VÉHICULE LÉGER DE SECOURS MÉDICAL (VSLM)



Le véhicule léger de secours médical est utilisé par des infirmiers et médecins de sapeurs-pompiers pour intervenir en renfort d'un VSAV sur intervention. Il est équipé de matériel de soins d'urgence dont des médicaments et des matériels biomédicaux spécialisés. Ce véhicule permet aux infirmiers d'assurer un premier niveau de soutien santé aux sapeurs-pompiers engagés sur des opérations éprouvantes.

VÉHICULE DE SECOURS ET D'ASSISTANCE AUX VICTIMES (VSAV)



La plupart (83,5%) des interventions des sapeurs-pompiers concerne le secours d'urgence aux personnes (secours aux victimes et accidents de la circulation), ce qui représente 4,1 millions des 4,9 millions interventions réalisées en 2018. Il est donc tout naturel que le VSAV soit le véhicule le plus connu du grand public.

Son équipement très complet le rend indispensable pour toutes sortes d'interventions : accidents routiers, sportifs, à domicile ou sur le lieu de travail, malaises, brûlures, plaies. Son aménagement est sans cesse réétudié, afin d'optimiser l'efficacité des secours et le confort des victimes.

Il existe plusieurs types de VSAV, notamment le VSAV cube et le VSAV tôle. Le premier présente l'avantage d'être composé d'un porteur et d'une cellule, que l'on peut ôter pour l'installer sur un porteur neuf lorsque l'ancien est usé. Dans tous les cas, le VSAV est équipé d'au moins une porte latérale et de portes arrière.

Pour partir en intervention, le VSAV est habituellement armé par 3 sapeurs-pompiers. Il doit permettre au moins 4 places assises, en plus du conducteur et de la victime. Il y a donc en général deux places à l'avant et deux sièges à l'arrière, pour accueillir, par exemple, un médecin du SAMU ou du Service de Santé et de Secours Médical (SSSM). La victime, elle, est allongée sur le brancard.

Des espaces de rangement permettent de stocker du matériel dans le VSAV pour prendre en charge la victime : sac de premiers secours, défibrillateur cardiaque, oxygène, tensiomètre, saturomètre, glucomètre, kit accouchement, kit section de membres...

VÉHICULE DE SECOURS ROUTIER (VSR)



Le VSR est un véhicule très répandu chez les sapeurs-pompiers, puisqu'il intervient sur tous les accidents de la circulation (route, chemins de fer, etc.) qui représentent 6% des interventions. Il a pour mission de baliser le site, de l'éclairer, de le protéger des incendies, de stabiliser les véhicules accidentés, et de désincarcérer les victimes. Il est donc équipé de cônes de signalisation, de panneaux lumineux, de projecteurs, de cales, de crics...

Les écarteurs, cisailles et autres outils de désincarcération sont des éléments phares du VSR pour découper les véhicules accidentés et en extraire les victimes. Par ailleurs, les lances et extincteurs sont là pour prévenir un éventuel incendie.

FOURGON POMPE TONNE DE SECOURS ROUTIER (FPTSRL)



Certains camions sont conçus pour le secours routier et les incendies en même temps : ce sont les Fourgons Pompe-Tonne/Secours

Certains véhicules de secours routier, les VSR rail/route, sont adaptés pour intervenir sur les voies ferrées, et dans les tunnels, où les conditions d'intervention sont d'autant plus délicates.

Le VSR est habituellement armé par trois sapeurs-pompiers, tandis que le Fourgon de Secours Routier (FSR), plus grand, peut en accueillir six.

ECHELLE PIVOTANTE AUTOMATISÉE (EPA) OU SEMI-AUTOMATIQUE (EPSA)



Plus connu sous le nom de « grande échelle », l'EPA est un véhicule de sapeurs-pompiers équipé d'une échelle escamotable qui mesure le plus souvent 24 ou 30 mètres de long. Elle se termine généralement par une nacelle, où un interphone permet de communiquer avec les équipiers au sol. Avant le déploiement de l'échelle, l'EPA doit être stabilisée au sol : pour ce faire, soit les roues du véhicule sont soulevées par des stabilisateurs, soit elles sont bloquées.

La grande échelle est sollicitée pour un grand nombre de missions : aussi bien l'attaque de feu, que le sauvetage de personnes coincées aux fenêtres en situation d'incendie, ou encore l'acheminement de matériel ou de personnel à grande hauteur.

Les sapeurs-pompiers utilisent également le Mât Élévateur Articulé (MEA), aussi connu sous le nom de Bras Élévateur Articulé (BEA).

Le véhicule de la grande échelle peut exécuter plusieurs mouvements différents : déploiement, élévation et pivotage. Elle peut faire les trois en même temps lorsqu'elle est automatique (EPA), et un seul à la fois lorsqu'elle est semi-automatique (EPSA).

Sur l'ancien modèle, l'échelle sur porteur (ESP), l'échelle est fixée sur un chariot, lequel est monté sur le véhicule. L'ESP permet notamment d'intervenir dans des rues étroites.

FOURGON POMPE-TONNE (FPT)



Le fourgon pompe-tonne (FPT) est utilisé pour lutter contre les feux urbains. La partie arrière du camion est composée d'une cabine où, pendant le trajet, les équipiers peuvent rapidement endosser les appareils respiratoires isolants (ARI) qui sont arrimés aux sièges. Le FPT peut accueillir jusqu'à 8 sapeurs-pompiers.

Une fois le rideau arrière relevé, le dos du camion donne accès à la lance et aux vannes de refoulement. La citerne, aussi appelée tonne, peut contenir jusqu'à 6.000 litres d'eau. L'alimentation en eau de la tonne se fait par une bouche ou poteau d'incendie, par un engin porteur d'eau ou par pompage dans une source présente sur le lieu d'intervention (piscine, étang, lac, rivière...).

Deux dévidoirs mobiles, qui permettent de dérouler les tuyaux des lances à incendie, sont suspendus à l'arrière du FPT. Le véhicule est également équipé de matériel dans ses coffres latéraux : lances, tuyaux, raccords, divisions, émulseurs...

CAMION-CITERNE FEUX DE FORÊTS (CCF)



Le CCF peut contenir entre 2.000 et 13.000 litres d'eau. Il est utilisé pour les missions d'extinction de feux de forêts. Muni d'un châssis de 4x4, il a de très bonnes capacités tout-terrain. Mais son gabarit, plus ou moins important selon les modèles de CCF, peut rendre certaines manœuvres délicates.

Tout comme le fourgon pompe-tonne utilisé pour les incendies urbains, le camion-citerne feux de forêts peut se ravitailler en pompant dans n'importe quel point d'eau.

Généralement, quatre sapeurs-pompiers prennent place à bord du CCF : le conducteur, le chef d'agrès et deux équipiers.

Les colonnes (Unité d'intervenants), composées de GIFF, sont souvent renforcées par les moyens aériens de la Sécurité civile pour combattre les feux de forêts.

AUTRES VÉHICULES

Il existe de nombreux autres véhicules spécialisés. En voici quelques exemples :

LE VÉHICULE DE SOUTIEN SANITAIRE (VSSO)



Le véhicule de soutien santé aux opérations est armé par deux sapeurs-pompiers et contient le matériel de secours, de soins d'urgence et de

LE BATEAU DE RECONNAISSANCE ET DE SAUVETAGE (BRS)



Reconnaissance en milieu aquatique stable, mer peu agitée ou cours d'eau. Participe au soutien des populations en cas de crue majeure. Missions de secours en cas de nécessité.

MOYENS AÉRIENS DE LA SÉCURITÉ CIVILE ET DES SAPEURS-POMPIERS

Dans le cadre de leurs interventions, les sapeurs-pompiers disposent de moyens aériens renforçant les moyens terrestres. Les moyens nationaux de la Sécurité civile restent les plus connus du grand public, notamment les hélicoptères Dragon et les avions bombardiers d'eau tels que Canadair et Tracker, pour combattre les feux de forêts, essentiellement mobilisés pour des missions de sauvetage et de secours d'urgence. Mais certains services départementaux d'incendie et de secours (SDIS) disposent également de leurs propres équipements aériens, en complément des moyens nationaux.

HÉLICOPTÈRE «DRAGON» DE LA SÉCURITÉ CIVILE



Ces appareils, de type EC-145, sont une trentaine en France, réunis dans le groupement d'hélicoptères de la Sécurité civile (GHSC) qui intervient depuis plus de 60 ans. Ils peuvent atteindre les 220 km/h, ce qui leur permet d'être très rapidement mobilisés en cas de besoin. Ils sont à la disposition des sapeurs-pompiers,

mais aussi du SAMU, de la police ou encore de la gendarmerie, essentiellement pour accomplir des missions de secours d'urgence et de sauvetage.

L'équipage de chaque hélicoptère est composé d'un pilote et d'un mécanicien opérateur. La cabine peut ensuite accueillir plusieurs professionnels, en fonction de l'intervention à effectuer. Bien que les hélicoptères Dragon de la Sécurité civile soient dédiés au secours aux personnes, ils peuvent occasionnellement remplir des missions d'assistance technique, de police ou de reconnaissance sur les feux de forêts.

Les sapeurs-pompiers spécialistes du groupe de reconnaissance et d'intervention en milieu périlleux (GRIMP) et du secours en montagne ainsi que les nageurs-sauveteurs sont régulièrement amenés à embarquer à bord de ces hélicoptères.

Ces derniers sont équipés d'un treuil permettant de faire descendre les secouristes auprès de la victime et de remonter celle-ci lorsqu'elle se trouve dans un endroit difficile d'accès, en montagne ou en mer. L'hélitreuilage est une manœuvre spectaculaire et délicate, qui exige de la part des sauveteurs rigueur et sang-froid.

Les EC-145 de la Sécurité civile peuvent également intervenir dans le cadre de la lutte contre les feux de forêts, en tant qu'hélicoptère de secours mais aussi de commandement, en se mettant en vol stationnaire pour surveiller les zones atteintes par les incendies.

LES AVIONS BOMBARDIERS D'EAU DE LA SÉCURITÉ CIVILE

Il existe plusieurs types d'avions bombardiers d'eau dans la flotte nationale de la Sécurité civile : les Canadair, les Tracker, les Dash et les Beechcraft. Pilotés par des professionnels, ils sont essentiellement mobilisés pour des missions de prévention, de reconnaissance et d'extinction des feux de forêts. Ils interviennent en coordination avec les sapeurs-pompiers mobilisés au sol.

Depuis 2017, la base aérienne de la Sécurité civile (BASC) est située à Nîmes-Garons, dans le département du Gard. Les avions peuvent néanmoins être repositionnés temporairement sur d'autres sites en fonction des événements et des besoins en termes d'intervention.

LES CANADAIR



Facilement reconnaissable à ses couleurs jaune et rouge, le Canadair est le plus gros bombardier d'eau de la Sécurité civile française, qui en compte douze, dont trois sont basés en Corse, à Ajaccio. Depuis quelques années, le modèle CL-415 a remplacé le CL-215, qui était le premier avion conçu spécialement pour la lutte contre les incendies. Ses réservoirs peuvent contenir plus de 6.000 litres d'eau.

Le Canadair est un avion amphibie, qui peut se poser sur l'eau (amerrir) et en redécoller. Il a aussi la capacité de se remplir en eau, en vol, ce qui constitue un gain de temps précieux par rapport à d'autres avions contraints de rentrer sur leur base aérienne pour cela. Il doit alors frôler la surface d'un plan d'eau (lac, fleuve ou mer), sur une longueur d'environ 1.500 mètres. Cette opération s'appelle l'écopage et ne dure que 12 secondes en moyenne, pour 6 tonnes d'eau recueillies.

LES DASH



La Sécurité civile française est équipée de trois* Dash-8 Q400 en version bombardier d'eau, puisque cet avion est initialement destiné au transport de passagers.

Le Dash dispose d'un réservoir de 10.000 litres d'eau ou de produit retardant, soit 4 tonnes de

plus que le Canadair. Sa vitesse lui permet de couvrir l'ensemble de la zone sud-ouest : le Dash peut relier Nîmes-Bordeaux en une heure, contre deux pour le Canadair.

Polyvalent, il peut aussi transporter des passagers ou des équipements. En 2023, les trois Dash de la Sécurité civile devaient être rejoints par 6 avions MRBET «Multi-rôle bombardier d'eau et transport», censés remplacer les Tracker (cf plus bas).

LES BEECHCRAFT



Contrairement aux autres appareils de la Sécurité civile, le Beechcraft B200, ou Beech 200 Super King Air, n'est pas un bombardier d'eau, mais un avion de liaison et de reconnaissance.

Il assure la coordination en vol des opérations aériennes ainsi que des missions d'investigation et de surveillance des zones à risques élevés. En cas de besoin, il peut également transporter du personnel dans des zones difficiles d'accès.

La Sécurité civile française compte actuellement trois* Beechcraft B200, capables d'atteindre la vitesse de 500km/h.

LES TRACKER



Plus petits et plus anciens que les Canadair, les Tracker S-2FT étaient à l'origine des avions militaires dédiés à la lutte anti-sous-marine. Reconvertis en bombardiers d'eau dans les années 1970. Les Tracker étaient utilisés en priorité sur des missions de surveillance et de première intervention, dites missions de guet aérien armé

(GAAR). En raison de leur rapidité, ils sont souvent les premiers à intervenir pour l'attaque de feux naissants. Capables d'emporter plus de 3 tonnes d'eau, ils peuvent dans un premier temps larguer le produit retardant, qui sert à ralentir la propagation du feu et donne une couleur orangée aux largages. Les Canadair sont ensuite mobilisés lorsque l'incendie est plus étendu.

LES DRONES



Les drones sont des aéronefs sans pilote à bord, le plus souvent télécommandés depuis le sol. Ils fournissent des renseignements exploitables dans le cadre de la gestion d'une crise. Certains SDIS et unités militaires s'y intéressent et éprouvent leur efficacité opérationnelle dans le cadre de missions de reconnaissance, de secours d'urgence aux personnes et parfois même d'extinction du feu.

Les drones peuvent être équipés de radars et de caméras, qui permettent d'orienter et de visualiser les opérations, voire de guider un secouriste, en transmettant les images au personnel au sol. Ils s'avèrent ainsi utiles pour repérer une éventuelle reprise de feu en forêt, rechercher une victime en milieu périlleux ou aquatique, évoluer dans un environnement toxique, faire de la reconnaissance sur un accident de la voie publique ou lors de violences urbaines...

Le potentiel d'exploitation des drones est vaste. Certains sont, par exemple, équipés d'extincteurs embarqués pour éteindre rapidement une partie d'une voiture en feu ou intervenir en hauteur sur un feu d'éolienne ou de pylône.

ROBOT DE LUTTE CONTRE LES INCENDIES COLOSSUS



Le robot est conçu pour les opérations de lutte contre les incendies à l'intérieur et à l'extérieur, notamment dans les complexes industriels, les tunnels, les structures urbaines, les zones portuaires et les zones contenant des matières dangereuses. Son indice de protection IP67 et son bouclier thermique garantissent sa fiabilité dans les environnements remplis d'eau, de poussière et de fumée.

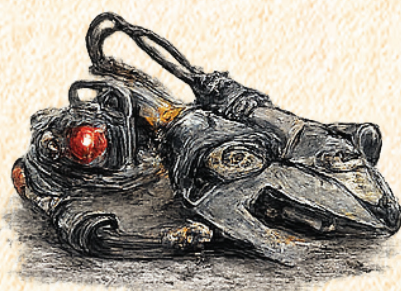
LUTTE CONTRE LES FEUX DE FORÊTS

Dès le début de la saison estivale, tous les acteurs de la lutte contre ce type de feux sont mobilisés pour protéger la forêt. Les sapeurs-pompiers, parfois aidés de renforts venus de toutes les régions, œuvrent ensemble contre ces incendies, soutenus par les moyens aériens de la sécurité civile.

LES MOYENS AÉRIENS DES SDIS

Certains services départementaux d'incendie et de secours (SDIS) disposent d'avions et d'hélicoptères pour assurer leur autonomie opérationnelle, en complément des moyens nationaux de la Sécurité civile.

Par exemple, certains départements du sud de la France louent des hélicoptères et des avions de reconnaissance ainsi que des bombardiers d'eau pour lutter contre les feux de forêt en été.



LES GRADES

GRADE DES POMPIERS FRANÇAIS

GRADES ET DÉCORATIONS

L'Arrêté du 8 avril 2015 (modifié par l'Arrêté du 4 avril 2017) fixe les tenues, uniformes, équipements, insignes et attributs des sapeurs-pompiers. Il concerne les sapeurs-pompiers auxiliaires, volontaires et professionnels, ainsi que les présidents de conseils d'administration des services départementaux d'incendie et de secours (SDIS)

LES GRADES CHEZ LES SAPEURS-POMPIERS CIVILS

Auxiliaire, hommes du rang et caporaux



Sous-officiers



Officiers



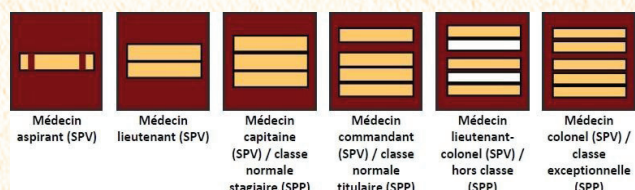
Emplois supérieurs de direction



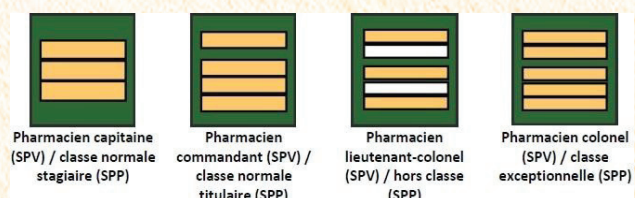
LES GRADES DU SERVICE DE SANTÉ ET DE SECOURS MÉDICAL (SSSM)

Les personnels du Service de santé et de secours médical ont des grades de capitaine, commandant, lieutenant-colonel et colonel. Seule la couleur des épaulettes varie selon le métier.

Médecins

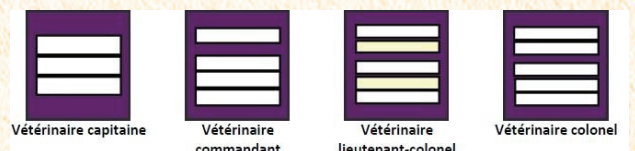


Pharmaciens



Vétérinaires

(SPV = Sapeur Pompier Vétérinaire)



Infirmiers



Cadres de santé



Experts

Un expert donne des conseils techniques dans son domaine de compétences (risque naturel, technologique, environnemental, suivi de contraintes psychologiques, communication).



Expert(e)



Expert(e) SSSM

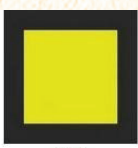


Psychologue

Les galons des jeunes sapeurs-pompiers (JSP)



JSP 1



JSP 2



JSP 3



JSP 4

LES INSIGNES

- Insigne administrateur ODP (Oeuvre des pupilles)
- Insigne animateur JSP (jeunes sapeurs-pompiers)
- Insigne auditeur session nationale Sécurité et Justice de l'INHESJ (Institut national des hautes études de la sécurité et de la justice)
- Insigne brevet du CHEMI (Cycle des hautes études du ministère de l'Intérieur)
- Insigne chef de centre d'incendie et de secours
- Insigne de spécialité prévention
- Insigne des Anciens sapeurs-pompiers (ASP)
- Insigne des scaphandriers autonome légers (SAL)

RÉCOMPENSES ET SANCTIONS

Vous trouverez ici toutes les informations sur les récompenses qui peuvent être données aux vrais héros de notre monde.

RÉCOMPENSES AUX USA

En premier lieu, intéressons-nous aux décorations accordées pour acte de bravoure :

LA STAR

Décernée aux officiers ayant avant tout fait preuve de sang-froid, de maîtrise et de sens tactique au beau milieu d'une situation de crise exceptionnelle.

LIFE SAVING MEDAL

Décernée après avoir mis sa vie en péril dans le but de sauver des vies.

MEDAL OF VALOR

Honneur suprême pouvant être fait, véritable Saint Graal récompensant l'héroïsme et le courage exceptionnel d'un officier confronté à un danger imminent.

Nombreuses sont les personnes qui n'ont finalement été décorées de cette médaille qu'à titre posthume.

Viennent ensuite les récompenses attribuées aux unités, qu'il s'agisse d'une section, d'un bureau, d'un groupe d'enquêteurs.

COMMISSION UNIT CITATION

Salue le travail effectué par une équipe au complet (formée au sein d'une même unité ou issue de plusieurs services).

Elle permet notamment de récompenser des groupes composés de membres de différentes unités, ce qui montre ainsi aux médias combien la guerre des services n'est évidemment qu'un mythe.

MERITORIOUS UNIT CITATION

Moins connue, mais certainement plus prestigieuse, elle récompense généralement un véritable travail de terrain de longue haleine accompli par un groupe d'urgentistes.

Pour finir, les distinctions directement émises par des commissions spéciales :

HUMAN RELATIONS MEDAL

Récompense les plus habiles de nos négociateurs.

COMMISSION DISTINGUISHED SERVICE MEDAL

Distinction attribuée à des secouristes qui ont su faire montre d'un vrai travail au sein des services de la ville et un respect pour la hiérarchie.

Distinguished Service Medal, Meritorious Service Medal et Meritorious Achievement Medal sont des récompenses qui viennent consacrer un travail irréprochable, de bonnes relations avec la hiérarchie ou, plus simplement encore, quelques années de travail au sein des forces de sécurité.

LIBERTY AWARD

Après avoir été blessé ou tué, un animal de la cynophile peut se voir remettre cette récompense, du nom du chien Liberty, mort vaillamment en service commandé.



GALON ET RENTE

Une médaille est accompagnée d'un galon (un petit rectangle de tissu) reprenant les motifs du ruban et qui est porté sur la poitrine lorsque le port de la médaille paraît un peu trop ostentatoire, ainsi que d'un pin's reprenant les motifs du galon (sauf dans le cas de la Medal of Valor où le pin's représente directement la médaille et non pas le ruban). Il est aussi intéressant de noter que chacune de ces médailles donne droit à une rente mensuelle qui continuera à être versée à la retraite.

MÉDAILLES	RENTE
Star	20 \$/mois
Life Saving Medal	60 \$/mois
Medal of Valor	150\$ /mois
Commission Unit Citation	80 \$/mois
Meritorious Unit Citation	20 \$/mois
Human Relations Medal	20 \$/mois
Commission Distinguished Service Medal	80 \$/mois
Distinguished Service Medal	10 \$/mois
Meritorious Service Medal	15 \$/mois
Meritorious Achievement Medal	20 \$/mois

RÉCOMPENSES AU ROYAUME-UNI

Les ordres, décorations et médailles du Royaume-Uni comprennent un système complexe par lequel les britanniques sont récompensés pour leur courage, leur réussite ou leur service envers le Royaume. Il comprend trois types de récompenses :

- Les ordres honorifiques, utilisés pour reconnaître le mérite en termes de réussite ou de service.
- Les décorations militaires et civiles, utilisées pour reconnaître des actions spécifiques.
- Les médailles, utilisées pour reconnaître le courage, un long et/ou important service et/ou bonne conduite.

De plus, le système de noblesse britannique, encore largement utilisé, constitue un autre type d'honneur par l'attribution de titres.

HISTORIQUE

Alors que les monarques anglo-saxons du Ve siècle sont connus pour récompenser leurs loyaux sujets avec des anneaux ou autres objets de valeur, les Normands introduisent la chevalerie comme base de leur gouvernement féodal. Le premier ordre de chevalerie anglais, l'Ordre de la Jarretière, fut créé en 1348 par le roi Édouard III.

Depuis lors, le système des ordres de chevalerie a évolué pour s'adapter au changement nécessaire pour reconnaître d'autres formes de services envers le Royaume-Uni.

Vous pouvez vous rendre sur la page Wikipédia qui vous permettra de mieux comprendre l'ensemble des ordres de chevalerie et les récompenses qui peuvent toucher les forces britanniques.

RÉCOMPENSES EN FRANCE

L'ACTION POSITIVE DANS LE CADRE DU SERVICE

LETTRE DE FÉLICITATION

Elle souligne une action positive dans le cadre du service, le plus souvent de façon ponctuelle.

Pour ce niveau de récompense, la comparaison avec les militaires s'arrête là car, contrairement aux armées, il n'y a pas d'échelon supérieur parmi les décorations dites « de papier ». Ainsi la lettre de félicitation s'étend du domaine du témoignage de satisfaction, jusqu'à la citation sans croix simple que l'on retrouve dans les corps militaires.

Pour ce faire, cette dernière peut être attribuée par différents échelons. Ce niveau peut être rehaussé d'une médaille de la sécurité intérieure (MSI).

MÉDAILLE DE LA SÉCURITÉ INTÉRIEURE (MSI)

Cette décoration vise à récompenser les services particulièrement honorables, notamment un engagement exceptionnel, une intervention dans un contexte particulier, une action humanitaire ou l'accomplissement d'une action ponctuelle ou continue, dépassant le cadre normal de service, rendus dans le cadre de la Sécurité intérieure de la France.

Elle comporte trois échelons (bronze, argent, or) et peut être décernée avec une des agrafes*.

*Une barrette porte médailles, également appelée agrafe, est une fine pièce métallique fixée au

ruban d'une décoration militaire, civile ou d'une autre médaille. Elle indique le plus souvent la campagne ou l'opération pour laquelle la distinction est attribuée, et la présence de plusieurs barrettes sur une même médaille signale que le récipiendaire a rempli les critères d'attribution dans plusieurs théâtres d'opérations.

FAIRE FACE À UN RISQUE AGGRAVÉ

MÉDAILLE POUR ACTE DE COURAGE ET DE DÉVOUEMENT (MACD)

Attribuable tant aux civils qu'aux militaires, héritière d'une longue lignée de médailles de sauvetage dont les premières remontent au règne de Louis XIV, la MACD a subi différentes évolutions pour apparaître en 1833, telle que nous la connaissons aujourd'hui. Attribuée par les préfets, elle est la médaille par excellence qui met en valeur les interventions dans un immeuble en feu ou le sauvetage d'une personne tombée à l'eau. De façon plus pragmatique, elle est surtout la seule décoration que le préfet peut octroyer, sans validation d'un ministère de tutelle. Elle possède plusieurs échelons :

- Bronze,
- Argent 1 étoile,
- Argent 2 étoiles,
- Or.

LA MÉDAILLE D'HONNEUR

En parallèle du risque aggravé (mais au-dessus hiérarchiquement), on entre dans le périmètre de l'action d'éclat, cette sorte d'action ultime où la notion de mise en danger prend tout son sens.

Elle est avant tout une médaille d'ancienneté, qui honore 20 années de services irréprochables. Elle est alors en argent. Mais elle peut déjà récompenser ceux qui ont accompli une action d'éclat ayant mis en péril leur vie ou qui ont fait preuve d'une haute conception du devoir. Elle comporte alors une étoile d'argent lorsqu'elle est décernée dans ce cadre ou à titre posthume.

L'ÉCHELON OR HONORE 35 ANNÉES DE SERVICES.

LÉGION D'HONNEUR ET DU MÉRITE

MÉDAILLE DE LA LÉGION D'HONNEUR

Au sommet de la pyramide des récompenses, trône la Légion d'honneur. Les acteurs du service public tués dans l'exercice de leurs fonctions en sont décorés. De façon plus discrète, le Président de la République, en tant que grand maître de l'Ordre, peut décerner la Légion d'honneur en s'affranchissant du temps minimum à quelqu'un qui, de son vivant, aura acquis des mérites éminents, au service de la nation.

MÉDAILLE DU MÉRITE

Après la Légion d'honneur, l'ordre national du Mérite est le second ordre national visant à honorer des citoyens français. Il récompense les mérites distingués acquis, soit dans une fonction publique, civile ou militaire, soit dans l'exercice d'une activité privée.

LES DÉCORATIONS

L'article R.117 du Code de la Légion d'Honneur et de la médaille militaire prévoit la consultation obligatoire du grand chancelier sur les questions de principe qui concernent les décorations françaises, à l'exclusion de l'Ordre de la libération et de la médaille de la Résistance. C'est donc à lui qu'incombe de fixer l'ordre de port des décorations officielles françaises. Une liste hiérarchique des décorations officielles françaises a été établie. Toutes les décorations mentionnées, qu'elles soient civiles ou militaires, peuvent être regroupées sur une barrette afin d'être portées lors de manifestations patriotiques, comme dans d'autres circonstances.

LES DÉCORATIONS OFFICIELLES ET LEUR ORDRE

- Légion d'honneur,
- Croix de la Libération,
- Médaille militaire,
- Ordre national du mérite,
- Croix de guerre 1914/1918,
- Croix de guerre des théâtres d'opérations extérieures,
- Croix de la valeur militaire,
- Médaille de la gendarmerie nationale,
- Médaille de la Résistance française,
- Ordre des palmes académiques,
- Ordre du mérite agricole,
- Ordre du mérite maritime,
- Ordre des arts et des lettres,
- Médaille des évadés,
- Croix du combattant volontaire 1939/1945,
- Croix du combattant volontaire Indochine,
- Croix du combattant volontaire Corée,
- Croix du combattant volontaire a.f.n,
- Croix du combattant volontaire de la résistance,
- Médaille de l'aéronautique,
- Croix du combattant,
- Médaille de la reconnaissance française,
- Médaille de la Défense nationale,
- Médaille des services militaires volontaires,
- Médailles d'honneur ressortissant aux différents départements ministériels,
- Médaille d'Afrique du Nord et médaille de reconnaissance de la nation,
- Médailles commémoratives diverses et assimilées.

MÉDAILLES

Nouvelles médailles disponibles.

10, 20, 30 et 40 ans. Médailles conformes au décret 2017.



MÉDAILLES D'HONNEUR

Dans la liste des décorations officielles, figurent les médailles d'honneur ressortissant au ministère de l'intérieur et applicables pour les sapeurs-pompiers, disposées dans l'ordre de préséance suivant (modifié en 2017) :

- Médaille de la sécurité intérieure, dans l'ordre d'attribution (bronze, argent, et or),
- Médaille d'honneur des sapeurs-pompiers pour service exceptionnel*, avec rosette (argent, vermeil et or),
- Médaille pour acte de courage et de dévouement, dans l'ordre d'attribution (bronze, argent 2e classe, argent 1e classe, et or),
- Médaille d'honneur des sapeurs-pompiers (ancienneté)* (10 ans : bronze, 20 ans : argent, 30 ans : or, 40 ans : grand'or).

* **Le décret du 10 juillet 2017** actualise et rassemble les textes en vigueur et crée un échelon supplémentaire pour la médaille d'ancienneté et la médaille pour services exceptionnels.

En dehors de la médaille de la sécurité intérieure et de celle pour acte de courage et de dévouement, seul l'échelon le plus élevé est porté.

Peuvent également s'adjoindre les décorations civiles et associatives, telles que les médailles fédérales, qui ne doivent -sauf accord- être portées qu'à l'occasion des événements des organisations et associations concernées.

Enfin, des décorations étrangères** (délivrées par des puissances souveraines uniquement), ainsi que des médailles commémoratives** (délivrées par des instances internationales ou des pays étrangers) peuvent être portées après les décorations françaises, dans l'ordre hiérarchique des dignités et grades obtenus, ou à défaut, dans l'ordre chronologique d'attribution dans le cas de grades équivalents.

** Conformément au livre IV du code de la légion d'honneur et de la médaille militaire (articles R.160 et R.161), le port de ces décorations n'est possible qu'après autorisation expresse du Grand Chancelier. Par dérogation, certaines médailles commémoratives délivrées par des instances internationales ou des pays étrangers peuvent faire l'objet d'une autorisation de port (article R.169 du code de la légion d'honneur et de la médaille militaire).



LES FOURRAGÈRES

La fourragère pour acte de courage et de dévouement est une décoration récompensant un corps de sapeurs-pompiers pour faits de guerre ou de bravoure exemplaire. Les personnels, durant leur temps de service dans un corps dont le drapeau a été décoré pour acte de courage et de dévouement, portent la fourragère qui correspond au niveau de décoration.

Si des personnels ont participé à l'opération pour laquelle le drapeau a été décoré ou s'ils étaient inscrits sur le registre du Corps au moment des événements, ils la portent et conservent ce droit de port même après leur départ. Dans cette condition, la fourragère peut être portée avec un insigne du précédent corps, agrafé sur le cordon. L'insigne métallique est alors considéré comme partie intégrante de la fourragère et n'entre pas dans le décompte des insignes métalliques autorisés au port de la tenue.

POMPIER AUX ÉTATS-UNIS ET AU ROYAUME-UNI

Les pompiers aux États-Unis et au Royaume-Uni ont des systèmes de grade similaires, bien que les noms des rangs puissent varier légèrement.

Aux États-Unis, un pompier débute en tant que « Firefighter » puis peut gravir les échelons pour devenir lieutenant, capitaine, chef de bataillon, et enfin chef des pompiers.

Au Royaume-Uni, les rangs suivent une structure similaire avec les titres de Firefighter, Crew Manager, Watch Manager, Station Manager, et enfin Chief Fire Officer.

GRADE USA/UK (INSIGNES/GRADES)	CORRESPONDANCE FRANÇAISE
Chief of Département (5 étoiles)	Chef de Corps
Chief of Opération (4 étoiles)	Adjoint au chef de Corps
Assistant Chief (3 étoiles)	Chef de groupe- ment
Deputy Assistant Chief (2 étoiles)	Chef de Site
Division Commander (1 étoile)	Chef de groupe- ment territorial
Deputy Chief (1 aigle)	Chef de colonne
Battalion Chief (style trèfle en cuivre)	Officier chef de groupe
Captain	Adjudant
Lieutenant	Sergent
Firefighter	Homme du Rang (sapeur)



RÉCOMPENSES ET SANCTIONS

Inspection générale de la Sécurité civile (IGSC)
Créée en 1938, l'Inspection générale de la Sécurité civile (IGSC) exerce désormais son activité sur le fondement de l'article L 751-2 du CSI et de l'article 7 de l'arrêté du 6 avril 2021.

L'IGSC est chargée d'une mission générale de contrôle, d'audit, d'étude, de conseil et d'évaluation des services d'incendie et de secours civils et militaires, des moyens régionaux et nationaux, et des associations concourant à la Sécurité civile.

Elle diligente des enquêtes administratives, participe à la politique de sécurité des acteurs du secours et contribue à l'évaluation des Sapeurs-pompiers professionnels relevant du cadre d'emplois de conception et de direction.

Son périmètre d'action comprend 186 organisations de sécurité civile :

- La direction centrale,
- Les 99 SIS dont la BSPP et le BMPM,
- Les 3 Unités d'instruction et d'intervention de la Sécurité civile,
- Les 24 bases d'aéronefs,
- Les 27 centres de déminage,
- Les 3 établissements de soutien opérationnels et logistiques,
- L'École nationale supérieure des officiers de sapeurs-pompiers,
- Les États-Majors Interministériels des Zones de Défense et de Sécurité,
- L'Entente pour la forêt méditerranéenne (Valabre),
- Les Associations agréées de Sécurité Civile.
- Soit 371 000 personnes de 8 statuts différents.

L'IGSC est composée de 14 personnels permanents : 12 inspecteurs (SPP, militaires et personnels de l'administration) et 2 assistantes de direction.

Elle bénéficie de l'appui d'experts : 3 conseillers santé et 30 Inspecteurs Associés Référénts experts pour les autres domaines techniques et anime le réseau « sécurité en service » au sein des SIS territoriaux composé de 100 préventeurs civils et militaires.

ORGANISATION

ORGANISATION DES SAPEURS-POMPIERS EN FRANCE

MÉCANISME EUROPÉEN DE PROTECTION CIVILE (MEPC)

En France, le système de secours d'urgence relève de la politique publique de sécurité civile. Ces missions sont principalement assurées par les sapeurs-pompiers. Découvrez l'organisation des secours et leur répartition sur le territoire.

Le système français de secours d'urgence et de protection des populations

Notre système de secours d'urgence relève de la politique publique de sécurité civile, et concerne :

- la prévention des risques de toute nature,
- l'information et l'alerte des populations,
- la protection des personnes, des biens et de l'environnement contre les accidents, les sinistres et les catastrophes.

Il ressort d'une compétence partagée entre l'État et les collectivités locales.

Les missions de secours d'urgence sont principalement assurées par les sapeurs-pompiers, regroupés au sein d'établissements publics départementaux (les services départementaux d'incendie et de secours – SDIS), complétés dans une vingtaine de départements par des corps communaux et intercommunaux, ainsi que d'unités militaires (Brigade de sapeurs-pompiers de Paris et Bataillon des marins-pompiers de Marseille). Toutes ces organisations sont identifiées par un vocable commun : les services d'incendie et de secours.

À leurs côtés, agissent également les moyens nationaux de la sécurité civile, regroupés au sein de la Direction générale de la Sécurité civile et de la Gestion des crises (DGSCGC) du ministère de l'Intérieur : administration centrale, avions bombardiers d'eau et hélicoptères, démineurs, etc. ainsi que des formations militaires de la sécurité civile (FORMISC).

Enfin, ce dispositif est renforcé en cas de besoin par différents services de l'État, les associations agréées de sécurité civile, les réserves communales de sécurité civile et des moyens privés réquisitionnés.

AU NIVEAU DE LA COMMUNE

Le maire est responsable de la sécurité dans sa commune. Chaque commune est protégée par un centre de secours (CS), qui peut être situé dans une commune voisine, ou plusieurs selon son importance. Si un même centre de secours défend plusieurs communes, il peut aussi exister des centres de première intervention (CPI), plus petits.

AU NIVEAU DU DÉPARTEMENT

Le service départemental d'incendie et de secours (SDIS) est dirigé par un officier supérieur de sapeurs-pompiers et placé sous la double autorité du préfet (gestion opérationnelle) et du président de son Conseil d'administration (pour la gestion administrative et financière). Le SDIS est chargé de l'analyse des risques et de la mise en place des moyens de secours. Il organise l'activité de l'ensemble des centres de sapeurs-pompiers du département. Son centre opérationnel d'incendie et de secours (CODIS) veille 24h/24 et coordonne les différentes interventions.

CONSEIL D'ADMINISTRATION

Chaque SDIS est administré par un conseil d'administration qui comprend entre 15 et 30 membres et est constitué de représentants :

- du département,
- des communes,
- des établissements publics de coopération intercommunale (EPCI) compétents en matière de secours et de lutte contre l'incendie.

Des représentants de sapeurs-pompiers peuvent également assister au conseil d'administration, mais leur voix est uniquement consultative, ce qui signifie qu'ils ne prennent pas part aux votes :

- le directeur départemental des services d'incendie et de secours,
- le président de l'union départementale des sapeurs-pompiers,
- le médecin-chef du service de santé et de secours médical (SSSM),
- un sapeur-pompier professionnel officier,
- un sapeur-pompier professionnel non officier,
- un sapeur-pompier volontaire officier,
- un sapeur-pompier volontaire non officier,
- un représentant des autres fonctionnaires territoriaux du SDIS.



COMMISSION ADMINISTRATIVE ET TECHNIQUE

La commission administrative et technique est instituée auprès du conseil d'administration du SDIS. Elle est consultée sur les questions d'ordre technique ou opérationnel qui intéressent les SIS, et présidée par le directeur départemental. Elle est composée :

- de représentants des sapeurs-pompiers professionnels et volontaires,
- du médecin-chef du SSSM,
- d'un représentant des autres fonctionnaires territoriaux du SDIS.

AU NIVEAU NATIONAL

Les sapeurs-pompiers sont placés sous la tutelle du ministère de l'Intérieur - Direction générale de la sécurité civile et de la gestion des crises (DGSCGC). Cette direction est chargée de prévenir les risques naturels et technologiques et de coordonner les secours en cas de sinistre très importants.

LES CENTRES D'INCENDIE ET DE SECOURS

Ce sont les unités territoriales chargées principalement des missions de secours. Ils sont créés et classés, par arrêté du préfet, en centres de secours principaux, centres de secours et centres de première intervention, en fonction du schéma départemental d'analyse et de couverture des risques (SDACR) et du règlement opérationnel, et conformément aux critères suivants :

- Les centres de secours principaux (CSP) peuvent assurer simultanément au moins un départ en intervention pour une mission de lutte contre l'incendie, deux départs en intervention pour une mission de secours d'urgence aux personnes et un autre départ en intervention ;
- Les centres de secours (CS) peuvent assurer simultanément au moins un départ en intervention pour une mission de lutte contre l'incendie ou un départ en intervention pour une mission de secours d'urgence aux personnes et un autre départ en intervention ;
- Les centres de première intervention (CPI) peuvent assurer au moins un départ en intervention.

LES EFFECTIFS

Chaque centre d'incendie et de secours dispose, selon la catégorie à laquelle il appartient, d'un effectif lui permettant au minimum d'assurer la garde et les départs en intervention dans les conditions définies ci-dessus.

Cet effectif est fixé dans le respect des dispositions des guides nationaux de référence, du schéma départemental d'analyse et de couverture des risques et du règlement opérationnel.

Les personnels de garde sont susceptibles de partir immédiatement en intervention.

Les personnels d'astreinte sont susceptibles de partir en intervention dans un délai fixé par le règlement opérationnel.

LE RÈGLEMENT OPÉRATIONNEL

Il est arrêté par le préfet, après avis d'un comité technique départemental, de la commission administrative et technique des services d'incendie et de secours, et du conseil d'administration. Ce règlement fixe les consignes opérationnelles relatives aux différentes missions des services d'incendie et de secours et détermine obligatoirement l'effectif minimum et les matériels nécessaires, dans le respect des prescriptions suivantes :

- Les missions de lutte contre l'incendie nécessitent au moins un engin pompe-tonne et six à huit sapeurs-pompiers ;
- Les missions de secours d'urgence aux personnes nécessitent au moins un véhicule de secours aux asphyxiés et blessés et trois ou quatre sapeurs-pompiers ;
- Pour les autres missions, les moyens doivent être mis en œuvre par au moins deux sapeurs-pompiers.

Le règlement opérationnel détermine aussi les véhicules pour lesquels l'armement peut être différent de ceux définis ci-dessus. Le règlement opérationnel est publié aux recueils des actes administratifs de la préfecture et du service départemental d'incendie et de secours ; il est notifié à tous les maires du département.

PRÉSENTATION DU SDIS

Le service départemental d'incendie et de secours (SDIS) est un établissement public spécialement créé et géré dans les conditions prévues par le code général des collectivités territoriales, en vue d'assurer les missions suivantes :

- La prévention, la protection et la lutte contre les incendies ;
- La prévention et l'évaluation des risques de sécurité civile ;
- La préparation des mesures de sauvegarde et l'organisation des moyens de secours ;
- La protection des personnes, des biens et de l'environnement ;
- Le secours d'urgence aux personnes victimes d'accidents, de sinistres ou de catastrophes ainsi que leur évacuation.



Le directeur départemental des services d'incendie et de secours (DD SIS) est un officier supérieur de sapeurs-pompiers nommé conjointement par le ministre de l'intérieur et le président du conseil d'administration du SDIS. Il assure :

- Sous l'autorité du président du conseil général, président du conseil d'administration du SDIS, la gestion administrative et financière de l'établissement public (ressources humaines, matériels, bâtiments, etc.) ;
- Sous l'autorité du représentant de l'Etat dans le département, la direction opérationnelle du corps départemental des sapeurs-pompiers, la direction des actions de prévention et la mise en œuvre opérationnelle de l'ensemble des moyens de secours et de lutte contre l'incendie.

Le SDIS comprend un corps départemental des sapeurs-pompiers fort de 268 sapeurs-pompiers professionnels et 1903 sapeurs-pompiers volontaires. Les 106 personnels administratifs et techniques spécialisés collaborent également à sa gestion courante.

Le SDIS s'appuie sur une hiérarchie proche des unités militaires, bien que tous ses personnels soient des fonctionnaires territoriaux. Son organisation, adaptée à la rapidité d'intervention et au besoin de coordination, repose sur :

- 60 centres d'incendie et de secours (CIS) dont l'importance est adaptée aux risques contre lesquels ils ont à se défendre ;
- 3 groupements territoriaux (Iton, Risle et Seine) chargés de la mise en œuvre des politiques départementales, de la coordination et du contrôle de l'action des CIS qui leurs sont rattachés ;
- une direction départementale chargée du commandement, du déclenchement des secours et de la gestion administrative et financière de l'établissement public dont le budget atteint 44,63 millions d'euros en 2013.

ORGANISATION DES SECOURS AUX USA

La Federal Emergency Management Agency (FEMA, Agence fédérale de gestion des situations d'urgence) est l'organisme gouvernemental américain voué à assurer l'arrivée des secours en situation d'urgence. Elle est rattachée au département de la Sécurité intérieure des États-Unis, et prend en charge les grandes catastrophes naturelles et celles liées aux activités humaines qui frappent le « territoire national ».

HISTORIQUE

L'agence a été créée sous la présidence Carter le 1er avril 1979 et permit le regroupement de plusieurs programmes gouvernementaux, notamment l'administration de protection civile contre les incendies à grande échelle, et les activités de la préparation de la sécurité civile transmises par le département de la Défense américain.

La FEMA fut chargée de la gestion du site dévasté du World Trade Center. Il lui fut demandé de produire un rapport d'études sur l'effondrement des tours.

Elle a rejoint, en mars, 2003 le giron du DHS (Department of Homeland Security). Ce département fut créé par la première Administration de George W. Bush pour assurer globalement la sécurité du territoire national, initiative motivée essentiellement par une restructuration de fond de la sanctuarisation du territoire, face à la perspective de nouvelles attaques terroristes. À l'occasion de ce rattachement, la FEMA s'est vu attribuer la prise en charge du Programme national de gestion des inondations.

Pour l'année fiscale 2008, l'agence prévoit d'employer 6 651 personnes et un budget Employé de 8,02 milliards de dollars américain.

Cette restructuration est polémique pour certains qui suspectent des restrictions budgétaires affectant les organismes qui y furent rattachés. Mais de fait, le budget a plus que doublé dans les années 2010 avec, en 2018, un montant de 18,4 milliards de dollars.

Les activités de la FEMA (sauf pour ce qui relève de la défense nationale) sont programmées et contrôlées sous l'égide du Comité des sciences, de l'espace et des technologies de la Chambre des représentants des États-Unis.

LES SERVICES DE SANTÉ AUX ÉTATS-UNIS

Les États-Unis bénéficient de services de santé de qualité supérieure, d'infrastructures d'avant-garde et de médecins hautement qualifiés. Cependant, la couverture d'assurance maladie fédérale se limite aux enfants, personnes âgées ou handicapées et aux patients aux revenus modestes. Beaucoup d'expatriés ne font pas partie de ces catégories, ce qui implique que le paiement des soins doit se faire à titre personnel. Cela est toutefois onéreux et les expatriés doivent être bien assurés, afin de recevoir les soins de qualité élevée disponibles.

LES SERVICES DE SANTÉ PUBLICS

Bien qu'il existe des hôpitaux publics à travers le pays, ils sont peu nombreux en comparaison avec le nombre d'hôpitaux privés. La bonne nouvelle, c'est qu'il est probable que la qualité des soins soit aussi élevée dans le privé que dans le public. Les hôpitaux publics sont aussi moins onéreux que les hôpitaux privés. Cependant, les soins dans les hôpitaux publics et privés sont tout de même plus onéreux que dans de nombreux autres pays dans le monde. Les longs délais d'attente constituent un autre inconvénient.

LES SERVICES DE SANTÉ PRIVÉS

La majorité des hôpitaux aux États-Unis sont privés et supervisés par des organisations communautaires à but non lucratif ou des conseils privés d'investisseurs. Bien que les soins médicaux soient plus onéreux dans les hôpitaux privés, les expatriés qui sont correctement assurés n'ont pas à s'inquiéter de la facture. Les délais d'attente dans les hôpitaux privés sont beaucoup plus courts que dans les hôpitaux publics. De plus, les hôpitaux privés offrent généralement plus de confort et d'intimité.

ASSURANCE SANTÉ

Certains employeurs offrent une assurance santé dans le cadre des avantages sociaux lors d'un déménagement. Il est donc conseillé aux expatriés de se renseigner pour savoir si cela est inclus dans leur contrat. Si ce n'est pas le cas, il peut être utile d'essayer de négocier pour qu'une assurance santé soit incluse.

Les hôpitaux privés demandent souvent une preuve de capacité de paiement des soins, que ce soit sous la forme d'une assurance, d'argent liquide ou d'une carte de crédit. Les personnes qui ne sont pas en mesure de fournir cette preuve sont susceptibles d'être refoulées à l'entrée des hôpitaux privés, sauf s'il s'agit d'une urgence médicale. A contrario, les hôpitaux publics n'ont légalement pas le droit de refuser un patient, même s'il n'est pas en mesure de payer, mais cela ne veut pas dire que les patients n'auront pas à effectuer de paiement du tout. Il sera tout de même attendu d'eux qu'ils règlent la facture.

LES PHARMACIES

Il existe de nombreuses chaînes de pharmacies et de pharmacies indépendantes aux États-Unis. Elles sont bien approvisionnées en médicaments de marque ou génériques. Il est probable que les expatriés trouveront ce dont ils ont besoin. Les génériques sont préférables puisqu'ils coûtent moins chers, mais tous les médicaments n'ont pas de variant générique. Dans ce cas, les tarifs peuvent être élevés. Il est conseillé de conserver les reçus des achats de médicaments et de les envoyer à sa compagnie d'assurance comme preuve d'achat pour obtenir un remboursement.

LES SERVICES D'URGENCE

En cas d'urgence, les expatriés peuvent composer le 911. Les opérateurs peuvent apporter de l'aide en anglais, ainsi qu'en espagnol dans les états qui comptent une large population hispanique. Les ambulanciers sont compétents. Toutefois, les délais d'intervention varient selon les régions et, bien que le service soit assez rapide dans les centres-villes, il faut en général plus de temps pour rejoindre les régions plus isolées. Le délai d'intervention moyen national est de 15 minutes.

Selon la loi, tous les hôpitaux doivent porter secours en cas d'urgence médicale, peu importe si le patient est assuré ou pas. Cependant, les expatriés doivent avoir conscience qu'une lourde facture leur sera remise par la suite et qu'ils (ou leur assurance) seront dans l'obligation de la régler. Par ailleurs, une fois qu'un patient est stabilisé, il est possible que les hôpitaux privés refusent de prodiguer des soins supplémentaires.



LES DANGERS

DOCTRINE DE CONCEPTION

Les Dangers Évolutifs ont été conçus selon trois principes :

- Ne jamais réinventer une règle existante. Lorsqu'une mécanique de *Savage Worlds* permet déjà de représenter une situation, **S.A.F.E.** l'utilise telle quelle.
- Faire de la catastrophe un adversaire. Les phénomènes dangereux utilisent les fiches Adversaire afin de profiter directement des règles de combat du jeu.
- Rester compatible avec les outils existants. Les Dangers Évolutifs utilisent exclusivement les fiches Adversaire et Véhicule de *Savage Worlds*, garantissant une prise en main immédiate ainsi qu'une compatibilité avec les plateformes virtuelles comme **Foundry VTT**.

Le meilleur système est celui que le Meneur connaît déjà. C'est pourquoi **S.A.F.E.** ne crée pas une nouvelle manière de combattre les catastrophes : il transforme les catastrophes en adversaires de *Savage Worlds*.

Dans **S.A.F.E.**, on ne crée pas de nouvelles règles pour les catastrophes. On apprend simplement à utiliser les règles de combat de *Savage Worlds* contre un nouvel adversaire : le danger lui-même.

LA CATASTROPHE COMME ADVERSAIRE

LES DANGERS ÉVOLUTIFS

« Les soldats affrontent un ennemi. Les sauveteurs aussi. La seule différence est que le leur ne réfléchit pas. »

Lorsque l'on demande à quelqu'un contre quoi luttent les pompiers, la réponse semble évidente, le feu.

Pourtant, cette réponse est incomplète, car au quotidien, les services de secours affrontent une multitude d'adversaires. Certains sont visibles, d'autres beaucoup moins :

- Ils combattent les flammes,
- ils luttent contre les fumées,
- ils s'opposent aux inondations,
- ils affrontent les matières dangereuses,
- ils défient la montagne, la mer, le vent et parfois même le temps.

Tous ces phénomènes ont un point commun : ils évoluent, ils progressent, ils s'étendent, ils détruisent, ils blessent et bien trop souvent ils tuent.

Le vocabulaire opérationnel employé par les services d'incendie et de secours ne laisse d'ailleurs aucun doute sur la manière dont les intervenants perçoivent ces situations :

- Une équipe attaque un foyer.
- Elle établit une ligne d'attaque.
- Elle défend une façade.
- Elle protège un volume.
- Elle contre-attaque une propagation.
- Elle combat un incendie.

Ces expressions ne sont pas des métaphores. Elles décrivent la réalité du terrain.

Une catastrophe ne possède ni intelligence, ni volonté propre. Pourtant, elle répond à chacune des actions des secours : une porte laissée ouverte apporte l'oxygène nécessaire au développement d'un feu. Une digue qui cède transforme une simple montée des eaux en torrent dévastateur. Une structure fragilisée s'effondre sous son propre poids au pire moment possible.

Les catastrophes réagissent, elles ne réfléchissent pas.

Dans **S.A.F.E.**, cette philosophie devient une mécanique de jeu.

Les catastrophes ne sont plus considérées comme un simple décor ou un enchaînement d'obstacles.

Les professionnels des secours considèrent déjà les catastrophes comme des adversaires. **S.A.F.E.** traduit simplement cette réalité dans les règles de *Savage Worlds*.



UNE PHILOSOPHIE PROFONDÉMENT SAVAGE WORLDS

Savage Worlds est un jeu construit autour d'une idée simple : lorsqu'un personnage veut surmonter un obstacle majeur, celui-ci est généralement représenté par un adversaire.

Qu'il s'agisse d'un dragon, d'un robot de combat ou d'un tueur en série, le fonctionnement reste identique :

- L'adversaire possède des caractéristiques,
- il agit,
- il attaque,
- il subit des dégâts,
- il est finalement vaincu.

S.A.F.E. applique exactement cette logique mais en changeant la nature de l'adversaire.

Ici, le dragon est un immeuble en flammes, le monstre est une fuite de chlore, le boss final est une crue centennale.

Le combat reste le même, seul l'ennemi change.

Cette approche présente un avantage considérable : les joueurs connaissent déjà les règles. Le Meneur également.

Plutôt que d'apprendre un nouveau système spécifique aux catastrophes, ils utilisent les mécanismes qu'ils maîtrisent déjà.

Simplement...

les armes ne sont plus les mêmes.

LES ARMES DES HÉROS

Dans la plupart des univers de *Savage Worlds*, les héros utilisent des épées, des fusils ou des pouvoirs.

Les personnages de **S.A.F.E.** disposent d'un arsenal tout aussi impressionnant.

- Lance à incendie,
- extincteur,
- motopompe,
- couverture anti-feu,
- pince hydraulique,
- barrage flottant,
- caméra thermique,
- tronçonneuse,
- ventilateur opérationnel,
- kit de colmatage,
- mousse extinctrice,
- ou un canon à eau.

Dans **S.A.F.E.**, ces équipements ne sont pas de simples accessoires, ce sont les armes des héros.

Chaque matériel possède une fonction tactique. Chaque outil est conçu pour affaiblir un type précis d'adversaire. Utiliser une lance à incendie contre une fuite de gaz n'a aucun sens. Employer une mousse extinctrice sur un feu de métaux peut aggraver la situation. Comme tout combattant expérimenté, un intervenant doit choisir la bonne arme au bon moment.

LES ARMES DES CATASTROPHES

Un adversaire digne de ce nom riposte et les catastrophes ne font pas exception.

Le feu attaque par les flammes, mais également par la chaleur, les fumées, le rayonnement thermique, le manque de visibilité. Voir pire, le flash-over ou le backdraft.

Une inondation utilise quant à elle son courant, les débris qu'elle transporte, la noyade, les véhicules emportés, les effondrements de berges, ou les objets flottants.

Et une structure instable dispose elle aussi de son propre arsenal : plafonds qui s'effondrent, escaliers qui cèdent, éléments porteurs qui rompent, effets domino, poussières, ensevelissements.

Chaque catastrophe possède donc ses propres capacités spéciales, exactement comme n'importe quel adversaire de *Savage Worlds*.

LE COMBAT

À partir du moment où une catastrophe devient un Danger Évolutif, elle entre en scène comme n'importe quel autre adversaire.

- Elle possède une fiche,
- elle agit pendant les rounds,
- elle bénéficie de capacités spéciales,
- elle peut être Secouée,
- elle peut subir des Blessures,
- Et elle peut devenir plus dangereuse au cours du combat.

Les personnages, de leur côté, utilisent leur matériel, leurs compétences, leurs procédures et leur expérience afin de l'affaiblir progressivement.

à celle d'un monstre et c'est parfaitement volontaire. Les joueurs savent immédiatement comment interagir avec elle.

LES CARACTÉRISTIQUES D'UN DANGER ÉVOLUTIF

Contrairement à un être vivant, une catastrophe ne possède ni Force, ni Agilité, ni Intelligence. Ces caractéristiques sont remplacées par quelques valeurs beaucoup plus adaptées.

ENDURANCE

Elle représente la difficulté à réduire l'influence de la catastrophe.

Elle dépend notamment :

- de son importance ;
- de son alimentation ;
- de son environnement ;
- des conditions météorologiques ;
- de son niveau de développement.

Plus elle est élevée, plus il faudra mobiliser de moyens adaptés pour reprendre le contrôle.

- Une petite corbeille en feu pourra présenter une Endurance de 4 ou 5.
- Un embrasement généralisé d'un bâtiment atteindra facilement 12, voire davantage.

TAILLE

La Taille ne mesure pas uniquement les dimensions physiques de la catastrophe. Elle représente surtout son emprise opérationnelle.

Une Taille élevée signifie généralement :

- davantage de foyers à traiter ;
- plusieurs secteurs d'intervention ;
- une propagation plus difficile à contenir.

Comme pour les créatures de *Savage Worlds*, la Taille modifie directement l'Endurance.

BLESSURES

Les Blessures constituent probablement la notion la plus importante de ce système. Une Blessure ne représente jamais une destruction physique de la catastrophe. Elle symbolise la perte progressive de sa capacité à nuire.

EXEMPLE : UN INCENDIE.

La première Blessure pourra représenter :

- un foyer secondaire éteint ;
- une propagation stoppée ;
- une ventilation réussie.

La deuxième Blessure pourra signifier :

- un étage sécurisé ;
- une baisse importante de la température ;
- une réduction des fumées.

La dernière Blessure correspondra généralement à la maîtrise complète du sinistre.

Ainsi, les Blessures racontent toujours quelque chose. Elles traduisent les progrès accomplis par les intervenants.

CONSEIL AU MENEUR

Décrivez toujours les Blessures, n'annoncez jamais : « *Le feu subit une Blessure.* » mais préférez au contraire : « *Les flammes quittent enfin la cage d'escalier. Les fumées deviennent moins épaisses. Pour la première fois depuis votre arrivée, vous avez réellement le sentiment de reprendre le dessus.* »

Les joueurs doivent avoir l'impression que leurs actions transforment concrètement la scène.

LES ATTAQUES D'UN DANGER ÉVOLUTIF

Une catastrophe n'attend pas passivement que les secours agissent, elle répond et évolue. Certaines de ses attaques sont permanentes. D'autres surviennent uniquement lorsque certaines conditions sont réunies.

Un incendie pourra ainsi attaquer avec :

- les flammes ;
- les fumées ;
- la chaleur ;
- un flashover ;
- un backdraft.

Une inondation utilisera :

- le courant ;
- les débris ;
- les effondrements ;
- les véhicules emportés.

Une structure instable attaquera grâce :

- aux chutes de matériaux ;
- aux effondrements ;
- aux projections ;
- aux ensevelissements.

Le Meneur résout ces attaques exactement comme celles de n'importe quel autre adversaire. La seule différence réside dans leur description.



LES CAPACITÉS SPÉCIALES

C'est ici que chaque catastrophe acquiert sa personnalité. Des incendies peuvent posséder la même Résistance tout en se comportant de manière radicalement différente.

- L'un se développera rapidement grâce à une forte ventilation ;
- L'autre produira une fumée particulièrement dense ;
- Un troisième présentera un risque d'explosion permanent.

Les capacités spéciales permettent de représenter toutes ces particularités sans modifier les règles fondamentales. Elles constituent le véritable ADN de chaque **Danger Évolutif**.

QUAND UTILISER UN DANGER ÉVOLUTIF ?

Tous les sinistres ne méritent pas de devenir un **Danger Évolutif**. Une casserole oubliée sur une plaque de cuisson, une voiture légèrement accidentée ou un arbre couché sur une chaussée représentent des interventions courantes. Bien qu'elles puissent donner lieu à quelques jets de dés, elles ne constituent généralement pas le cœur d'un scénario.

Les règles classiques de *Savage Worlds Adventure Edition* suffisent alors largement. Les **Dangers Évolutifs** sont réservés aux interventions où la catastrophe devient le principal adversaire des personnages. Autrement dit, lorsque les secours ne se contentent plus de gérer les conséquences d'un événement, mais doivent lutter directement contre celui-ci.

UNE RÈGLE SIMPLE

Le Meneur de Jeu peut se poser une unique question. La catastrophe continuera-t-elle d'évoluer si les personnages n'interviennent plus ? Si la réponse est non, il est inutile d'utiliser un Danger Évolutif. Si la réponse est oui, la catastrophe mérite probablement sa propre fiche.

Exemples

Une voiture encastrée dans un arbre : Les secours procèdent à la désincarcération d'une victime. Le véhicule ne présente aucun risque particulier. Cela ne représente donc pas de Danger Évolutif. Le véhicule reste un simple élément de décor.

Une voiture accidentée prend feu : Les flammes gagnent progressivement l'habitacle. Le réservoir commence à chauffer. Les secours doivent extraire la victime avant que le foyer ne se déve-

loppe. Nous sommes bien là face à un Danger Évolutif. Ici, le feu devient l'adversaire. Le véhicule peut également être représenté par une fiche Véhicule si son état structurel devient un enjeu de l'intervention.

Une rivière sort lentement de son lit : Les secours évacuent plusieurs habitations. Le niveau de l'eau continue de monter. Encore une fois nous sommes face à un Danger Évolutif. L'inondation constitue désormais l'adversaire principal.

Un immeuble menace de s'effondrer après une explosion : Les sauveteurs doivent rechercher plusieurs victimes tout en surveillant l'évolution de la structure. Nous avons ici deux Dangers Évolutifs :

- L'incendie est représenté par une fiche Adversaire.
- Le bâtiment est représenté par une fiche Véhicule.

Les deux dangers évoluent simultanément et interagissent l'un avec l'autre.

CONSEIL AU MENEUR

N'utilisez pas un Danger Évolutif simplement parce qu'une intervention paraît spectaculaire. Posez-vous toujours la même question : *Les personnages combattent-ils la catastrophe... ou seulement ses conséquences ?* Cette différence est essentielle.

CHOISIR LA BONNE REPRÉSENTATION

Tous les Dangers Évolutifs n'utilisent pas le même type de fiche. Le choix dépend de la manière dont les intervenants vont agir contre eux.

LES FICHES ADVERSAIRE

Utilisez une fiche Adversaire lorsqu'un phénomène agit directement contre les personnages et peut être progressivement maîtrisé. Il s'agit généralement de phénomènes dynamiques qui se propagent ou modifient rapidement leur comportement.

Les joueurs chercheront à les contenir, les neutraliser ou les priver progressivement de leur capacité de nuisance.

Les fiches Adversaire sont notamment utilisées pour représenter :

- les incendies ;
- les feux de forêt ;
- les fuites de gaz ;
- les nuages toxiques ;
- les matières dangereuses ;
- les mouvements de foule ;
- certains animaux particulièrement dangereux.

LES FICHES VÉHICULE

Utilisez une fiche Véhicule lorsque l'intégrité physique d'une structure ou d'un engin constitue le véritable enjeu de l'intervention. Les personnages ne cherchent pas à « vaincre » l'objet lui-même. Ils tentent d'empêcher sa destruction, son effondrement ou son explosion.

Les règles des Véhicules représentent déjà parfaitement ces situations grâce à leur Résistance, leur Taille et leurs dégâts critiques.

Les fiches Véhicule permettent notamment de représenter :

- les bâtiments ;
- les ponts ;
- les barrages ;
- les trains ;
- les navires ;
- les avions ;
- les camions-citernes ;
- les grues ;
- toute structure dont la dégradation progressive influence directement l'intervention.

Pourquoi un bâtiment est-il considéré comme un Véhicule ?

Les règles des véhicules représentent déjà parfaitement l'intégrité d'une structure, les dégâts localisés, les avaries et les dommages progressifs. Les utiliser permet de bénéficier immédiatement de toutes ces mécaniques sans créer de nouvelles règles.

PLUSIEURS FICHES POUR UNE MÊME INTERVENTION

Les interventions les plus complexes mettent souvent en scène plusieurs Dangers Évolutifs. Un incendie dans un parking souterrain peut ainsi mobiliser :

- un Adversaire représentant le feu ;
- un Véhicule représentant la structure du parking ;
- un second Adversaire représentant les fumées toxiques ;
- plusieurs Véhicules représentant les voitures susceptibles d'exploser.

Chaque élément évolue indépendamment. Chaque décision des personnages peut influencer plusieurs fiches à la fois.

Couper rapidement la propagation du feu permettra peut-être de sauver le bâtiment. À l'inverse, l'effondrement d'un plafond pourra modifier complètement la stratégie d'attaque de l'incendie.

C'est précisément cette interaction permanente entre plusieurs Dangers Évolutifs qui donne à **S.A.F.E.** son caractère unique.

UNE INTERVENTION EST RAREMENT UN DUEL

Contrairement à un affrontement classique de *Savage Worlds*, les personnages n'ont presque jamais un seul adversaire devant eux. Ils affrontent un système.

- Le feu menace le bâtiment.
- Le bâtiment menace les sauveteurs.
- Les fumées menacent les victimes.
- Les victimes compliquent l'attaque du feu.
- Les réserves de gaz alimentent l'incendie.

Chaque élément influence les autres.

Une intervention réussie ne consiste donc pas uniquement à « vaincre » un Danger Évolutif. Elle consiste à comprendre lequel doit être traité en priorité.

CONVEVOIR UN DANGER ÉVOLUTIF

CONCEVOIR AVANT DE CHIFFRER

La première erreur consiste à vouloir attribuer immédiatement une Endurance, une Taille ou des Blessures à une catastrophe. Ces valeurs ne sont que la traduction mécanique d'une réalité opérationnelle.

Avant d'écrire la moindre caractéristique, posez-vous une question bien plus importante : Qu'est-ce que les personnages vont réellement combattre ?

Un feu d'appartement n'est pas uniquement constitué de flammes.

Les pompiers devront également composer avec :

- la chaleur ;
- les fumées ;
- le manque de visibilité ;
- le risque de propagation ;
- les victimes ;
- les explosions éventuelles.

À l'inverse, une fuite de gaz ne cherche pas à brûler les personnages. Son principal danger réside dans la menace permanente d'une explosion.

Chaque Danger Évolutif possède donc une identité propre. Les caractéristiques ne servent qu'à traduire cette identité dans les règles.

Un mouvement de foule :

- les bousculades ;
- les piétinements ;
- la panique.

Chaque attaque doit raconter quelque chose.
Elle ne constitue jamais un simple jet de dégâts.

CONSEIL AU MENEUR

Lorsque vous choisissez les attaques d'un Danger Évolutif, oubliez momentanément les règles. Imaginez-vous sur les lieux.
Qu'est-ce qui empêcherait réellement les sauveteurs de poursuivre leur mission ?

La réponse correspond presque toujours à une attaque ou à une capacité spéciale.

LES CARACTÉRISTIQUES D'UN DANGER ÉVOLUTIF

Les règles fondamentales restent identiques afin que le Meneur puisse utiliser immédiatement les mécanismes qu'il connaît déjà. La différence ne réside pas dans les caractéristiques employées, mais dans leur interprétation.

L'Endurance d'un incendie ne représente évidemment pas sa résistance physique. Elle traduit la difficulté à reprendre le contrôle de la situation. Une Blessure n'est pas une plaie ouverte. Elle symbolise une étape importante dans la maîtrise de la catastrophe. Chaque caractéristique possède ainsi une signification particulière.

PARADE

La plupart des Dangers Évolutifs ne possèdent pas de Parade. Contrairement à un être vivant, un incendie ou une fuite de gaz ne cherchent pas à esquiver les attaques.

Dans la majorité des cas, leur Parade est donc de 2, comme n'importe quel objet immobile.

Certaines catastrophes particulières peuvent néanmoins justifier une valeur plus élevée. C'est notamment le cas lorsqu'il est particulièrement difficile d'agir efficacement contre elles.

Une fuite de gaz située dans un local inaccessible, un feu localisé derrière une cloison ou un foyer alimenté par un combustible difficile d'accès peuvent ainsi bénéficier d'une Parade supérieure.

Dans ce cas, cette valeur ne représente pas une capacité d'esquive. Elle traduit simplement la difficulté à porter une action efficace.

CONSEIL AU MENEUR

N'augmentez jamais la Parade pour rendre une catastrophe plus difficile. Préférez augmenter son Endurance ou lui attribuer des capacités spéciales. La Parade doit rester exceptionnelle.

ENDURANCE

L'Endurance constitue la caractéristique principale d'un Danger Évolutif. Elle représente la difficulté à réduire son potentiel de nuisance.

Plus cette valeur est élevée, plus les intervenants devront mobiliser des moyens adaptés pour reprendre le contrôle de la situation.

L'Endurance dépend principalement :

- de l'importance du phénomène ;
- de son alimentation ;
- de son environnement ;
- de sa stabilité ;
- des ressources dont il dispose pour continuer à évoluer.

Ainsi, un feu alimenté par des hydrocarbures présentera généralement une Endurance supérieure à celle d'un simple feu de poubelle. Une fuite de gaz sous haute pression sera plus difficile à maîtriser qu'une canalisation domestique. Une inondation alimentée par plusieurs cours d'eau résistera davantage aux tentatives de confinement.

QUELQUES REPÈRES

Endurance 4 à 6

Danger limité.

Quelques intervenants correctement équipés suffisent généralement à le maîtriser.

Endurance 7 à 9

Intervention classique.

Le danger nécessite une véritable coordination. Les premières erreurs peuvent avoir des conséquences importantes.

Endurance 10 à 12

Danger majeur.

Les moyens du premier départ deviennent insuffisants. La catastrophe risque désormais d'évoluer plus vite que les secours.

Endurance 13 et plus

Situation exceptionnelle.

Les objectifs changent.

Les intervenants ne cherchent plus seulement à vaincre le danger. Ils tentent d'en limiter les conséquences.

Exemple

- Un incendie de véhicule possède une Endurance de 7.
- Un feu d'appartement comparable pourra atteindre 9.
- Un embrasement généralisé d'un entrepôt dépassera facilement 12.

Ces valeurs ne reflètent pas uniquement la quantité de flammes. Elles traduisent le travail nécessaire pour reprendre durablement le contrôle du sinistre.

TAILLE

Comme pour tous les Adversaires de *Savage Worlds*, la Taille influence directement l'Endurance. Elle représente l'emprise du Danger Évolutif sur son environnement.

Une petite fuite localisée possède une Taille réduite. Une façade entière embrasée pourra atteindre une Taille de +6 ou davantage.

La Taille ne mesure donc pas uniquement les dimensions physiques. Elle traduit également le nombre de secteurs à traiter, la dispersion du danger et les moyens nécessaires pour agir efficacement.

Exemple

Deux incendies possèdent la même Endurance. Le premier concerne une cuisine. Le second embrase tout un étage. Le second recevra naturellement une Taille supérieure. Il ne sera pas plus violent. Il sera simplement plus vaste.

BLESSURES

Les Blessures représentent les progrès accomplis par les secours. Chaque Blessure infligée réduit la capacité du Danger Évolutif à nuire.

Le Meneur doit toujours être capable d'expliquer ce qu'elle représente.

Selon les situations, une Blessure peut traduire :

- un foyer secondaire éteint ;
- une propagation stoppée ;
- une baisse significative de la température ;
- une ventilation efficace ;
- un secteur désormais sécurisé ;
- une fuite colmatée ;
- une digue consolidée ;
- une structure stabilisée.

Une Blessure ne constitue donc jamais une abstraction. Elle modifie concrètement le déroulement de l'intervention.

Il est donc important de toujours décrire les Blessures Évitez : « *L'incendie subit une Blessure.* » Préférez : « *Sous l'effet de votre attaque, les flammes quittent enfin le couloir. La chaleur reste intense, mais la propagation vers les chambres semble stoppée.* »

Les joueurs doivent sentir que leurs actions transforment progressivement le champ d'intervention.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Les Capacités spéciales constituent l'identité d'un Danger Évolutif. Deux incendies possédant les mêmes caractéristiques peuvent offrir deux expériences de jeu totalement différentes.

- Un feu de cave produira des fumées particulièrement épaisses.
- Un feu de toiture se propagera rapidement.
- Un incendie industriel présentera un risque permanent d'explosion.

Les Capacités spéciales permettent de représenter toutes ces particularités sans modifier les règles fondamentales de *Savage Worlds*. C'est elles qui rendent chaque intervention unique.

ATTAQUES

Contrairement aux créatures classiques, les attaques d'un Danger Évolutif représentent rarement une action volontaire. Elles traduisent les conséquences naturelles de son évolution.

- Les flammes brûlent.
- La fumée asphyxie.
- Le courant emporte.
- Le béton s'effondre.
- Le gaz explose.

Ces attaques sont résolues exactement comme celles de n'importe quel Adversaire. La seule différence réside dans leur description. Le Meneur ne devrait jamais annoncer :

« *Le feu utilise son attaque Flammes.* » Il préférera décrire la situation. « *Au moment où vous pénétrez dans la cuisine, une langue de feu traverse brutalement le plafond et vous oblige à reculer.* »

La mécanique reste identique. La narration fait toute la différence.

COMPÉTENCES

La plupart du temps la compétence employée pour les Dangers Évolutifs de type Adversaire, sera la compétence **Combat**, mais vous pouvez tout à fait employer la compétence **Tir** pour des attaques à distance ou qui s'étendent.

COMBATTRE UN DANGER ÉVOLUTIF

Les personnages de **S.A.F.E.** n'affrontent pas les catastrophes à mains nues. Comme tous les héros de *Savage Worlds*, ils utilisent des armes adaptées à leurs adversaires. La différence réside simplement dans la nature de leur équipement.

- Une lance à incendie remplace une épée.
- Un extincteur remplace une arbalète.
- Une motopompe devient une arme de siège.
- Une caméra thermique permet de révéler un adversaire invisible.
- Une mousse extinctrice neutralise certaines capacités spéciales.

Chaque intervention devient ainsi un véritable affrontement tactique dans lequel le choix du matériel est souvent plus important que la puissance brute des personnages.

LES ARMES DES INTERVENANTS

Dans **S.A.F.E.**, tout matériel susceptible d'agir directement contre un Danger Évolutif est considéré comme une arme. Le terme ne doit pas être compris dans son sens militaire.

Il désigne simplement un équipement capable de réduire la capacité de nuisance d'un adversaire.

- Les lances à incendie ;
- les extincteurs ;
- les canons à mousse ;
- les motopompes ;
- les ventilateurs opérationnels ;
- les kits de colmatage ;
- les barrages flottants ;
- les sacs de sable ;
- les tronçonneuses ;
- les outils hydrauliques.

Tous peuvent devenir des armes dès lors qu'ils sont employés contre un Danger Évolutif.

UNE ATTAQUE RESTE UNE ATTAQUE

Lorsqu'un personnage agit directement contre un Danger Évolutif, résolvez son action exactement comme n'importe quelle attaque de *Savage Worlds*.

Le personnage effectue son jet. Si l'action réussit, il touche sa cible. Les dégâts sont ensuite déterminés normalement. Le Danger Évolutif compare ces dégâts à son Endurance. S'il est Secoué ou subit une Blessure, appliquez les règles habituelles. Aucune mécanique supplémentaire n'est nécessaire.

Exemple

L'adjudant Morel dirige une LDV 500 contre un foyer situé dans un appartement. Son joueur effectue un jet de Suppression. La réussite indique que l'eau atteint efficacement le foyer. Les dégâts de la lance sont ensuite lancés normalement. Le résultat dépasse l'Endurance de l'incendie. Le feu est Secoué.

Narrativement, les flammes reculent sous l'effet du refroidissement brutal. La propagation est momentanément interrompue et la température baisse suffisamment pour permettre à l'équipe de progresser dans le couloir. La règle est identique à celle utilisée contre n'importe quel adversaire. Seule sa description change.

LES DÉGÂTS RACONTENT UNE HISTOIRE

Les dégâts infligés à un Danger Évolutif ne représentent jamais une destruction physique. Ils traduisent l'efficacité de l'action menée par les intervenants.

Selon la situation, des dégâts importants peuvent représenter :

- un secteur entièrement sécurisé ;
- une propagation stoppée ;
- un foyer secondaire éteint ;
- une fuite définitivement colmatée ;
- une montée des eaux contenue ;
- une structure correctement étayée.

Le Meneur doit toujours décrire les conséquences des dégâts obtenus. Une attaque réussie doit donner aux joueurs le sentiment qu'ils reprennent progressivement le contrôle de la catastrophe.

Exemple

Au lieu d'annoncer : « *Le feu subit une Blessure.* » Préférez : « *L'attaque combinée des deux lances porte enfin ses fruits. Les flammes quittent la cage d'escalier et cessent de menacer les appartements du troisième étage. Pour la première fois depuis votre arrivée, vous sentez que le feu commence à céder.* »

CHOISIR LA BONNE ARME

Toutes les armes ne sont pas efficaces contre tous les Dangers Évolutifs.

Une mousse extinctrice sera redoutable contre un feu d'hydrocarbures. Elle se révélera inutile contre une fuite de gaz non enflammée. Une tronçonneuse permettra de supprimer un obstacle créé par une tempête. Elle ne servira évidemment à rien contre une inondation.

Cette spécialisation constitue l'un des aspects tactiques les plus importants de **S.A.F.E.** Avant même de lancer les dés, les personnages doivent identifier correctement leur adversaire. Choisir le mauvais matériel revient souvent à attaquer avec une arme inadaptée.

LES CAPACITÉS SPÉCIALES DU MATÉRIEL

Tout comme les armes extraordinaires de nombreux univers de *Savage Worlds*, certains équipements possèdent des propriétés particulières. Une lance à mousse peut ignorer une capacité spéciale liée aux hydrocarbures. Une caméra thermique peut annuler les pénalités dues aux fumées. Un ventilateur opérationnel peut supprimer temporairement une capacité liée au manque de visibilité. Ces propriétés sont décrites dans les profils du matériel. Elles permettent aux spécialistes de Suppressionner pleinement parti de leur formation et de leurs Stages.

LE TRAVAIL D'ÉQUIPE

Contrairement à la plupart des affrontements de *Savage Worlds*, les personnages combattent rarement seuls. La réussite d'une intervention repose avant tout sur la coordination.

Le Soutien devient donc l'une des mécaniques les plus importantes de **S.A.F.E.**

- Un équipier peut alimenter une lance ;
- Un autre sécurise la progression ;
- Un troisième ouvre un accès ;
- Un quatrième protège une victime.

Aucun de ces personnages n'inflige directement de dégâts au Danger Évolutif. Pourtant, chacun contribue à la réussite de l'attaque.

N'hésitez pas à utiliser les règles de Soutien chaque fois que plusieurs intervenants coopèrent. Elles représentent parfaitement le fonctionnement réel des équipes de secours.

LES JETONS

Les Jetons prennent une dimension particulière dans **S.A.F.E.** Ils ne représentent pas uniquement la chance. Ils symbolisent également :

- l'expérience acquise sur le terrain ;
- l'initiative ;
- la capacité à improviser ;
- les automatismes développés au fil des interventions.

Dépenser un Benny pour relancer une attaque contre un Danger Évolutif peut ainsi représenter une décision prise au dernier instant, un chan-

gement d'angle d'attaque ou une meilleure coordination entre plusieurs équipes. Décrivez toujours ces relances.

Elles participent pleinement au caractère cinématographique de *Savage Worlds*.

LE VÉRITABLE ADVERSAIRE

Au fil des parties, les joueurs finiront par changer naturellement leur manière de jouer.

Ils ne diront plus : « *J'utilise ma lance.* » Ils diront : « *J'attaque le foyer principal.* »

Ils ne demanderont plus : « *Est-ce que je peux utiliser mon extincteur ?* » Ils demanderont :

« *Quelle est l'attaque la plus efficace contre ce feu ?* »

À ce moment-là, vous saurez que la philosophie des Dangers Évolutifs fonctionne. Les personnages ne subiront plus une catastrophe. Ils la combattront.

Et c'est précisément ce qui fait toute la différence entre **S.A.F.E.** et n'importe quel autre jeu consacré aux premiers secours.

L'ÉVOLUTION D'UN DANGER

Combattre une catastrophe ne consiste pas simplement à lui infliger des dégâts jusqu'à sa neutralisation. Contrairement à la plupart des adversaires de *Savage Worlds*, un Danger Évolutif continue d'évoluer pendant toute la durée de l'intervention. Même lorsqu'il est attaqué. Même lorsqu'il est Blessé. Même lorsqu'il semble sur le point d'être maîtrisé. Le temps reste son meilleur allié.

Chaque minute qui passe lui permet de transformer son environnement, de créer de nouvelles complications et parfois même de devenir plus dangereux qu'au début de l'intervention. Les secours doivent donc constamment trouver un équilibre entre deux objectifs :

- Réduire le potentiel du danger.
- Empêcher son évolution.

Ces deux missions sont complémentaires. Ignorer l'une d'elles revient souvent à rendre l'autre beaucoup plus difficile.



LES ÉVÉNEMENTS DRAMATIQUES

Combattre un Danger Évolutif ne consiste pas uniquement à lui infliger des dégâts. Pendant que les intervenants progressent, installent leur matériel ou évacuent des victimes, la catastrophe poursuit inlassablement son évolution :

- Le feu continue de brûler ;
- les fumées envahissent les volumes ;
- le niveau de l'eau monte ;
- le bâtiment se fragilise ;
- le vent change de direction.

Les secours ne combattent donc jamais un adversaire immobile. Ils affrontent une situation qui évolue en permanence.

Plutôt que d'introduire une nouvelle mécanique, **S.A.F.E.** s'appuie directement sur les **Événements Dramatiques** de *Savage Worlds Adventure Edition*.

Chaque Danger Évolutif possède ainsi sa propre table d'Événements Dramatiques qui décrit l'évolution naturelle de la catastrophe.

À la fin de chaque round, une carte est tirée afin de déterminer ce qui se produit. Le Meneur n'a rien à inventer. La catastrophe continue simplement à vivre.

LE PAQUET RACONTE L'INTERVENTION

Dans la plupart des jeux de rôle, les événements imprévus sont laissés à l'appréciation du Meneur. Cette méthode fonctionne parfaitement mais peut parfois donner l'impression que les complications apparaissent de manière arbitraire.

Les Événements Dramatiques évitent cet écueil. Ils confient une partie de cette responsabilité aux cartes. Le Meneur ne décide plus qu'un mur s'effondre. La carte lui indique qu'un événement majeur survient. Il ne lui reste plus qu'à choisir celui qui correspond le mieux à la situation.

Ainsi, les joueurs ont la certitude que la catastrophe suit sa propre logique. Elle ne cherche ni à les favoriser ni à les pénaliser. Elle évolue.

QUAND TIRER UNE CARTE ?

Dans la majorité des interventions, une carte est révélée à la fin de chaque round, une fois que tous les personnages ont agi. Cette carte détermine l'évolution du Danger Évolutif jusqu'au round suivant. Certaines catastrophes évoluent toutefois plus lentement. Une inondation pourra ne révéler une nouvelle carte que toutes les cinq

minutes. Une montagne instable pourra attendre plusieurs heures avant qu'un nouvel événement ne survienne.

À l'inverse, un feu industriel particulièrement violent pourra révéler plusieurs cartes par round. Le Meneur adapte toujours cette fréquence au rythme naturel de la catastrophe.

INTERPRÉTER LES CARTES

Chaque Danger Évolutif possède sa propre table. Le Meneur révèle une carte puis consulte le résultat correspondant. Certaines catastrophes utilisent uniquement la valeur de la carte.

D'autres tiennent également compte de la couleur ou de la famille. L'objectif n'est pas de créer une table universelle. Chaque type de catastrophe possède son propre comportement.

Exemple : Incendie

2 à 5 - Le feu poursuit sa combustion sans évolution notable. Décrivez l'augmentation progressive de la chaleur et des fumées.

6 à 10 - Le feu progresse. Choisissez un secteur adjacent. Les flammes commencent à s'y développer.

Valet - Une nouvelle complication apparaît. Une bouteille de gaz chauffe. Une victime est aperçue. Une cage d'escalier devient impraticable.

Dame - Le bâtiment subit une nouvelle dégradation. Si une fiche Véhicule représente la structure, appliquez-lui immédiatement les conséquences appropriées.

Roi - Le feu exploite son environnement. Activez l'une de ses Capacités spéciales.

As - Le Meneur choisit l'événement le plus approprié à la situation.

Joker - La catastrophe connaît une évolution exceptionnelle.

- Flashover ;
- backdraft ;
- explosion ;
- effondrement majeur ;
- ou tout autre événement dramatique prévu par la fiche.

Le Joker ne représente pas nécessairement le pire événement imaginable. Il symbolise un changement brutal de situation.



PLUSIEURS DANGERS ÉVOLUTIFS

Lorsqu'une intervention met en scène plusieurs Dangers Évolutifs, chacun possède sa propre table d'Événements Dramatiques.

Le Meneur peut procéder de deux manières :

- La plus simple consiste à tirer une carte pour chaque Danger Évolutif. Cette méthode offre une simulation très précise mais augmente le nombre de cartes révélées.
- La seconde consiste à utiliser une seule carte et à interpréter son résultat pour l'ensemble des Dangers présents.

Par exemple, un Roi pourra signifier que l'incendie se propage tandis que le bâtiment subit simultanément une nouvelle dégradation.

Choisissez la méthode qui convient le mieux au rythme de votre partie.

CONSEIL AU MENEUR

Les Événements Dramatiques ne sont pas là pour surprendre les joueurs. Ils servent à donner l'impression que la catastrophe continue d'évoluer. Décrivez toujours les signes annonciateurs :

- Un plafond craque avant de s'effondrer ;
- Les fumées deviennent plus épaisses avant le flashover ;
- Les vitres vibrent avant l'explosion.

Plus les personnages disposent d'informations, plus leurs décisions deviennent intéressantes.

Les Stages peuvent influencer les Événements Dramatiques. Certaines spécialisations permettent de ralentir l'évolution d'une catastrophe. Un spécialiste de la ventilation pourra limiter les effets des fumées. Une équipe HAZMAT réduira les risques liés à un nuage toxique. Des moyens hydrauliques importants pourront empêcher un incendie de se propager.

Ces avantages sont généralement représentés par les Stages ou par certains équipements. Ils n'empêchent pas la révélation des cartes. Ils en modifient simplement les conséquences.

LES CARTES DEVIENNENT UN OUTIL NARRATIF

Les cartes d'action déterminent déjà l'ordre dans lequel les personnages interviennent. Les Événements Dramatiques utilisent cette même mécanique pour raconter l'évolution de la catastrophe.

Le paquet de cartes ne sert donc plus uniquement à gérer les héros. Il devient également le moteur de l'intervention. À chaque carte révélée, les joueurs savent que la situation vient de changer. Ils ne connaissent pas encore la nature exacte de ce changement...mais ils savent déjà qu'ils devront s'adapter.



LES DANGERS ÉVOLUTIFS

INCENDIE D'HABITATION

« Un appartement brûle rarement seul. Chaque seconde qui passe offre aux flammes une nouvelle occasion de se développer. Les fumées envahissent les volumes, les températures augmentent et les matériaux modernes libèrent rapidement des gaz particulièrement toxiques. Pour les secours, un feu d'habitation est une véritable course contre la montre. »

L'incendie d'habitation constitue probablement le Danger Évolutif le plus emblématique de **S.A.F.E.**. Bien qu'il puisse sembler limité au premier abord, il possède une formidable capacité d'évolution. Un foyer initial peut, en quelques minutes seulement, embraser plusieurs pièces, rendre toute progression impossible et menacer l'intégrité du bâtiment.

La fiche suivante représente un appartement entièrement impliqué. Le Meneur pourra naturellement diminuer ou augmenter ses caractéristiques selon l'importance du sinistre.



INCENDIE D'HABITATION

Blessures



Type

Joker

Parade

Taille

Résistance

2

+4

10 (2)

Compétences

Aucune.

Capacités spéciales

* **Combustion** : Le feu ne peut être Secoué que par une attaque utilisant un matériel adapté (lance, extincteur, mousse, etc.). Les attaques ne disposant pas des caractéristiques appropriées n'ont aucun effet.

* **Propagation** : Lorsque l'Événement Dramatique l'indique, le feu gagne une zone adjacente. Cette nouvelle zone peut être représentée par une augmentation de Taille, un bonus d'Endurance ou la création d'un second Adversaire, au choix du Meneur.

* **Fumées** : Les fumées produites par l'incendie sont traitées comme un Danger Évolutif indépendant si leur importance le justifie. Dans les situations plus simples, elles appliquent simplement les pénalités de visibilité prévues par *Savage Worlds*.

* **Chaleur rayonnante** : Toute créature se trouvant dans la même Zone que le feu subit les effets de la chaleur conformément aux règles de *SWADE*. Les protections adaptées permettent naturellement d'ignorer ou de réduire ces effets.

* **Flashover** : Cette capacité n'est jamais utilisée librement. Elle ne peut être déclenchée que par un Événement Dramatique ou lorsque les conditions décrites par le scénario sont réunies. Le Flashover transforme généralement l'incendie en une menace beaucoup plus importante.

Le Meneur peut notamment :

- augmenter son Endurance de +2 ;
- augmenter sa Taille ;
- créer de nouveaux foyers ;
- appliquer immédiatement une attaque de Flammes contre toutes les personnes présentes dans la pièce.

Actions

✂ **Flammes Portée** : Contact, Dégâts : 2d6
Gabarit : dépendant de la Taille.

✂ Embrassement

Toute créature Secouée par les Flammes risque de prendre feu conformément aux règles de *SWADE*.

BLESSURES

Les Blessures ne représentent jamais des dommages physiques. Chaque Blessure traduit une perte importante du potentiel du feu.

Le Meneur est encouragé à les décrire.

Première Blessure

Le foyer principal recule. Une partie des flammes est désormais sous contrôle. Les équipes peuvent progresser.

Deuxième Blessure

La propagation est stoppée. Les températures diminuent progressivement. Les fumées deviennent moins denses. Le Flashover n'est plus possible.

Troisième Blessure

Le feu est maîtrisé. Quelques reprises restent possibles mais il ne constitue plus un Danger Évolutif.

ÉVÉNEMENTS DRAMATIQUES

CARTE	ÉVÉNEMENT
2-5	Le feu poursuit sa combustion. Décrivez simplement son évolution.
6-10	Propagation vers une zone voisine.
Valet	Apparition d'une complication : victime, bouteille de gaz, cage d'escalier envahie par les fumées...
Dame	Le bâtiment subit un dégât critique (si une fiche Véhicule est utilisée).
Roi	Activez une Capacité spéciale du feu.
As	Le Meneur choisit l'évolution la plus logique compte tenu de la situation.
Joker	Flashover, Backdraft, explosion ou toute autre évolution majeure.



LES BONNES ARMES

Toutes les attaques ne se valent pas. Le Meneur est libre d'accorder des bonus ou des malus selon le matériel utilisé.

Par exemple :

MATÉRIEL	EFFET CONSEILLÉ
Extincteur	+2 contre un départ de feu. Inefficace sur un incendie généralisé.
LDV 500	Arme standard contre les feux d'habitation.
Lance canon	+2 aux dégâts contre les grands incendies mais inutilisable en intérieur.
Mousse	Ignore certaines Capacités spéciales des feux d'hydrocarbures.
Ventilation	N'inflige pas de dégâts mais réduit les effets des fumées.

ADAPTER LA FICHE

Cette fiche représente un incendie pleinement développé.

Pour un départ de feu, réduisez simplement :

- son Endurance ;
- sa Taille ;
- le nombre de Blessures.

À l'inverse, un embrasement généralisé pourra devenir un Joker beaucoup plus résistant, posséder davantage de Capacités spéciales et être associé à plusieurs fiches Véhicule représentant les structures menacées.

GRILLE DE CONCEPTION DES DANGERS ÉVOLUTIFS

Avant de créer une fiche de Danger Évolutif, le Meneur doit éviter de commencer par les chiffres. Une Endurance de 8, une Taille de +2 ou trois Blessures n'ont de sens que si l'on sait ce qu'elles représentent sur le terrain.

Un Danger Évolutif se construit donc en quatre étapes :

1. **L'Échelle** : quelle est l'emprise du danger ?
2. **La Résilience** : à quel point est-il difficile à maîtriser ?
3. **Le Comportement** : comment agit-il contre les intervenants ?
4. **L'Objectif opérationnel** : que signifie réellement le vaincre ?

L'ÉCHELLE

L'Échelle représente l'emprise du danger sur la scène. Elle détermine principalement la Taille.

ÉCHELLE	TAILLE	EXEMPLES
Incident localisé	-2 à 0	poubelle en feu, fuite limitée, petite flaque toxique
Intervention simple	+1 à +2	feu de véhicule, pièce en feu, petite zone inondée
Intervention sérieuse	+3 à +4	appartement embrasé, pavillon, fuite importante
Intervention majeure	+5 à +6	étage complet, entrepôt, feu de végétation étendu
Catastrophe	+7 à +8	usine, immeuble complet, quartier menacé
Catastrophe exceptionnelle	+9 et plus	zone industrielle, massif forestier, crue majeure

La Taille ne représente pas uniquement les dimensions physiques. Elle traduit surtout le nombre de secteurs à traiter et la difficulté à coordonner l'intervention.



Exemples de comportements :

DANGER	ATTAQUES POSSIBLES	CAPACITÉS POSSIBLES
Incendie	Flammes, chaleur, fumées	Propagation, Flashover, Backdraft
Inondation	Courant, débris, noyade	Montée des eaux, Véhicules emportés
Nuage toxique	Asphyxie, brûlures chimiques	Propagation, Contamination
Structure instable	Chute de gravats, effondrement	Craquement, Ensevelissement
Mouvement de foule	Bousculade, piétinement	Panique, Effet de masse

LA RÉSILIENCE

La Résilience détermine l'Endurance du danger. Elle dépend de ce qui lui permet de continuer à nuire : combustible, pression, alimentation, météo, confinement, accessibilité ou complexité technique.

RÉSILIENCE	MOD.	EXEMPLES
Fragile	-2	danger facile à supprimer avec le bon matériel
Standard	+0	danger courant, maîtrisable par une équipe équipée
Tenace	+2	alimentation continue, accès difficile, combustible dangereux
Très tenace	+4	hydrocarbures, structure complexe, météo défavorable
Exceptionnelle	+6	phénomène massif, alimentation multiple, risque permanent

Endurance de base : 6 + Taille + modificateur de Résilience.

Le Meneur peut arrondir ou ajuster librement cette valeur pour rester cohérent avec la scène.

LE COMPORTEMENT

Le Comportement définit les attaques et Capacités spéciales du danger.

Un Danger Évolutif devrait posséder :

- 1 attaque principale ;
- 1 à 3 Capacités spéciales ;
- 1 Événement dramatique majeur sur Joker.

Plus il possède de Capacités spéciales, moins il a besoin d'une Endurance élevée.

L'OBJECTIF OPÉRATIONNEL

Avant de jouer, définissez ce que signifient les Blessures.

Une Blessure ne doit jamais être abstraite. Elle doit toujours correspondre à une étape concrète de l'intervention.

NOMBRE DE BLESSURES	USAGE CONSEILLÉ
1	Danger mineur ou Extra
2	Danger important mais limité
3	Joker standard
4	Danger majeur
5+	Catastrophe exceptionnelle

Exemple pour un incendie d'habitation :

- **1^{ère} Blessure** : le foyer principal recule.
- **2^e Blessure** : la propagation est stoppée.
- **3^e Blessure** : le feu est maîtrisé.

Exemple pour une fuite chimique :

- **1^{ère} Blessure** : la zone chaude est contenue.
- **2^e Blessure** : la fuite est localisée.
- **3^e Blessure** : la fuite est colmatée ou neutralisée.

MÉTHODE RAPIDE

Pour créer un Danger Évolutif en moins de deux minutes :

1. Choisissez son Échelle et notez sa Taille.
2. Choisissez sa Résilience et calculez son Endurance.
3. Donnez-lui une attaque principale.
4. Ajoutez 1 à 3 Capacités spéciales.
5. Définissez ce que représente chaque Blessure.
6. Préparez son Événement dramatique sur Joker.

Le Danger est prêt à jouer.

LES ARMES DE SUPPRESSION

Les armes utilisées par les services de secours poursuivent un objectif très différent des armes conventionnelles. Elles ne cherchent pas à neutraliser une personne.

Elles sont conçues pour réduire ou supprimer le potentiel d'un Danger Évolutif. Leur emploi nécessite donc une compétence spécifique : Suppression.

Chaque fois qu'un personnage utilise un équipement destiné à combattre directement une

catastrophe, il effectue un jet de Suppression.

Le résultat est ensuite résolu exactement comme une attaque classique de *Savage Worlds*.

Si l'attaque touche, les dégâts sont comparés à l'Endurance du Danger Évolutif. Une réussite permet d'infliger des dégâts. Une Relance augmente naturellement les dégâts conformément aux règles habituelles.

Les armes de Suppression utilisent donc exactement les mêmes mécanismes que les autres armes de *Savage Worlds*. Seule leur cible change.

LE MATÉRIEL ADAPTÉ

Chaque arme de Suppression est conçue pour agir sur un type particulier de catastrophe. Utiliser un équipement inadapté revient souvent à employer une arme inefficace.

Une lance à incendie sera extrêmement performante contre un feu d'habitation. Elle sera inutile contre une fuite de gaz.

Un barrage flottant permettra de contenir une pollution. Il n'aura aucun effet sur un incendie.

Cette spécialisation constitue l'un des principaux aspects tactiques de **S.A.F.E.** Identifier correctement le danger est souvent aussi important que réussir son jet.

LES DOMMAGES

Les dégâts infligés par une arme de Suppression ne représentent jamais une destruction physique. Ils traduisent l'efficacité de l'action menée.

Une attaque réussie peut représenter :

- un refroidissement efficace ;
- une coupure de propagation ;
- un foyer secondaire maîtrisé ;
- une ventilation réussie ;
- une fuite colmatée.

Le Meneur est encouragé à décrire systématiquement ces effets afin de rendre l'intervention plus vivante.

Les armes de Suppression n'affectent pas les créatures Sauf indication contraire, les armes de Suppression n'infligent aucun dégât aux personnages ou aux créatures. Mais si cela devait être le cas, privilégié les Blessures types **PLaies et Bosses**.

Leur conception les destine exclusivement aux Dangers Évolutifs.

Une lance à incendie projetée contre un individu pourra naturellement le repousser, le déséquilibrer ou le faire tomber, mais elle n'est pas destinée à être utilisée comme une arme offensive.

Le Meneur reste libre d'appliquer les règles habituelles de Savage Worlds lorsqu'une telle situation se présente, mais cela doit demeurer exceptionnel.

LES CAPACITÉS SPÉCIALES

Les Capacités spéciales définissent la personnalité d'un Danger Évolutif. Deux catastrophes possédant les mêmes caractéristiques peuvent se comporter de manière totalement différente grâce à leurs Capacités spéciales.

Elles représentent les phénomènes physiques, chimiques ou mécaniques qui compliquent le travail des intervenants.

Une capacité peut modifier une attaque, faire évoluer le danger, créer de nouvelles complications ou changer les conditions de victoire. Sauf indication contraire, une capacité spéciale est toujours active.

Le Meneur est libre de n'en retenir que quelques-unes afin de conserver un rythme de jeu fluide.

CAPACITÉS GÉNÉRIQUES

Les capacités suivantes peuvent être utilisées par de nombreux Dangers Évolutifs.

ALIMENTATION CONTINUE

Le Danger Évolutif bénéficie d'une source permanente d'énergie ou de matière.

À chaque Événement Dramatique indiquant une aggravation, il récupère automatiquement son état Secoué s'il l'était.

Exemples :

- conduite de gaz rompue ;
- fuite de carburant ;
- rupture de canalisation ;
- barrage cédant progressivement.

COMBUSTIBLE ABONDANT

Le danger dispose d'importantes réserves lui permettant de durer. La première Blessure infligée n'entraîne aucun effet narratif immédiat. Les intervenants ont commencé à reprendre le contrôle, mais la catastrophe reste pratiquement intacte.

INSTABLE

Lorsqu'un Joker est révélé durant les Événements Dramatiques, le Meneur choisit l'une des

capacités spéciales du danger et l'applique immédiatement.

PROPAGATION

Le Danger Évolutif cherche naturellement à étendre son emprise. Lorsqu'un Événement Dramatique l'indique, le Meneur peut :

- augmenter la Taille de +1 ;
- créer un nouvel Adversaire Extra représentant une propagation locale.

Le choix dépend de la situation.

PERSISTANCE

Même maîtrisé, le danger reste susceptible de réapparaître. Lorsque le Danger Évolutif est neutralisé, le Meneur peut conserver cette capacité. À chaque Joker révélé, il peut provoquer une reprise limitée du phénomène.

Cette capacité représente notamment :

- les reprises de feu ;
- les fuites résiduelles ;
- les braises ;
- les pollutions persistantes.

RÉACTION EN CHAÎNE

Lorsque ce Danger Évolutif subit une Blessure, choisissez un autre Danger Évolutif présent sur la scène. Celui-ci bénéficie immédiatement d'un Événement Dramatique.

Cette capacité représente notamment :

- une explosion secondaire ;
- un effondrement provoquant une fuite ;
- un incendie atteignant un dépôt de carburant.

ZONE DANGEREUSE

Toute créature entrant volontairement dans la Zone occupée par le Danger Évolutif subit immédiatement son attaque principale. Cette attaque ne nécessite aucun jet.

PRESSIION PERMANENTE

Le danger ne peut jamais être ignoré. Tant qu'il est présent, les personnages effectuant des actions qui ne contribuent pas directement à sa maîtrise subissent un malus de -1. Cette capacité représente le stress permanent créé par une catastrophe active.



CAPACITÉS PROPRES AUX INCENDIES

Les capacités suivantes sont principalement utilisées par les différents types d'incendies.

CHALEUR RAYONNANTE

Toute créature située dans la même Zone que l'incendie applique normalement les règles de chaleur de *Savage Worlds*. La tenue anti-feu protège naturellement contre ces effets.

FUMÉES

L'incendie produit d'importantes fumées. La visibilité est réduite conformément aux règles de *SWADE*. Selon les circonstances, les fumées peuvent elles-mêmes devenir un Danger Évolutif distinct.

FLASHOVER

Pré-requis : incendie en espace clos.

Cette capacité ne peut être activée que par un Événement Dramatique ou lorsqu'un scénario le prévoit. Toutes les créatures présentes dans la Zone subissent immédiatement une attaque de Flamme. Le Meneur peut également augmenter la Taille de l'incendie de +1.

BACKDRAFT

Pré-requis : local pauvre en oxygène.

Lorsqu'un personnage ouvre brutalement un accès vers la Zone concernée, révélez immédiatement un Événement Dramatique supplémentaire. En cas de Figure ou de Joker, appliquez immédiatement une attaque de Flamme contre tous les personnages concernés.

EMBRASEMENT GÉNÉRALISÉ

L'incendie a atteint son plein développement. Ses attaques de Flamme bénéficient de +2 aux dégâts. Cette capacité disparaît dès que le feu subit sa première Blessure.

EFFONDREMENT LOCALISÉ

Lorsque le feu subit une Blessure ou lorsqu'un Joker est révélé, le Meneur peut infliger immédiatement un Dégât critique au Véhicule représentant le bâtiment.

REPRISE

Lorsque le danger est considéré comme maîtrisé mais pas complètement éteint, un Joker révélé pendant les Événements Dramatiques provoque la création d'un nouvel Extra représentant un départ de feu.

MATIÈRES DANGEREUSES

Les fumées produites par cet incendie sont considérées comme toxiques.

Les personnages dépourvus de protection respiratoire appliquent les règles de gaz ou de contamination décrites dans *SWADE*.

COMBUSTION RAPIDE

Chaque Blessure infligée au feu réduit immédiatement sa Taille de 1. En contrepartie, tant qu'il n'a subi aucune Blessure, toutes ses attaques gagnent +2 aux dégâts.

CONSEIL AU MENEUR

Résistez à la tentation de multiplier les Capacités spéciales. Un Danger Évolutif doté de deux ou trois capacités bien choisies sera presque toujours plus intéressant qu'un adversaire accumulant une longue liste de règles.

Cherchez à définir le comportement de la catastrophe plutôt qu'à simuler chacun de ses phénomènes physiques.

ADAPTER LA DIFFICULTÉ

C'est quelque chose que *SWADE* fait très bien avec les **Extras** et les **Jokers**. Nous devons faire la même chose.

ADAPTER UN DANGER ÉVOLUTIF

Une même catastrophe peut représenter un simple obstacle ou constituer le cœur d'un scénario. Le Meneur ne doit donc jamais considérer les profils présentés dans ce chapitre comme des valeurs figées. Ils servent avant tout de références. Modifier un Danger Évolutif est souvent plus intéressant que créer un nouveau profil.

Rendre un danger plus simple

- Réduisez sa Taille.
- Réduisez son Endurance.
- Supprimez une Capacité spéciale.
- Remplacez-le par un Extra.

Rendre un danger plus difficile

- Augmentez sa Taille.
- Ajoutez une Capacité spéciale.
- Ajoutez une seconde attaque.
- Transformez-le en Joker.
- Associez-lui un Véhicule.

Rendre un danger mémorable

- Ne touchez pas à ses caractéristiques.
- Ajoutez des victimes.
- Ajoutez des contraintes.
- Ajoutez plusieurs Dangers Évolutifs.

Un feu avec quatre victimes est beaucoup plus intéressant qu'un feu avec +2 en Endurance.



BESTIAIRE

INCENDIE D'HABITATION

« Les flammes ne sont pas le seul ennemi. Les fumées, la chaleur, le manque de visibilité, les effondrements et la panique des occupants font de chaque incendie d'habitation une intervention unique. Plus le temps passe, plus les possibilités de sauvetage diminuent et plus le danger gagne en puissance. »

L'incendie d'habitation est sans doute le Danger Évolutif le plus représentatif de S.A.F.E.. Il constitue également l'exemple idéal pour comprendre la philosophie du système.

À première vue, le feu semble être l'adversaire principal. Pourtant, les intervenants savent que les flammes ne sont qu'une partie du problème. Les fumées chaudes envahissent rapidement les volumes et réduisent considérablement la visibilité. Les matériaux modernes dégagent des gaz particulièrement toxiques. La chaleur fragilise progressivement la structure du bâtiment tandis que chaque ouverture modifie brutalement les conditions de combustion.

Un incendie d'habitation est donc un adversaire évolutif, imprévisible et particulièrement exigeant.

Contrairement aux idées reçues, l'objectif premier des secours n'est pas d'éteindre le feu. Il est de sauver des vies.

Cette différence influence profondément le déroulement de l'intervention. Les équipes doivent constamment choisir entre poursuivre l'attaque du foyer, protéger une propagation ou engager un sauvetage. Chaque décision modifie l'évolution de la catastrophe. C'est précisément ce qui rend ce Danger Évolutif particulièrement intéressant à jouer.

DOCTRINE OPÉRATIONNELLE

Priorité : Sauver avant d'éteindre.

Dans la réalité, un incendie d'habitation ne se résume jamais à une simple lutte contre les flammes. La priorité absolue reste la sauvegarde des victimes.

L'attaque du foyer n'est souvent qu'un moyen de rendre ce sauvetage possible. Le Meneur ne devrait donc jamais considérer le feu comme

l'unique objectif du scénario.

Une reconnaissance, une recherche de victimes, une évacuation difficile ou la protection d'un escalier peuvent constituer des priorités bien plus importantes que la maîtrise immédiate du foyer principal.

N'hésitez pas à multiplier les dilemmes.

Les personnages disposent rarement de suffisamment de moyens pour tout faire simultanément.

Faut-il protéger l'escalier afin de permettre l'évacuation des habitants ?

Ou concentrer tous les moyens sur l'attaque du foyer avant qu'il ne gagne l'étage supérieur ?

Ces choix constituent le cœur même de l'expérience **S.A.F.E.**

UTILISATION EN JEU

L'incendie d'habitation constitue un excellent premier Danger Évolutif.

Il permet d'utiliser pratiquement toutes les mécaniques présentées dans ce chapitre :

- attaques contre un Danger Évolutif ;
- utilisation du matériel de Suppression ;
- travail en équipe ;
- sauvetage de victimes ;
- interaction avec une fiche Véhicule représentant le bâtiment ;
- Événements Dramatiques ;
- Capacités spéciales.

Il est donc particulièrement recommandé pour les premières parties.

Selon son ampleur, il peut être représenté par un Extra ou par une Joker.

Les profils présentés ci-dessous correspondent à un appartement entièrement embrasé.

TACTIQUES

Contrairement à une créature, un incendie ne prend aucune décision. Il suit simplement les lois de la combustion.

Toutefois, certains comportements reviennent suffisamment souvent pour être considérés comme sa «tactique».

En début d'intervention, le feu cherche naturellement à gagner les matériaux les plus combus-

tibles. Si aucune attaque efficace n'est menée contre lui, il s'étend progressivement vers les volumes voisins.

Les ouvertures, les cages d'escalier, les gaines techniques et les faux plafonds constituent autant d'axes privilégiés de propagation.

Les fumées précèdent presque toujours les flammes. Elles réduisent la visibilité, compliquent les reconnaissances et mettent rapidement les victimes en danger.

Enfin, lorsqu'il atteint un développement important, l'incendie devient capable de provoquer des phénomènes particulièrement violents comme un Flashover ou un Backdraft, transformant brutalement une intervention maîtrisée en situation critique.

Le Meneur doit garder en mémoire que le feu ne cherche jamais à « vaincre » les personnages. Il poursuit simplement sa progression.

INCENDIE D'HABITATION

Blessures

Variable

Type

Adversaire (Extra ou Joker selon l'importance du sinistre)

Parade

2

Taille

Variable

Résistance

Variable
(voir Variantes)

Compétences

Aucune.

Capacités spéciales

* **Combustion** : Le feu ne peut être Secoué que par une attaque utilisant un matériel adapté (lance, extincteur, mousse, etc.). Les attaques ne disposant pas des caractéristiques appropriées n'ont aucun effet.

* **Propagation** : Lorsque l'Événement Dramatique l'indique, le feu gagne une zone adjacente.

- augmenter la Taille du feu ;
- créer un nouveau foyer ;
- menacer un nouveau secteur ;
- atteindre une structure représentée par une fiche Véhicule.

* **Fumées** : Les fumées produites par l'incendie sont traitées comme un Danger Évolatif indépendant si leur importance le justifie. Dans les situations plus simples, elles appliquent simplement les pénalités de visibilité prévues par *Savage Worlds*.

* **Chaleur rayonnante** : Toute créature se trouvant dans la même Zone que le feu subit les effets de la chaleur conformément aux règles de SWADE. Les protections adaptées permettent naturellement d'ignorer ou de réduire ces effets.

* **Flashover** : Cette capacité n'est jamais utilisée librement. Elle ne peut être déclenchée que par un Événement Dramatique ou lorsque les conditions décrites par le scénario sont réunies. Le Flashover transforme généralement l'incendie en une menace beaucoup plus importante.

Le Meneur peut notamment :

- augmenter son Endurance de +2 ;
- augmenter sa Taille ;
- créer de nouveaux foyers ;
- appliquer immédiatement une attaque de Flammes contre toutes les personnes présentes dans la pièce.

* **Backdraft** : Si un volume pauvre en oxygène est brutalement réalimenté en air frais, une explosion de fumées peut se produire. Cette capacité est généralement déclenchée par une erreur des intervenants ou par un Événement Dramatique. Un Backdraft constitue toujours un événement exceptionnel.



Actions

- ✂ **Flammes** : Portée : Contact, Dégâts : 2d6
Gabarit : dépendant de la Taille.
- ✂ **Chaleur** : règles normales de chaleur de Savage Worlds.
- ✂ **Embrassement** : Toute créature Secouée par les Flammes risque de prendre feu conformément aux règles de *SWADE*.
- ✂ **Fumées** : Les fumées limitent fortement la visibilité. Selon les produits impliqués, elles peuvent devenir toxiques ou corrosives.

COMBUSTIBLE

Le feu exploite son environnement. Une bibliothèque, une cuisine ou un garage n'offrent pas les mêmes ressources. Le Meneur est encouragé à modifier les Capacités spéciales ou les Événements Dramatiques afin de tenir compte des matériaux présents sur les lieux.

REPRISE

Même lorsqu'il semble maîtrisé, un incendie peut repartir.

- Une poutre encore chaude.
- Un faux plafond.
- Un isolant.
- Une gaine technique.

Une reprise n'est pas une nouvelle catastrophe. Elle rappelle simplement que le travail des secours ne s'arrête jamais avec la disparition des flammes.



ÉVÉNEMENTS DRAMATIQUES

Chaque round ou selon le rythme choisi par le Meneur, révélez une carte et appliquez l'effet correspondant.

CARTE	ÉVÉNEMENT
2 à 5	Le feu progresse : La combustion se poursuit. Décrivez l'augmentation progressive de la chaleur, l'épaississement des fumées ou l'extension discrète des flammes. Aucun effet mécanique supplémentaire n'est nécessaire. La tension monte.
6 à 10	Propagation : Le feu gagne un nouvel espace. Il peut s'agir : • d'une pièce voisine ; • d'un étage ; • d'un faux plafond ; • d'une cage d'escalier ; • d'une gaine technique. Si une fiche Véhicule représente le bâtiment, cette propagation peut également annoncer ses premiers dommages.
Valet	Nouvelle complication : Le Meneur choisit une complication adaptée. • une victime appelle à l'aide ; • une bouteille de gaz commence à chauffer ; • une porte coupe-feu refuse de se fermer ; • les fumées envahissent un secteur encore praticable ; • une équipe perd momentanément le contact radio. Cette complication ne doit pas punir les joueurs. Elle doit enrichir l'intervention.
Dame	Le bâtiment souffre : Si le bâtiment est représenté par une fiche Véhicule, appliquez immédiatement un Dégât critique. Dans le cas contraire, décrivez une dégradation importante : • plafond fragilisé ; • escalier déformé ; • chute de matériaux ; • rupture d'une canalisation ; • fenêtres éclatées. Les intervenants comprennent que le temps joue désormais contre eux.

Roi	Le feu exploite une faiblesse : Le Meneur active l'une des Capacités spéciales de l'incendie. • Propagation accélérée ; • Fumées épaisses ; • Chaleur rayonnante ; • Reprise localisée. Le feu ne devient pas plus puissant. Il devient plus difficile à contrôler.
As	Initiative de la catastrophe : Le Meneur choisit librement l'évolution qui lui semble la plus logique. Cette carte permet d'adapter parfaitement la catastrophe à la narration. Elle ne doit jamais servir à surprendre gratuitement les personnages.
Joker	Événement majeur : Flashover ; • Backdraft ; • Effondrement localisé ; • Explosion d'une bouteille de gaz ; • Rupture d'une conduite de gaz ; • Propagation à un bâtiment voisin.

VARIANTES

Le profil présenté ci-dessus peut être utilisé pour la plupart des incendies domestiques.

Quelques ajustements suffisent pour représenter des situations très différentes.

Départ de feu

- Taille réduite.
- Peu ou pas de Capacités spéciales.
- Extra.

Pavillon individuel

- Taille supérieure.
- Plusieurs zones à défendre.
- Présence possible d'une toiture ou de combles.

Immeuble collectif

- Plusieurs foyers possibles.
- Nombreuses victimes potentielles.
- Interaction permanente avec une fiche Véhicule.
- Les cages d'escalier deviennent rapidement un enjeu tactique majeur.

Feu d'origine électrique

Ajoutez des risques spécifiques :

- électrisation ;

- impossibilité d'utiliser certains moyens ;
- propagation dans les gaines techniques.

Feu de garage

Ajoutez une ou plusieurs des capacités suivantes :

- Explosion.
- Réaction en chaîne.
- Matières dangereuses.
- Combustible abondant.

CONSEILS AU MENEUR

Ne cherchez jamais à rendre un incendie difficile en augmentant simplement son Endurance. Les meilleurs scénarios sont ceux où les joueurs doivent faire des choix.

- Sauver une victime ou protéger un escalier.
- Continuer l'attaque ou alimenter une lance.
- Ventiler ou progresser.
- Évacuer ou reconnaître.

L'incendie n'est que le catalyseur de ces décisions. Les véritables héros de S.A.F.E. ne gagnent pas parce qu'ils infligent plus de dégâts. Ils gagnent parce qu'ils prennent les bonnes décisions au bon moment.



INCENDIE DE VÉHICULE

« En quelques minutes seulement, un véhicule moderne peut devenir une véritable fournaise. Les plastiques, les mousses, les pneumatiques, les fluides et les réservoirs dégagent une chaleur intense et des fumées particulièrement toxiques. Si les occupants n'ont pas été rapidement évacués, le temps joue inexorablement contre eux. »

L'incendie de véhicule est l'une des interventions les plus fréquentes des services de secours. Bien qu'il paraisse limité par sa taille, il ne doit jamais être sous-estimé.

Les véhicules modernes concentrent une grande quantité de matériaux combustibles, de liquides inflammables, de composants sous pression et, de plus en plus souvent, de batteries à haute tension.

L'objectif principal des intervenants est rarement de sauver le véhicule. Il s'agit avant tout de protéger les personnes, d'éviter la propagation à l'environnement proche et de supprimer les risques secondaires. Un véhicule en feu peut rapidement provoquer un accident plus grave encore.

DOCTRINE OPÉRATIONNELLE

Priorité : Sécuriser avant d'éteindre.

Avant même de combattre les flammes, les secours cherchent à protéger leur environnement immédiat. L'évacuation des occupants, la coupure de la circulation, la reconnaissance de la cargaison éventuelle et l'établissement d'un périmètre de sécurité constituent souvent les premières actions entreprises. L'extinction elle-même ne représente qu'une partie de la mission.

Le Meneur doit mettre les personnages face à plusieurs priorités simultanées :

- sauver les occupants ;
- empêcher la propagation ;
- protéger les autres usagers ;
- éviter une explosion.

UTILISATION EN JEU

L'incendie de véhicule constitue un excellent scénario court. Sa faible emprise permet aux joueurs de découvrir rapidement les mécaniques de Suppression sans être submergés par une catastrophe de grande ampleur. Il fonctionne également très bien comme complication dans une intervention plus importante.

Par exemple :

- accident sur autoroute ;
- camion transportant des matières dangereuses ;
- incendie dans un parking souterrain ;
- collision ferroviaire ;
- incendie volontaire.

TACTIQUES

Le feu exploite immédiatement les nombreux matériaux présents dans le véhicule. Les garnitures plastiques, les mousses des sièges et les pneumatiques favorisent une montée rapide en température.

Si aucune attaque efficace n'est menée, les flammes gagnent progressivement le compartiment moteur, l'habitacle puis le coffre.

La présence de carburant, de bouteilles de gaz ou de batteries peut provoquer des réactions particulièrement violentes.

Contrairement à un incendie d'habitation, la propagation concerne rarement plusieurs bâtiments. En revanche, elle menace directement :

- les véhicules voisins ;
- la végétation ;
- les infrastructures routières ;
- les personnes coincées à proximité.



INCENDIE DE VÉHICULE**Blessures**

Variable

Type

Adversaire (Extra ou Joker selon l'importance du sinistre)

Parade

2

Taille

Variable

RésistanceVariable
(voir Variantes)**Compétences**

Aucune.

Capacités spéciales

* **Réservoir sous pression** : Le véhicule présente un risque d'explosion. Lors d'un Joker ou lorsqu'un Événement Dramatique l'indique, le Meneur peut déclencher une explosion localisée.

* **Carburant** : Le carburant enflammé peut se répandre au sol. La zone enflammée augmente. Le Meneur peut créer un second Danger Évolutif représentant une nappe de carburant en feu.

* **Pneumatiques** : Sous l'effet de la chaleur, les pneumatiques peuvent éclater. Ils ne provoquent généralement pas de dégâts importants mais surprennent les intervenants et peuvent compliquer leurs actions.

* **Batterie haute tension (véhicules électriques)** : Même après extinction apparente, le risque de reprise demeure important. Ajoutez automatiquement la capacité Reprise. Le Meneur peut également imposer des contraintes supplémentaires lors du refroidissement.

* **Habitacle fermé** : Le feu bénéficie de la capacité Backdraft tant que l'habitacle reste confiné.

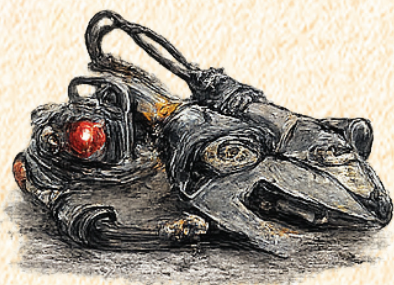
Actions

✂ **Flammes** : Portée : Contact, Dégâts : 2d6
Gabarit : dépendant de la Taille.

✂ **Chaleur** : règles normales de chaleur de Savage Worlds.

✂ **Embrasement** : Toute créature Secouée par les Flammes risque de prendre feu conformément aux règles de SWADE.

☠ **Fumées** : Les fumées limitent fortement la visibilité. Selon les produits impliqués, elles peuvent devenir toxiques ou corrosives.

**ÉVÉNEMENTS DRAMATIQUES**

Chaque round ou selon le rythme choisi par le Meneur, révélez une carte et appliquez l'effet correspondant.

CARTE	ÉVÉNEMENT
2 à 5	Le feu continue de consumer les matériaux du véhicule. La température augmente progressivement.
6 à 10	Les flammes gagnent une nouvelle partie du véhicule : • Compartiment moteur. • Habitacle. • Coffre.
Valet	Nouvelle complication : • bouteille de gaz oubliée dans le coffre ; • fuite de carburant ; • victime inconsciente ; • circulation difficile.
Dame	Le véhicule voisin commence à chauffer. Le feu menace désormais un nouvel objectif.
Roi	Activez une Capacité spéciale.
As	Le Meneur choisit l'évolution la plus logique.
Joker	Explosion : • Propagation à un second véhicule. • Inflammation d'une citerne. • Ou tout autre événement majeur adapté à la scène.

VARIANTES**Deux-roues**

- Réduisez la Taille.
- Supprimez Habitacle fermé.

Véhicule utilitaire

Ajoutez Combustible abondant.

Poids lourd

- Augmentez la Taille.
- Ajoutez Réaction en chaîne.

Camion-citerne

- Le camion lui-même est généralement représenté par une fiche Véhicule.
- Le feu constitue une fiche Adversaire indépendante.

Les deux fiches interagissent constamment.



VÉHICULE ÉLECTRIQUE

Ajoutez :

- Batterie haute tension ;
- Reprise ;
- Fumées toxiques.

L'objectif principal devient souvent le refroidissement prolongé plutôt que la simple extinction.

CONSEILS AU MENEUR

Un feu de véhicule ne doit pas être joué comme une version réduite d'un feu d'habitation. Il est plus rapide, plus brutal et beaucoup moins prévisible.

N'hésitez pas à exploiter son environnement : circulation, tunnel, station-service, végétation sèche, parking souterrain ou transport de matières particulières. Ces éléments transforment une intervention banale en véritable défi tactique.

INCENDIE INDUSTRIEL

« Un incendie industriel n'est jamais un simple feu. Les bâtiments sont plus vastes, les matériaux plus nombreux, les installations plus complexes et les conséquences potentiellement catastrophiques. Chaque minute de retard augmente les risques d'effondrement, d'explosion ou de pollution. »

Les incendies industriels figurent parmi les interventions les plus exigeantes auxquelles peuvent être confrontés les services de secours. Ils combinent souvent plusieurs Dangers Évolutifs agissant simultanément : incendie, fumées toxiques, structures fragilisées, produits chimiques, explosions secondaires ou encore pollution.

Contrairement à un incendie domestique, les secours cherchent rarement à attaquer immédiatement le foyer principal. Ils doivent d'abord comprendre ce qui brûle, identifier les risques présents sur le site et protéger les secteurs les plus sensibles.

Une mauvaise décision peut transformer un incendie contenu en catastrophe majeure.

DOCTRINE OPÉRATIONNELLE

Priorité : Comprendre avant d'attaquer.

L'identification des risques constitue la première étape de toute intervention industrielle.

Les intervenants doivent déterminer :

- la nature des produits présents ;
- les installations sensibles ;

- les risques d'explosion ;
- les zones de stockage ;
- les accès disponibles ;
- les moyens d'extinction adaptés.

Une attaque précipitée avec un mauvais agent extincteur peut aggraver considérablement la situation. Le Meneur est encouragé à récompenser les personnages qui prennent le temps de reconnaître les lieux avant d'engager leurs moyens.

UTILISATION EN JEU

L'incendie industriel constitue généralement le cœur d'un scénario. Il est particulièrement adapté aux groupes expérimentés, car il oblige les joueurs à gérer simultanément plusieurs objectifs :

- sauver le personnel encore présent ;
- limiter la propagation ;
- empêcher une explosion ;
- préserver certaines installations ;
- protéger l'environnement ;
- coordonner plusieurs équipes spécialisées.

Cette intervention met pleinement en valeur les personnages possédant les Stages HAZMAT, Commandement, Logistique, Reconnaissance ou Sauvetage.

TACTIQUES

Contrairement à un incendie domestique, un feu industriel se nourrit autant de son environnement que de son combustible.

Les bâtiments offrent souvent :

- de vastes volumes ;
- des réseaux techniques ;
- des cuves ;
- des conduites ;
- des installations électriques ;
- des zones de stockage.

Chaque élément peut devenir un nouveau Danger Évolutif. Le Meneur ne doit jamais hésiter à faire évoluer progressivement la situation.

Le véritable adversaire n'est pas uniquement le feu. C'est l'ensemble du site industriel.



INCENDIE INDUSTRIEL

Blessures



Type	Joker	
Parade	Taille	Résistance
2	Variable	Variable (voir Variantes)

Compétences

Aucune.

Capacités spéciales

* **Propagation** : Lorsque l'Événement Dramatique l'indique, le feu gagne une zone adjacente.

- augmenter la Taille du feu ;
- créer un nouveau foyer ;
- menacer un nouveau secteur ;
- atteindre une structure représentée par une fiche Véhicule.

* **Réaction en chaîne** : Lorsqu'un Événement Dramatique le permet, choisissez un autre Danger Évolutif. Il applique immédiatement un Événement Dramatique. Cette capacité représente parfaitement les installations industrielles où chaque incident peut en provoquer un autre.

* **Explosion** : Certaines zones présentent un risque permanent d'explosion. Le Meneur peut réserver cette capacité aux cuves, silos ou installations particulières.

* **Matières dangereuses** : Le feu implique des substances chimiques.

Ajoutez un nouveau Danger Évolutif représentant :

- un nuage toxique ;
- une pollution ;
- un produit corrosif.

* **Structure métallique** : La chaleur fragilise rapidement les éléments porteurs. Le bâtiment représenté par une fiche Véhicule subit plus fréquemment des Dégâts critiques.

* **Alimentation permanente** : Le feu bénéficie d'une source continue de combustible.

- Conduites de gaz.
- Hydrocarbures.
- Installations techniques.

Cette capacité rend l'incendie beaucoup plus difficile à maîtriser tant que cette alimentation n'est pas interrompue.

Actions

✂ **Flammes** : Portée : Contact, Dégâts : 2d8
Gabarit : dépendant de la Taille.

✂ **Chaleur** : règles normales de chaleur de Savage Worlds.

✂ **Embrassement** : Toute créature Secouée par les Flammes risque de prendre feu conformément aux règles de *SWADE*.

⚡ **Fumées** : Les fumées limitent fortement la visibilité. Selon les produits impliqués, elles peuvent devenir toxiques ou corrosives.

⚡ **Rayonnement thermique** : Les installations voisines subissent progressivement les effets de la chaleur. Cette attaque vise principalement les autres Dangers Évolutifs présents sur la scène.

ÉVÉNEMENTS DRAMATIQUES

Chaque round ou selon le rythme choisi par le Meneur, révélez une carte et appliquez l'effet correspondant.

CARTE	ÉVÉNEMENT
2 à 5	Le feu poursuit son développement. Les températures continuent d'augmenter.
6 à 10	Propagation vers une nouvelle installation : • Atelier. • Entrepôt. • Conduite. • Cuve.
Valet	Nouvelle complication : • disparition d'un employé ; • panne d'une pompe incendie ; • perte d'alimentation électrique ; • ouverture involontaire d'une vanne.
Dame	La structure industrielle subit un nouveau Dégât critique. Le bâtiment devient plus dangereux.
Roi	Activez une Capacité spéciale. Le feu exploite une faiblesse du site.
As	Le Meneur choisit l'évolution la plus logique : • Une conduite cède. • Une cuve chauffe. • Une zone devient inaccessible.

Joker

Événement majeur :

- Explosion.
- Effondrement.
- Fuite chimique.
- Rupture d'une canalisation.
- Propagation vers une installation voisine.
- Ou tout autre événement susceptible de transformer radicalement la situation.

VARIANTES

Entrepôt logistique

Ajoutez Combustible abondant. La propagation est rapide mais les risques chimiques restent limités.

Raffinerie

Ajoutez :

- Explosion ;
- Alimentation permanente ;
- Matières dangereuses ;
- Réaction en chaîne.

Site SEVESO

Chaque secteur important peut être représenté par une fiche indépendante. Les joueurs devront établir leurs priorités.

Usine chimique

Le feu n'est parfois plus l'adversaire principal. Le nuage toxique ou la pollution peuvent rapidement devenir les véritables objectifs de l'intervention.

CONSEILS AU MENEUR

L'erreur la plus fréquente consiste à considérer un incendie industriel comme un incendie d'habitation « en plus gros ». En réalité, il s'agit d'une intervention totalement différente.

Le danger provient rarement du foyer lui-même. Il résulte de l'interaction entre plusieurs installations, plusieurs matières et plusieurs risques.

Multipliez les Dangers Évolutifs.

- Associez systématiquement une ou plusieurs fiches Véhicule aux bâtiments.
- Introduisez des choix difficiles.

Les joueurs comprendront rapidement que la victoire ne consiste pas à tout éteindre, mais à empêcher la catastrophe de franchir un point de non-retour.

FUITE DE GAZ

« Le plus dangereux avec une fuite de gaz n'est pas ce que l'on voit... mais ce que l'on ignore. Invisible, silencieux et souvent inodore, le gaz transforme chaque geste en pari. Une simple étincelle peut suffire à faire basculer une intervention de routine en catastrophe. »

À la différence d'un incendie, une fuite de gaz ne cherche pas à brûler les intervenants. Son véritable danger réside dans son potentiel d'évolution :

- Le gaz s'accumule.
- Il se propage.
- Il envahit les volumes.
- Il remplace progressivement l'oxygène.
- Puis, lorsque toutes les conditions sont réunies...il attend simplement une source d'inflammation.

Les secours doivent donc adopter une approche radicalement différente de celle employée face à un incendie. L'objectif n'est pas d'attaquer. Il est de supprimer le danger avant qu'il ne s'exprime.

DOCTRINE OPÉRATIONNELLE

Priorité : Supprimer la cause du danger.

Une fuite de gaz ne se combat pas comme un feu.

Les intervenants cherchent avant tout à :

- reconnaître la zone ;
- identifier l'origine de la fuite ;
- supprimer toute source d'inflammation ;
- évacuer les occupants ;
- fermer l'alimentation.

Le colmatage constitue généralement la dernière étape de l'intervention.

Une équipe qui se précipite sans reconnaissance préalable augmente considérablement les risques. Dans **S.A.F.E.**, une fuite de gaz récompense davantage la réflexion que la vitesse.

UTILISATION EN JEU

La fuite de gaz est idéale pour créer une montée progressive de la tension. Contrairement à un incendie, elle produit peu d'effets spectaculaires au début de l'intervention.

Le danger devient perceptible au fil des rounds :

- concentration croissante ;
- difficultés respiratoires ;
- alarmes ;
- détecteurs qui s'affolent ;

- habitants paniqués ;
- risque permanent d'explosion.

Le Meneur doit jouer sur cette tension invisible. Les personnages savent qu'un danger existe mais ignorent encore quand il frappera.

TACTIQUES

Une fuite de gaz ne possède aucune volonté propre. Elle suit simplement les lois de la physique.

Le gaz cherche naturellement :

- les volumes clos ;
- les caves ;
- les faux plafonds ;
- les gaines techniques ;
- les espaces confinés.

Selon la nature du gaz, il pourra également :

- monter ;
- stagner ;
- s'écouler vers les niveaux inférieurs.

Le Meneur est encouragé à utiliser pleinement l'environnement : Un simple interrupteur, une sonnette, un moteur, un téléphone. Tout peut devenir un élément dramatique.



FUITE DE GAZ

Blessures

Variable

Type

Adversaire (Extra ou Joker selon l'importance du sinistre)

Parade

2

Taille

Variable

Résistance

Variable
(voir Variantes)

Compétences

Aucune.

Capacités spéciales

✱ **Accumulation** : À chaque Événement Dramatique indiquant une aggravation, augmentez la Taille de la zone contaminée.

✱ **Atmosphère explosive** : Lorsque les conditions sont réunies, le moindre déclencheur peut provoquer une explosion.

Cette capacité ne s'active jamais seule.

Elle nécessite toujours une source d'inflammation.

✱ **Invisible** : La fuite est pratiquement impossible à percevoir sans matériel adapté.

Les personnages doivent utiliser des détecteurs ou d'autres moyens de reconnaissance.

✱ **Alimentation permanente** : Tant que l'arrivée de gaz n'est pas interrompue, la fuite continue d'évoluer. Les Blessures infligées représentent une réduction du danger, mais jamais sa disparition complète.

✱ **Confinement** : Dans un local fermé, la progression du danger est accélérée. Le Meneur peut augmenter temporairement la Taille ou appliquer plus fréquemment les Événements Dramatiques.

✱ **Explosion secondaire** : Après une explosion, créez immédiatement un nouveau Danger Évolutif de type Incendie. Les deux catastrophes deviennent indépendantes.

Actions

✂ **Atmosphère explosive** : La fuite ne provoque aucun dommage immédiat. Elle prépare simplement les conditions d'une explosion. Cette attaque n'est résolue que lorsqu'une source d'inflammation apparaît. Dégâts : (Taille)d6

✂ **Asphyxie** : Dans un espace confiné, le gaz remplace progressivement l'oxygène. Les victimes appliquent les règles normales d'étouffement de *Savage Worlds*.

✂ **Désorientation** : Certaines atmosphères réduisent fortement les capacités des intervenants. Le Meneur peut appliquer des pénalités de visibilité ou de Fatigue selon la nature du gaz.

ÉVÉNEMENTS DRAMATIQUES

Chaque round ou selon le rythme choisi par le Meneur, révélez une carte et appliquez l'effet correspondant.

CARTE	ÉVÉNEMENT
2 à 5	Accumulation : Le gaz continue de se répandre. Les détecteurs deviennent plus insistants. L'atmosphère devient oppressante.
6 à 10	Extension : La fuite gagne un nouveau volume. • Une cave. • Une cage d'escalier. • Des combles. • Un bâtiment voisin.
Valet	Nouvelle complication : Le Meneur choisit une complication. • une personne rentre chez elle ; • un téléphone sonne ; • un commerçant ouvre sa boutique ; • une chaudière se met en marche ; • une victime perd connaissance.
Dame	Aggravation : L'alimentation ne peut plus être coupée facilement. La fuite augmente brutalement. Les intervenants doivent modifier leur stratégie.
Roi	Activation : Choisissez une Capacité spéciale. Le gaz exploite son environnement.
As	Situation critique : Le Meneur choisit librement l'évolution la plus logique : • La concentration devient critique. • Une partie du bâtiment doit être évacuée. • Les équipes spécialisées arrivent sur les lieux.
Joker	Explosion : Une source d'inflammation apparaît. Si les conditions sont réunies, une explosion se produit immédiatement. Elle peut : • créer un incendie ; • provoquer un effondrement ; • blesser les victimes ; • générer un nouveau Danger Évolutif.

VARIANTES

Fuite domestique

Danger limité. L'objectif principal reste l'évacuation des occupants.

Canalisation urbaine

Zone d'intervention importante. Plusieurs bâtiments peuvent être concernés. Les réseaux souterrains compliquent fortement la progression.

Site industriel

Ajoutez :

- Alimentation permanente ;
- Réaction en chaîne ;
- Explosion secondaire.

La fuite devient souvent le prélude à une catastrophe plus importante.

GPL / GNL

Ajoutez des effets spécifiques selon les propriétés physiques du gaz. Le Meneur peut jouer sur la densité, la température ou les risques de BLEVE si des réservoirs sont impliqués.

CONSEILS AU MENEUR

Une fuite de gaz est un Danger Évolutif de tension. Les joueurs doivent ressentir une menace permanente sans forcément voir leur adversaire. N'hésitez pas à décrire les détecteurs qui crépitent, les habitants qui s'interrogent, le silence inhabituel d'une rue évacuée ou encore l'inquiétude des techniciens.

L'explosion ne doit jamais être une punition arbitraire. Elle doit être la conséquence logique d'une série d'événements, annoncée par des indices que les personnages avaient la possibilité d'interpréter.

Une intervention réussie contre une fuite de gaz donne rarement l'impression d'une victoire spectaculaire. Elle procure une satisfaction bien différente : celle d'avoir empêché qu'une catastrophe n'ait lieu. Et c'est précisément ce qui fait tout l'intérêt de ce type de scénario dans **S.A.F.E.**



INONDATION

« L'eau ne connaît ni fatigue ni hésitation. Elle suit inlassablement le chemin le plus simple, s'infiltre dans la moindre faille, contourne chaque obstacle et transforme progressivement le terrain en piège. Là où les flammes détruisent rapidement, l'inondation gagne lentement... jusqu'à devenir impossible à arrêter. »

Les inondations figurent parmi les catastrophes les plus complexes à gérer. Contrairement à un incendie, elles ne présentent généralement ni flammes, ni fumées, ni explosions spectaculaires. Pourtant, elles mobilisent d'importants moyens humains et matériels pendant plusieurs heures, voire plusieurs jours.

Le véritable danger ne provient pas uniquement de la montée des eaux. Les courants, les débris flottants, les effondrements de berges, les coupures d'électricité et l'isolement des victimes transforment rapidement une simple crue en catastrophe majeure.

Dans **S.A.F.E.**, une inondation est rarement vaincue. Elle est contenue.

DOCTRINE OPÉRATIONNELLE

Priorité : Protéger avant de pomper.

L'erreur la plus fréquente consiste à croire qu'il suffit d'évacuer l'eau. En réalité, les secours cherchent d'abord à protéger les personnes, les infrastructures essentielles et les secteurs les plus sensibles.

Certaines zones sont volontairement abandonnées afin de préserver des objectifs plus importants. Le Meneur est encouragé à placer régulièrement les personnages face à ce type de choix. Faut-il sauver une habitation isolée ou protéger le poste électrique alimentant tout un quartier ?

UTILISATION EN JEU

L'inondation est idéale pour les scénarios mettant l'accent sur :

- les reconnaissances ;
- les sauvetages ;
- la logistique ;
- la coordination de plusieurs équipes ;
- les décisions stratégiques.

Elle permet également d'utiliser pleinement les personnages spécialisés dans :

- le sauvetage aquatique ;
- les plongeurs ;
- les moyens nautiques ;
- le commandement.

TACTIQUES

L'eau ne cherche jamais à attaquer directement les intervenants. Elle exploite simplement la gravité :

- Elle contourne les protections ;
- elle s'infiltre ;
- elle emporte ;
- elle isole.

Au fil du temps, elle transforme progressivement toute la zone d'intervention. Le Meneur doit constamment rappeler cette évolution. Une rue praticable au premier round peut devenir totalement inaccessible quelques minutes plus tard.

INONDATION		
Blessures		
	Variable	
Type	Joker	
Parade	Taille	Résistance
2	Variable	Variable (voir Variantes)
Compétences		
Aucune.		

Capacités spéciales
✱ Montée des eaux : Lorsqu'un Événement Dramatique l'indique, augmentez la Taille de l'inondation. Les nouvelles zones deviennent difficilement praticables. ✱ Contournement : Les protections incomplètes ne bloquent jamais totalement l'eau. Lorsqu'un obstacle est mis en place, le Meneur peut créer une nouvelle zone d'écoulement. ✱ Affouillement : Les fondations, routes et berges se fragilisent progressivement. Si une fiche Véhicule représente un pont, une route ou un bâtiment, elle peut subir un Dégât critique. ✱ Débris flottants : Les objets transportés par le courant compliquent les déplacements et augmentent les risques de blessures. ✱ Pollution : Les eaux transportent des hydrocarbures, produits chimiques ou eaux usées. Ajoutez un second Danger Évolutif représentant une contamination si nécessaire. ✱ Isolement : Certaines victimes deviennent totalement inaccessibles sans moyens nautiques. Les personnages devront parfois modifier complètement leurs priorités.

Actions

✂ **Courant** : Le courant emporte les personnes, les véhicules et le matériel. Les personnages risquent d'être déplacés, renversés ou séparés de leur équipe.

✂ **Débris** : Branches, mobilier urbain, véhicules ou matériaux de construction deviennent autant de projectiles transportés par l'eau. Dégâts : 2d6+

✂ **Isolement** : L'eau coupe progressivement les accès. Cette attaque vise principalement la mobilité des intervenants. Elle oblige souvent les équipes à modifier complètement leur plan d'intervention.

ÉVÉNEMENTS DRAMATIQUES

Chaque round ou selon le rythme choisi par le Meneur, révélez une carte et appliquez l'effet correspondant.

CARTE	ÉVÉNEMENT
2 à 5	La montée continue : Le niveau de l'eau augmente lentement. Décrivez les rues qui disparaissent progressivement sous les flots.
6 à 10	Nouvelle zone inondée : L'eau gagne un nouveau quartier. Une route est coupée. Un accès disparaît.
Valet	Nouvelle complication : Le Meneur choisit une complication. • une personne refuse d'évacuer ; • une voiture est emportée ; • une canalisation cède ; • une coupure électrique survient ; • des animaux sont piégés.
Dame	Infrastructure menacée : • Un pont. • Une digue. • Une chaussée. • Une habitation. Appliquez un Dégât critique à la fiche Véhicule correspondante ou annoncez une dégradation majeure.
Roi	Le courant change : Activez une Capacité spéciale. • Le courant devient plus violent. • Les débris se multiplient. • Une pollution apparaît.

As

Situation critique : Le Meneur choisit l'évolution la plus logique.

- L'eau atteint un hôpital.
- Une maison commence à céder.
- Les secours perdent un axe de circulation.

Joker

Rupture : La situation bascule brutalement.

- Une digue rompt.
- Une berge s'effondre.
- Une vague emporte plusieurs véhicules.
- Une nouvelle zone est instantanément envahie.
- Le paysage de l'intervention est profondément transformé.

VARIANTES

Cave inondée

Réduisez la Taille. Ajoutez les risques électriques.

Crue de rivière

Utilisez principalement Montée des eaux et Af-fouillement.

Crue torrentielle

Augmentez fortement les effets de Courant et Débris.

Submersion marine

Ajoutez les effets liés au vent, aux vagues et aux marées. Les Événements Dramatiques peuvent être influencés par les conditions météorologiques.

CONSEILS AU MENEUR

Une inondation ne doit jamais donner l'impression d'être statique. Même lorsqu'aucune attaque n'est résolue, les personnages doivent sentir que leur environnement change constamment.

Décrivez les repères qui disparaissent, les routes qui deviennent impraticables, les objets qui flottent, les bruits sourds des structures qui travaillent et les habitants qui voient leur maison disparaître sous les eaux. Le véritable défi n'est pas d'évacuer toute l'eau. Il est de décider ce qui mérite encore d'être sauvé.

BÂTIMENT MENAÇANT DE S'EFFONDRE

« Un bâtiment ne s'effondre presque jamais sans prévenir. Les murs se fissurent. Les planchers grincent. Les poutres se déforment. Le danger ne réside pas uniquement dans l'effondrement lui-même, mais dans les décisions prises avant qu'il ne survienne. »

À la suite d'un incendie, d'une explosion, d'un séisme ou d'un accident, les sauveteurs sont régulièrement confrontés à des structures fragilisées. Contrairement à un incendie, un bâtiment ne cherche pas à détruire les intervenants. Il devient dangereux parce que son équilibre disparaît progressivement.

Dans **S.A.F.E.**, un bâtiment est représenté par une fiche Véhicule. Ce choix peut surprendre au premier abord, mais les règles des Véhicules de *Savage Worlds* modélisent parfaitement les dommages structurels, les dégâts critiques et la dégradation progressive d'un ouvrage. Le bâtiment n'est donc pas un adversaire au sens traditionnel. Il constitue un Danger Évolutif dont les caractéristiques sont celles d'un Véhicule.

DOCTRINE OPÉRATIONNELLE

Priorité : Stabiliser avant de pénétrer.

Un sauveteur mort ne sauve personne. Les équipes spécialisées cherchent toujours à réduire les risques avant d'engager une reconnaissance ou un sauvetage :

- Étayer ;
- sécuriser ;
- contrôler ;
- observer.

Puis seulement progresser.

Dans un scénario, le Meneur ne devrait jamais considérer un bâtiment instable comme un simple décor. Chaque déplacement des personnages doit rappeler que la structure peut évoluer. Le véritable ennemi est le temps.

UTILISATION EN JEU

Le bâtiment instable accompagne souvent un autre Danger Évolutif.

Par exemple :

- incendie d'habitation ;
- explosion ;
- séisme ;
- collision de véhicule lourd ;
- glissement de terrain.

Il est rarement utilisé seul. Son rôle consiste surtout à compliquer les autres interventions.

TACTIQUES

Contrairement aux autres Dangers Évolutifs, le bâtiment ne possède aucune attaque permanente. Il devient dangereux lorsque :

- les charges se déplacent ;
- les éléments porteurs cèdent ;
- les vibrations augmentent ;
- un incendie affaiblit les matériaux ;
- un véhicule percute la structure.

Le Meneur doit constamment rappeler ces indices. Les personnages choisissent ensuite de poursuivre... ou non.

Le bâtiment utilise les règles normales des Véhicules de *Savage Worlds*. Les Dégâts critiques représentent les différentes défaillances de la structure.



BÂTIMENT INSTABLE

Blessures

Variable

Type

Véhicule

Passager

Taille

Solidité

Variable

Variable

Variable

(voir Variantes)

Compétences

Aucune.

Capacités spéciales

* **Structure fragilisée** : Chaque nouveau Dégât critique augmente les risques d'effondrement. Le Meneur peut imposer des pénalités de déplacement ou rendre certaines zones inaccessibles.

* **Charges reportées** : Lorsqu'un élément porteur cède, les contraintes se répartissent ailleurs. Le Meneur peut immédiatement appliquer un second Dégât critique sur une autre partie du bâtiment.

* **Effondrement progressif** : Le bâtiment ne s'effondre pas d'un seul coup. Chaque Dégât critique modifie progressivement les conditions d'intervention.

- Escaliers.
- Planchers.
- Toiture.
- Façades.

Les personnages voient le danger évoluer.

* **Poussières** : Chaque effondrement réduit fortement la visibilité. Les personnages peuvent être séparés ou perdre momentanément leurs repères.

* **Ensevelissement** : Certaines victimes deviennent inaccessibles. Les équipes USAR devront parfois créer de nouveaux accès avant de poursuivre leurs recherches.



ÉVÉNEMENTS DRAMATIQUES

Chaque round ou selon le rythme choisi par le Meneur, révélez une carte et appliquez l'effet correspondant.

CARTE	ÉVÉNEMENT
2 à 5	La structure travaille : Des craquements apparaissent, des fissures s'élargissent, quelques gravats tombent. Le bâtiment continue de se dégrader.
6 à 10	Nouvelle déformation : Une poutre se cintre, un plancher fléchit, une cloison se fissure. La zone devient dangereuse.
Valet	Nouvelle complication : Le Meneur choisit une complication : • une victime est localisée derrière un mur porteur ; • un étau cède ; • un accès disparaît ; • une réplique sismique survient ; • une canalisation éclate.
Dame	Dégât critique : Appliquez normalement un Dégât critique au Véhicule. Le bâtiment devient plus instable.
Roi	Dégradation importante : Le Meneur choisit une capacité spéciale. Une partie importante de la structure devient inutilisable.
As	Situation critique : Les personnages doivent immédiatement modifier leur progression. • Une voie d'accès disparaît. • Un secteur devient interdit. • Une nouvelle reconnaissance devient indispensable.
Joker	Effondrement majeur : Une partie du bâtiment s'effondre. Le Meneur choisit librement l'ampleur de l'événement. Ce n'est pas forcément tout l'immeuble : • Une cage d'escalier. • Une toiture. • Une façade. • Un étage. L'effondrement modifie profondément toute l'intervention

VARIANTES

Maison individuelle

Peu de Dégâts critiques avant l'effondrement.
Intervention relativement simple.

Immeuble collectif

- Nombreuses victimes potentielles.
- Plusieurs secteurs indépendants.

Parking souterrain

- Visibilité réduite.
- Risque de poches de fumées.
- Présence possible d'autres Dangers Évolutifs.

Entrepôt

- Grandes portées.
- Charpente métallique.
- Effondrements spectaculaires.

Ouvrage d'art

- Pont.
- Viaduc.
- Passerelle.

La circulation constitue souvent un second Danger Évolutif.

CONSEILS AU MENEUR

Le bâtiment ne doit jamais être utilisé pour «punir» les personnages. Au contraire, il doit constamment leur fournir des indices.

Les vrais sauveteurs prennent leurs décisions à partir de ce qu'ils observent. Les joueurs doivent bénéficier des mêmes informations :

- Décrivez les craquements ;
- les portes qui ferment mal ;
- les poussières qui tombent ;
- les poutres qui grincent ;
- les fissures qui apparaissent.

Puis laissez-les décider. S'ils poursuivent malgré les avertissements... les conséquences leur appartiennent.



MOUVEMENT DE FOULE

« Une foule n'est pas un ennemi. Pourtant, lorsqu'elle perd son équilibre, elle devient une force capable de renverser des barrières, d'écraser ses propres membres et de transformer un simple rassemblement en catastrophe. Les secours ne combattent pas les personnes. Ils combattent la panique. »

Les mouvements de foule constituent l'un des Dangers Évolutifs les plus particuliers de **S.A.F.E.**. Contrairement aux autres catastrophes, l'adversaire n'est ni un incendie, ni une structure, ni un phénomène naturel.

Le danger provient du comportement collectif d'êtres humains. Pris individuellement, chacun agit rationnellement. Ensemble, ils deviennent imprévisibles.

Le rôle des secours consiste alors moins à maîtriser physiquement la foule qu'à restaurer le calme, créer des voies d'évacuation et empêcher que la panique ne se propage.

DOCTRINE OPÉRATIONNELLE

Priorité : Canaliser, jamais affronter.

Face à un mouvement de foule, la force constitue rarement une solution. Chercher à repousser des centaines de personnes ne fait souvent qu'aggraver la situation.

Les intervenants privilégient :

- l'information ;
- la communication ;
- l'ouverture d'issues ;
- le guidage ;
- la séparation des flux.

Une foule apaisée redevient une foule. Une foule paniquée devient un Danger Évolutif.

UTILISATION EN JEU

Le mouvement de foule permet de créer des scénarios très différents des autres interventions. Les personnages devront :

- rassurer ;
- guider ;
- improviser ;
- communiquer.

Les compétences sociales prennent ici autant d'importance que les moyens matériels. Les personnages possédant des Stages de commandement, de gestion de crise ou de psychologie deviennent particulièrement précieux.

TACTIQUES

La foule cherche naturellement la sortie la plus évidente, elle ralentit, s'arrête, puis accélère brutalement.

Les personnes tombées au sol deviennent rapidement le principal danger. Les obstacles aggravent les phénomènes de compression.

Le Meneur doit constamment décrire le comportement collectif. Ce n'est jamais «*la foule attaque*».

C'est la pression qui augmente, le bruit qui devient assourdissant, les cris et la perte de contrôle.



MOUVEMENT DE FOULE

Blessures



Type	Joker	
Parade	Taille	Résistance
2	Variable	Variable (voir Variantes)

Compétences

Aucune.

Capacités spéciales

✱ **Effet de masse** : Tant que la foule possède au moins une Blessure de moins que son maximum, elle bénéficie d'un bonus de +2 contre toute tentative visant à la repousser physiquement. La foule ne se combat pas. Elle se canalise.

✱ **Panique générale** : Certaines situations aggravent immédiatement le danger :

- explosion ;
- coup de feu ;
- fumée ;
- effondrement.

Lorsque l'un de ces événements survient, révélez immédiatement un Événement Dramatique supplémentaire.

✱ **Rumeur** : Une information erronée circule. Le Meneur peut créer un nouvel objectif :

- une sortie supposée bloquée ;
- une menace imaginaire ;
- une victime importante.

Les personnages devront consacrer du temps à rétablir la vérité.

✱ **Goulet d'étranglement** : Toute zone étroite augmente considérablement les risques.

✱ **Propagation émotionnelle** : Une personne qui panique peut en entraîner des dizaines d'autres. Lorsqu'une complication apparaît, elle affecte immédiatement toute la zone.

Actions

✂ **Compression** : Les personnages sont poussés contre les obstacles. La progression devient extrêmement difficile.

Dégâts : 2d6

✂ **Piétinement** : Les victimes tombées au sol risquent rapidement d'être piétinées.

Dégâts : 2d8

✂ **Panique** : Les personnages peuvent être séparés. Les communications deviennent difficiles. Les ordres sont mal compris.

ÉVÉNEMENTS DRAMATIQUES

Chaque round ou selon le rythme choisi par le Meneur, révélez une carte et appliquez l'effet correspondant.

CARTE	ÉVÉNEMENT
2 à 5	Inquiétude : Les personnes deviennent nerveuses. La tension monte.
6 à 10	Pression : Les déplacements deviennent plus difficiles. Une issue commence à saturer.
Valet	Nouvelle complication : Le Meneur choisit : • un enfant disparu ; • une personne âgée tombe ; • une barrière cède ; • une fausse information circule.
Dame	Désorganisation : Les secours perdent momentanément le contrôle d'une partie de la foule. Une nouvelle zone critique apparaît.
Roi	Panique : Activez une Capacité spéciale.
As	Situation critique : Une sortie devient inutilisable. Une seconde foule arrive. Les personnages doivent revoir totalement leur dispositif.
Joker	Rupture : Le mouvement de foule devient incontrôlable. • Compression massive ; • piétinement ; • barrières renversées ; • ou tout autre événement majeur. L'intervention entre dans sa phase la plus critique.

VARIANTES

Concert

- Présence de barrières.
- Nombreuses issues.
- Forte densité.

Stade

- Flux très importants.
- Sorties identifiées.
- Présence des forces de l'ordre.

Manifestation

Ajoutez :

- obstacles ;
- véhicules ;
- mouvements opposés.

Centre commercial

- Nombreux obstacles.
- Escaliers mécaniques.
- Ascenseurs.
- Présence d'enfants.

Gare

- Flux permanents.
- Trains.
- Quais.
- Risque de chute.

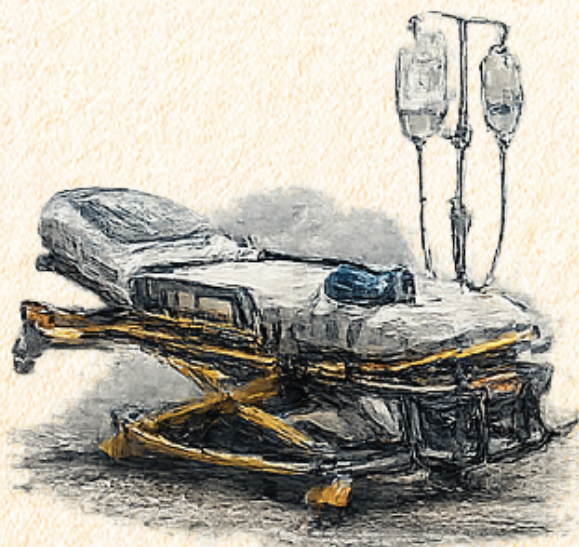
CONSEILS AU MENEUR

Évitez de présenter la foule comme un ennemi. Les personnes ne sont pas hostiles. Elles sont dépassées.

Décrivez les regards inquiets, les appels, les hésitations, les parents qui cherchent leurs enfants, les annonces qui couvrent à peine le bruit ambiant.

Les joueurs ne doivent jamais avoir l'impression de « combattre des civils ». Ils affrontent un phénomène collectif.

La victoire ne consiste pas à faire reculer la foule. Elle consiste à lui rendre son calme.



TREMBLEMENT DE TERRE

« Le séisme ne dure généralement que quelques secondes. Pourtant, ses conséquences peuvent mobiliser les secours pendant des semaines. Ce ne sont pas les secousses qui font le plus de victimes, mais les incendies, les effondrements, les ruptures de réseaux, les mouvements de foule et le chaos qui suivent. »

Le tremblement de terre occupe une place particulière parmi les Dangers Évolutifs. Contrairement aux autres catastrophes présentées dans cet ouvrage, le séisme lui-même est extrêmement bref.

En revanche, il transforme instantanément une situation maîtrisée en une succession de nouvelles urgences.

- des bâtiments s'effondrent ;
- des canalisations de gaz se rompent ;
- des incendies apparaissent ;
- des routes deviennent impraticables ;
- les communications sont interrompues.

Les secours doivent alors hiérarchiser leurs priorités tout en sachant que les répliques peuvent provoquer de nouveaux dégâts à tout moment.

Dans **S.A.F.E.**, le tremblement de terre est avant tout un générateur de Dangers Évolutifs. Il crée le scénario. Ce sont ensuite les autres Dangers Évolutifs qui constituent les véritables adversaires.

DOCTRINE OPÉRATIONNELLE

Priorité : Reconnaître avant d'engager.

Après un séisme, aucune intervention ne peut être considérée comme routinière.

- Chaque bâtiment.
- Chaque rue.
- Chaque ouvrage d'art.

Peut avoir perdu une partie de sa stabilité.

Les premiers intervenants cherchent donc avant tout à dresser un état de la situation.

Les secours doivent rapidement identifier :

- les bâtiments effondrés ;
- les victimes ensevelies ;
- les départs de feu ;
- les ruptures de réseaux ;
- les accès encore praticables ;
- les infrastructures essentielles.

L'efficacité repose moins sur la vitesse que sur la qualité de cette première reconnaissance.

UTILISATION EN JEU

Le tremblement de terre constitue un excellent scénario de campagne.

Contrairement aux autres Dangers Évolutifs, il ne représente pas un objectif unique.

Il produit une multitude d'interventions simultanées. Le Meneur peut ainsi construire une véritable course contre la montre.

Les personnages devront choisir :

- quelle mission accomplir en premier ;
- quelles victimes sauver ;
- quels secteurs abandonner ;
- quels risques accepter.

Il est parfaitement possible de jouer plusieurs scénarios successifs à partir d'un seul séisme.

TACTIQUES

Le tremblement de terre ne possède aucune volonté. Les secousses initiales ne constituent que le point de départ.

Le véritable danger provient des conséquences. Le Meneur est encouragé à considérer le séisme comme un déclencheur plutôt que comme un adversaire.

Les répliques constituent les seuls moments où le tremblement de terre « agit » directement. Entre deux répliques, ce sont les autres Dangers Évolutifs qui prennent le relais.



TREMBLEMENT DE TERRE

Blessures



Type	Joker	
Parade	Taille	Résistance
2	Variable	Variable (voir Variantes)

Compétences

Aucune.

Capacités spéciales

* **Répliques** : Le séisme peut revenir à tout moment. Chaque Joker révélé pendant les Événements Dramatiques peut représenter une nouvelle secousse.

* **Générateur de Dangers** : À chaque As ou Joker, le Meneur peut créer un nouveau Danger Évolutif.

- Incendie ;
- Fuite de gaz ;
- Effondrement ;
- Mouvement de foule ;
- Pollution.

Cette capacité constitue le cœur de cette fiche.

* **Rupture des réseaux** : Les réseaux essentiels deviennent progressivement inutilisables. Électricité, gaz, télécommunications, eau potable, ces ruptures compliquent toutes les autres interventions.

* **Isolement** : Certaines zones deviennent totalement inaccessibles. Ponts détruits, routes coupées, glissements de terrain, les secours devront parfois improviser de nouveaux itinéraires.

* **Saturation** : Les demandes d'intervention dépassent rapidement les capacités des secours. Le Meneur peut introduire plusieurs objectifs simultanés. Les personnages devront faire des choix difficiles.

Actions

✂ Chute de matériaux :

- Façades.
- Cheminées.
- Vitrages.
- Mobilier.

Les débris représentent souvent le principal danger pendant les premières secondes.

Dégâts : 2d8 - Grand Gabarit

⚡ **Désorganisation** : Les communications deviennent difficiles. Les informations sont incomplètes. Les personnages doivent agir malgré une connaissance très limitée de la situation.

⚡ **Secousses** : Les personnages doivent conserver leur équilibre tandis que les objets chutent autour d'eux. Les secousses peuvent provoquer des chutes, interrompre certaines actions ou rendre les déplacements particulièrement difficiles.



ÉVÉNEMENTS DRAMATIQUES

Chaque round ou selon le rythme choisi par le Meneur, révélez une carte et appliquez l'effet correspondant.

CARTE	ÉVÉNEMENT
2 à 5	Nouveaux dégâts : Des éléments secondaires continuent de tomber. Le paysage urbain évolue. Les personnages découvrent progressivement l'ampleur des destructions.
6 à 10	Nouvelle urgence : Le Meneur crée un nouveau point d'intervention : • Une victime ; • un départ de feu ; • un bâtiment menaçant ; • Une fuite.
Valet	Communications rompues : Les informations deviennent confuses. Les équipes travaillent avec une vision incomplète de la catastrophe.
Dame	Réplique : Une nouvelle secousse fragilise les structures. Tous les bâtiments instables doivent être réévalués.
Roi	Rupture majeure : Choisissez une Capacité spéciale. Une infrastructure importante cesse de fonctionner.
As	Effet domino : Créez immédiatement un nouveau Danger Évolutif. Le séisme continue de produire des conséquences.
Joker	Catastrophe dans la catastrophe : Le Meneur crée un événement exceptionnel. • Rupture d'un barrage ; • incendie industriel ; • explosion d'une conduite de gaz ; • effondrement d'un hôpital ; • glissement de terrain. Le scénario change brutalement d'échelle.

VARIANTES

Séisme urbain

- Nombreux bâtiments.
- Victimes ensevelies.
- Multiples incendies.

Séisme rural

- Communications difficiles.
- Isolement.
- Routes coupées.

Séisme côtier

Ajoutez immédiatement un second Danger Évolutif représentant un tsunami ou une submersion marine, si le contexte s'y prête.

Répliques prolongées

Les Événements Dramatiques restent actifs pendant plusieurs jours. Le Meneur peut conserver cette fiche tout au long d'une mini-campagne.

CONSEILS AU MENEUR

Ne jouez jamais le séisme comme un gigantesque combat. Le tremblement de terre est un déclencheur narratif.

Son intérêt ne réside pas dans les dégâts qu'il inflige directement, mais dans les dilemmes qu'il crée.

- Qui secourir en premier ?
- Quel secteur abandonner ?
- Faut-il continuer une opération de sauvetage alors qu'une réplique est annoncée ?

Les meilleurs scénarios consacrés aux séismes sont ceux où les personnages comprennent qu'ils ne pourront pas tout sauver. Leur héroïsme se mesure alors à leurs choix.



PANDÉMIE

« Une pandémie ne tue pas uniquement par la maladie. Elle épuise les secours, désorganise les infrastructures, fragilise les services de santé et bouleverse toute une société. Chaque personne contaminée peut devenir, sans le vouloir, le point de départ d'un nouveau foyer. Les premiers intervenants ne combattent pas un virus. Ils combattent sa propagation. »

Les pandémies constituent l'une des formes les plus insidieuses de Danger Évolutif. Contrairement à un incendie ou une inondation, leur progression est souvent invisible.

Pendant plusieurs jours, voire plusieurs semaines, la situation paraît sous contrôle. Puis les contaminations se multiplient. Les services d'urgence saturent. Les effectifs diminuent. Les ressources viennent à manquer.

L'intervention ne consiste plus à résoudre une catastrophe ponctuelle mais à ralentir une crise qui évolue continuellement. Dans **S.A.F.E.**, une pandémie est un Danger Évolutif de longue durée. Elle se joue à l'échelle d'une ville, d'une région ou d'un pays.

DOCTRINE OPÉRATIONNELLE

Priorité : Rompre la chaîne de transmission.

Contrairement aux autres catastrophes, une pandémie ne se maîtrise pas par la force. Chaque intervention vise avant tout à interrompre la propagation. Les secours cherchent notamment à :

- identifier les personnes exposées ;
- isoler les malades ;
- protéger les intervenants ;
- préserver les capacités hospitalières ;
- assurer la continuité des secours.

La victoire ne consiste pas à guérir immédiatement les victimes. Elle consiste à empêcher que leur nombre n'augmente.

UTILISATION EN JEU

Une pandémie constitue un excellent cadre de campagne. Chaque scénario représente une intervention différente :

- transport d'un patient hautement contagieux ;
- évacuation d'un établissement médical ;
- maintien d'un centre de vaccination ;
- ravitaillement d'une population confinée ;
- protection d'un laboratoire ;
- gestion d'un foyer épidémique.

Les personnages affrontent autant les conséquences sociales que médicales de la crise.

TACTIQUES

La pandémie ne possède aucune volonté. Elle progresse simplement au rythme des contaminations. Chaque contact, chaque déplacement, chaque regroupement peut favoriser son développement. Le Meneur doit mettre en scène cette évolution de manière progressive.

Au début, les indices sont rares, quelques patients, des symptômes inhabituels, puis les appels se multiplient.

Les hôpitaux se remplissent, les équipes commencent à manquer et le véritable danger apparaît alors.



PANDÉMIE

Blessures



Type	Joker	
Parade	Taille	Résistance
2	Variable	Variable (voir Variantes)

Compétences

Aucune.

Capacités spéciales

* **Transmission** : Lorsque les conditions s'y prêtent, la pandémie crée un nouveau foyer de contamination. Le Meneur peut représenter ce foyer par un nouvel objectif de scénario plutôt que par une nouvelle fiche.

* **Mutation** : À la suite d'un Joker ou lorsqu'un scénario le prévoit, la maladie peut évoluer. Cette capacité permet de modifier certaines caractéristiques :

- mode de transmission ;
- durée d'incubation ;
- symptômes ;
- gravité.

Elle ne doit jamais être utilisée de manière arbitraire.

* **Incubation** : Les personnes contaminées peuvent transmettre la maladie avant même de présenter des symptômes. Cette capacité rend les enquêtes sanitaires particulièrement complexes.

* **Saturation hospitalière** : Les établissements de santé atteignent progressivement leurs limites. Certaines interventions deviennent impossibles. Les personnages devront modifier leurs priorités.

* **Pénurie** : Les équipements spécialisés deviennent rares. Masques, médicaments, vaccins, oxygène, les ressources disponibles diminuent au fil de la campagne.

* **Désinformation** : Les rumeurs compliquent considérablement la gestion de crise. Refus de soins, fausse alerte, panique, les personnages devront parfois consacrer du temps à rétablir la confiance.

Actions

✂ **Contamination** : Les personnages exposés risquent d'être contaminés. Les règles exactes dépendent de l'agent pathogène utilisé par le Meneur. La contamination ne produit généralement pas d'effet immédiat. Elle crée une nouvelle complication qui pourra évoluer au cours des scénarios suivants.

⚡ **Saturation** : La pandémie attaque indirectement les secours. Les ressources deviennent insuffisantes, les équipes sont réduites, les délais augmentent, les personnages devront accomplir davantage de missions avec moins de moyens.

⚡ **Fatigue** : Le rythme des interventions, le manque de repos et la pression psychologique usent progressivement les intervenants. Le Meneur peut appliquer les règles normales de Fatigue de *Savage Worlds*.

ÉVÉNEMENTS DRAMATIQUES

Chaque round ou selon le rythme choisi par le Meneur, révélez une carte et appliquez l'effet correspondant.

CARTE	ÉVÉNEMENT
2 à 5	Nouveau foyer : Quelques nouveaux cas sont détectés. La situation semble encore maîtrisable.
6 à 10	Progression : Le nombre de contaminations augmente. Les secours commencent à ressentir la pression.
Valet	Nouvelle complication : Le Meneur choisit une complication. • rupture de stock ; • personnel contaminé ; • laboratoire débordé ; • patient disparu ; • établissement médical fermé.
Dame	Saturation : Les hôpitaux atteignent leur capacité maximale. Certaines interventions doivent être reportées. Les personnages devront faire des choix difficiles.
Roi	Mutation : Activez une Capacité spéciale. La maladie évolue. Ou les connaissances scientifiques changent.

As	Crise sanitaire : Le Meneur introduit une nouvelle difficulté majeure : Confinement, évacuation, création d'un centre médical avancé, campagne de vaccination d'urgence.
Joker	Changement de phase : La pandémie franchit un seuil critique. • Apparition d'un nouveau variant ; • propagation internationale ; • rupture complète de la chaîne logistique ; • découverte d'un traitement expérimental ; • début d'une campagne de vaccination massive. Le Joker représente toujours un tournant majeur dans la campagne.

Une campagne consacrée à une pandémie n'est pas une histoire de survie. C'est une histoire de résilience.

POUR CONCLURE

Chaque intervention est unique. Les profils présentés dans ce chapitre ne sont pas des scénarios figés, mais des outils. N'hésitez pas à les modifier, les combiner et les faire évoluer.

Dans **S.A.F.E.**, la véritable adversaire n'est jamais la même catastrophe deux fois.

VARIANTES

Épidémie locale

Un seul quartier ou un établissement est concerné. Le scénario privilégie l'identification rapide des cas.

Pandémie nationale

Les secours interviennent dans un contexte où les ressources sont déjà fortement sollicitées. Chaque mission devient plus difficile.

Agent inconnu

Les symptômes évoluent rapidement. Les connaissances médicales sont insuffisantes. Les personnages devront coopérer avec des équipes scientifiques.

Contamination accidentelle

L'origine est industrielle ou technologique. La pandémie peut être associée à un autre Danger Évolutif, comme une fuite chimique ou biologique.

CONSEILS AU MENEUR

Une pandémie ne doit jamais se résumer à une succession de jets de dés. Son intérêt réside dans les conséquences qu'elle produit :

- Le manque de personnel ;
- la fatigue ;
- les choix éthiques ;
- la peur ;
- l'organisation des secours.

Chaque scénario doit montrer une facette différente de la crise. Les joueurs doivent avoir le sentiment que leurs décisions influencent réellement son évolution.



CRÉER VOS PROPRES DANGERS ÉVOLUTIFS

Aucun manuel ne peut prévoir toutes les catastrophes auxquelles seront confrontés les secours. Chaque intervention est différente. Chaque environnement possède ses propres contraintes. Chaque décision peut transformer un simple incident en crise majeure.

Les profils présentés dans ce chapitre constituent des exemples. Les règles qui suivent vous permettront de concevoir vos propres Dangers Évolutifs en quelques minutes seulement.

Les Dangers Évolutifs ne sont pas des monstres. Ils représentent tout phénomène capable de menacer des personnes, des biens ou l'environnement :

- Un incendie ;
- une tempête ;
- une fuite chimique ;
- une rupture de barrage ;
- un mouvement de foule ;
- une pandémie.

Tous reposent exactement sur les mêmes principes de conception. Créer un nouveau Danger Évolutif consiste simplement à répondre à quelques questions.

ÉTAPE 1: IDENTIFIER LE VÉRITABLE ADVERSAIRE

La première question est aussi la plus importante. Qu'est-ce que les personnages combattent réellement ? La réponse est rarement aussi évidente qu'il y paraît.

Par exemple, dans un incendie d'habitation, les personnages ne combattent pas uniquement les flammes.

Ils affrontent également :

- les fumées ;
- la chaleur ;
- les effondrements ;
- le manque de visibilité ;
- la propagation.

De même, lors d'une inondation, les personnages ne combattent pas l'eau. Ils cherchent à protéger les personnes, contenir la montée des eaux et préserver les infrastructures.

Avant de créer la moindre caractéristique, prenez le temps de définir précisément ce que représente votre Danger Évolutif.

ÉTAPE 2 : DÉTERMINER SA FAMILLE

Les Dangers Évolutifs peuvent être regroupés en plusieurs grandes familles.

Chaque famille possède naturellement des comportements récurrents.

FAMILLES	EXEMPLES
Incendie	habitation, forêt, véhicule, industrie
Technologique	gaz, chimie, radioactivité
Naturel	inondation, avalanche, tempête
Structure	bâtiment, tunnel, pont
Sanitaire	pandémie, contamination
Humain	foule, panique, émeute

Cette classification n'a aucune incidence sur les règles. Elle permet simplement d'identifier rapidement les Capacités spéciales les plus adaptées.

ÉTAPE 3 : DÉFINIR LA DOCTRINE OPÉRATIONNELLE

Avant même de construire la fiche, demandez-vous comment de véritables secours aborderaient cette intervention.

Cette doctrine constitue le meilleur moyen de distinguer deux Dangers Évolutifs utilisant pourtant les mêmes règles.

Posez-vous une question simple :
Quelle est la priorité absolue des intervenants ?

Quelques exemples :

- sauver les victimes ;
- contenir la catastrophe ;
- empêcher la propagation ;
- stabiliser une structure ;
- évacuer la population ;
- décontaminer une zone ;
- protéger les infrastructures.

Cette priorité orientera naturellement tout le scénario.

ÉTAPE 4 : CHOISIR LA REPRÉSENTATION

Votre Danger Évolutif est-il mieux représenté par :

- une fiche Adversaire ?
- une fiche Véhicule ?

En règle générale :

Utilisez une fiche Adversaire lorsqu'il s'agit d'un phénomène actif :

- Incendie ;
- fuite ;
- pollution ;
- pandémie ;
- mouvement de foule.

Utilisez une fiche Véhicule lorsqu'il s'agit d'un ouvrage ou d'une structure :

- Immeuble ;
- tunnel ;
- barrage ;
- pont ;
- avion ;
- train.

N'hésitez jamais à utiliser plusieurs fiches simultanément. C'est même souvent la solution la plus élégante.

ÉTAPE 5 : DÉTERMINER L'ÉCHELLE

Choisissez ensuite la Taille du Danger Évolutif. Posez-vous une seule question : Quelle surface contrôle-t-il ?

Cette réponse déterminera naturellement :

- sa Taille ;
- son Endurance ;
- le nombre de secteurs concernés.

N'hésitez pas à utiliser les exemples présentés dans la Grille de conception.

ÉTAPE 6 : DONNER UNE PERSONNALITÉ

C'est ici que votre Danger Évolutif devient unique. Choisissez :

- une attaque principale ;
- deux ou trois Capacités spéciales ;
- un Événement Dramatique marquant.

Inutile d'accumuler les règles.

Deux capacités bien choisies valent toujours mieux qu'une longue liste de pouvoirs. Demandez-vous : Qu'est-ce qui rend cette catastrophe différente de toutes les autres ?

ÉTAPE 7 : DÉFINIR LES OBJECTIFS

Enfin, déterminez ce qui représente une victoire. Les personnages doivent-ils :

- Éteindre ;
- sauver ;
- contenir ;
- évacuer ;
- stabiliser ;
- décontaminer ;
- gagner du temps ?

La réponse influencera toute la mise en scène.

Les bons Dangers Évolutifs racontent une histoire. Une catastrophe intéressante ne se résume jamais à une fiche. Elle raconte une situation :

- Un feu dans un immeuble ;
- une fuite de gaz sous une école ;
- une inondation qui menace un hôpital ;
- une pandémie dans un festival ;
- un mouvement de foule dans une gare.

Quelques mots suffisent souvent à faire naître un scénario. Cherchez toujours à construire une intervention avant de construire un adversaire.

MÉLANGER LES DANGERS ÉVOLUTIFS

Les interventions les plus mémorables ne mettent presque jamais en scène un seul Danger Évolutif. Au contraire, les catastrophes provoquent souvent d'autres catastrophes.

Par exemple :

Une explosion de gaz peut devenir un Incendie, provoquer un Effondrement, des Mouvement de foule voir de la Pollution.

Chaque nouveau Danger Évolutif oblige les personnages à revoir leurs priorités. C'est précisément cette évolution qui fait tout l'intérêt du système.

PENSER EN CASCADE

Lorsque vous préparez un scénario, demandez-vous toujours : «Et si la situation empirait ?»

Puis recommencez, encore et encore.

Vous obtiendrez rapidement une véritable cascade d'événements.

Par exemple :

Un camion-citerne se renverse, une fuite apparaît, ce qui conduit un automobiliste à provoquer un accident. Un incendie se déclare ou le pont devient instable. Des habitants paniquent, une école doit être évacuée.

GÉNÉRATEUR D'INTERVENTION S.A.F.E.

UN GÉNÉRATEUR PAR CATÉGORIE

En quelques lancers de dés, le Meneur peut obtenir une intervention complète. Lancez les dés dans l'ordre suivant :

1. Le lieu.
2. Heure d'intervention
3. La météo
4. Le danger initial.
5. Premier objectif
6. La complication.
7. Les victimes.
8. Les contraintes.
9. Les Événements Dramatiques.
10. Le rebondissement final.

Vous obtenez immédiatement une aventure jouable.

TABLE 1 - LE LIEU

D20	INTERVENTION
1	Appartement
2	Maison individuelle
3	Immeuble collectif
4	École
5	Hôpital
6	Centre commercial
7	Usine
8	Entrepôt
9	Tunnel routier
10	Autoroute
11	Pont
12	Gare
13	Aéroport
14	Port
15	Forêt
16	Camping
17	Stade
18	Festival
19	Station de métro
20	Bâtiment historique

TABLE 2 - HEURE DE L'INTERVENTION (D20)

L'heure influence fortement la circulation, la disponibilité des témoins, la présence de victimes et les moyens mobilisables.

D20	HEURE
1	00h00 – Pleine nuit.
2	01h00.
3	03h00.
4	05h00 – Fin de nuit.
5	06h30 – Début des déplacements.
6	07h30 – Heure de pointe.
7	08h30 – Activité maximale.
8	10h00 – Matinée.
9	11h30.
10	12h30 – Pause déjeuner.
11	14h00.
12	15h30 – Sortie des écoles.
13	17h00 – Retour du travail.
14	18h00 – Heure de pointe.
15	19h30.
16	21h00.
17	22h30.
18	23h30.
19	Jour férié ou week-end (choisissez l'heure).
20	Événement exceptionnel (festival, match, concert, manifestation...).

TABLE 3 - MÉTÉO (D20)

La météo influence directement les conditions d'intervention. Elle peut faciliter certaines opérations ou, au contraire, compliquer considérablement le travail des secours.

D20	CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES
1	Ciel parfaitement dégagé.
2	Temps sec et chaud.
3	Temps couvert.
4	Bruine persistante.
5	Pluie modérée.
6	Pluie battante.
7	Orage lointain.
8	Orage violent avec éclairs fréquents.
9	Vent modéré.
10	Vent violent.
11	Rafales exceptionnelles.
12	Brouillard léger.
13	Brouillard très dense.



14	Neige faible.
15	Fortes chutes de neige.
16	Verglas.
17	Canicule.
18	Grand froid.
19	Tempête en cours.
20	Le Meneur choisit ou combine deux résultats.

TABLE 4 - LE DANGER INITIAL (D20)

D20	DANGER
1	Départ de feu
2	Incendie généralisé
3	Feu de véhicule
4	Explosion
5	Fuite de gaz
6	Produit chimique
7	Mouvement de foule
8	Effondrement
9	Inondation
10	Tempête
11	Tornade
12	Glissement de terrain
13	Pandémie locale
14	Accident ferroviaire
15	Accident aérien
16	Accident industriel
17	Collision en chaîne
18	Naufrage
19	Panne majeure d'infrastructure
20	Pandémie nationale

TABLE 5 - PREMIER OBJECTIF (D20)

À leur arrivée, les intervenants pensent que leur mission est simple. Cet objectif représente leur priorité avant que la situation ne se complique.

D20	PREMIER OBJECTIF
1	Reconnaître les lieux.
2	Localiser les victimes.
3	Évacuer les occupants.
4	Éteindre un départ de feu.
5	Protéger les bâtiments voisins.
6	Sécuriser un périmètre.
7	Couper une alimentation (gaz, électricité, eau...).
8	Stabiliser une victime.
9	Désincarcérer une personne coincée.

10	Établir une lance ou un moyen de suppression.
11	Mettre en place un poste médical avancé.
12	Rechercher une personne disparue.
13	Empêcher la propagation du danger.
14	Évaluer la stabilité d'une structure.
15	Établir un poste de commandement.
16	Mettre en sécurité une matière dangereuse.
17	Assister une autre équipe déjà engagée.
18	Protéger une infrastructure sensible (hôpital, école, poste électrique...).
19	Assurer une évacuation préventive.
20	Le Meneur choisit l'objectif le plus approprié au scénario.

TABLE 6 - LA COMPLICATION (D20)

D20	COMPLICATION
1	Coupure d'électricité
2	Plus de communications
3	Une équipe est isolée
4	Les plans sont faux
5	Le vent change
6	Un accès devient inutilisable
7	Les renforts sont retardés
8	Le matériel tombe en panne
9	La météo se dégrade
10	Un produit dangereux est découvert
11	Une seconde fuite apparaît
12	Le danger se propage
13	Un témoin donne une mauvaise information
14	Un animal complique l'intervention
15	Une réplique survient
16	Les médias arrivent
17	La population panique
18	Une autorité donne un ordre discutable
19	Une autre intervention débute simultanément
20	Un membre de l'équipe est gravement blessé

TABLE 7 - LES VICTIMES (D20)

D20	VICTIME
1	Enfant
2	Personne âgée
3	Personne handicapée
4	Équipe de maintenance
5	Famille entière
6	Touriste
7	Équipe médicale
8	Policier
9	Pompier blessé
10	Animal dangereux
11	Animal domestique
12	Élu local
13	Journaliste
14	Chef d'entreprise
15	Conducteur piégé
16	Groupe scolaire
17	Sportif
18	Personnel de sécurité
19	Aucune victime connue... pour l'instant
20	Personne très importante

TABLE 8 - LES CONTRAINTES (D20)

D20	CONTRAINTE
1	Faible visibilité
2	Chaleur extrême
3	Froid intense
4	Pluie battante
5	Vent violent
6	Nuit
7	Terrain instable
8	Circulation dense
9	Accès impossible aux véhicules
10	Panne radio
11	Population hostile
12	Risque d'explosion
13	Contamination
14	Manque d'eau
15	Temps limité
16	Effondrement imminent
17	Propagation rapide
18	Plusieurs foyers simultanés
19	Manque de personnel
20	PNJ allié ou important

TABLE 9 - PREMIER ÉVÉNEMENT DRAMATIQUE (D20)

Celui-ci se produit pendant les premières minutes de l'intervention.

D20	ÉVÉNEMENT
1	Une victime apparaît
2	Le danger progresse
3	Le bâtiment craque
4	Un véhicule explose
5	Une équipe demande de l'aide
6	Le feu change de direction
7	Une canalisation rompt
8	Le courant est coupé
9	Une route disparaît
10	Le matériel devient inutilisable
11	Une nouvelle alerte est reçue
12	Une réplique survient
13	Une foule se forme
14	Une deuxième catastrophe apparaît
15	Un effondrement localisé
16	Un violent changement météo
17	Un chef est blessé
18	Les communications cessent
19	Une victime disparaît
20	Joker : le Meneur choisit l'événement le plus spectaculaire.

TABLE 10 - LE REBONDISSEMENT FINAL (D20)

D20	REBONDISSEMENT
1	Une seconde intervention commence immédiatement.
2	Le danger est finalement maîtrisé sans victime supplémentaire.
3	Une victime est retrouvée in extremis.
4	Une erreur humaine est découverte.
5	Le danger revient (Reprise).
6	Les médias diffusent la scène en direct.
7	Les personnages reçoivent une distinction officielle.
8	Une enquête est ouverte.
9	Une catastrophe plus importante est évitée de justesse.
10	Le responsable prend la fuite.
11	Un sauveteur est gravement blessé.
12	Les habitants organisent spontanément leur entraide.
13	Le danger était volontaire.
14	Une preuve capitale est découverte.

102

15	Explosion entendue.
16	Mouvement de foule.
17	Animal dangereux.
18	Tempête.
19	Secousse sismique.
20	Appel interrompu avant la fin.

ACTE II

LA RÉALITÉ

Ce que les secours découvrent

D20	RÉALITÉ
1	Le sinistre est beaucoup plus important.
2	Une seconde victime est découverte.
3	Le danger s'est propagé.
4	Une fuite de gaz apparaît.
5	Le bâtiment est instable.
6	Une personne est toujours à l'intérieur.
7	Les accès sont coupés.
8	Les informations étaient fausses.
9	Une équipe est déjà en difficulté.
10	Les moyens engagés sont insuffisants.
11	Le danger est d'origine criminelle.
12	Une matière dangereuse est présente.
13	Une propagation menace un site sensible.
14	Une autre intervention débute à proximité.
15	Les renforts sont retardés.
16	Les communications deviennent impossibles.
17	Une autorité exige une priorité différente.
18	La météo change brutalement.
19	Le commandement change.
20	Tout était pire que ce qui avait été annoncé.

Et là...

Le scénario commence vraiment.

ACTE III

LE BASCULEMENT.

D20	POINT DE RUPTURE
1	Explosion.
2	Flashover.
3	Backdraft.
4	Effondrement majeur.
5	Nouvelle fuite.
6	Réplique sismique.
7	Une victime disparaît.
8	Une équipe est piégée.
9	Une propagation atteint un objectif critique.
10	Une seconde catastrophe débute.
11	Le vent tourne.
12	La foule panique.
13	Le poste de commandement est déplacé.
14	Les moyens tombent en panne.
15	Le chef est blessé.
16	Un sauveteur est contaminé.
17	Un ouvrage cède.
18	Une évacuation générale devient nécessaire.
19	Les communications s'effondrent totalement.
20	Le MJ choisit l'événement le plus dramatique.

ACTE IV

Enfin, le retour. Pas la récompense, mais bien les conséquences.

APRÈS L'INTERVENTION

D20	CONSÉQUENCE
1	Les personnages sont félicités.
2	Une enquête est ouverte.
3	Une victime succombe.
4	Une famille remercie les secours.
5	Le danger reprend quelques heures plus tard.
6	Une distinction est proposée.
7	Une erreur est découverte.
8	Les médias déforment les faits.
9	Les personnages sont immédiatement redéployés.
10	Une nouvelle intervention commence avant la fin du débriefing.
11	Le responsable est identifié.

En cours de partie, on ne préparant que l'Acte I et en laissant les Actes II, III et IV être déterminés par les dés au moment opportun. Les joueurs auront alors exactement la même sensation que de vrais intervenants : ils partent avec des informations incomplètes, découvrent progressivement la réalité, voient la situation basculer sans prévenir, puis gèrent les conséquences de leurs décisions.



FIRST RESPONDERS

TOGETHER. WE SAVE LIVES.

MISSION :

INCENDIE IMMEUBLE R+7
CENTRE-VILLE

OBJECTIFS :

- SAUVETAGE
- RECONNAISSANCE
- MAÎTRISE DU FEU
- VENTILATION
- SÉCURISATION DES ACCÈS
- POINT DE RASSEMBLEMENT

RESSOURCES :

- ENGINS 27 / 12 / 8
- AMBULANCES 3 / 6
- UNITÉ SPÉCIALE
- POLICE
- DRONE

SÉCURITÉ D'ABORD
COMMUNICATION
COORDINATION



RISQUES :

- EFFONDREMENT PARTIEL
- PROPAGATION RAPIDE
- GAZ / ÉLECTRICITÉ
- VISIBILITÉ RÉDUITE

MÉTÉO / CONDITIONS :

VENT : 15 km/h
TEMP. : 28°C
HUMIDITÉ : 40%

CANAL RADIO :

COMMAND : 1
TACTIQUE : 2
SANTÉ : 3
SOUTIEN : 4

CHACQUE DÉCISION
PEUT SAUVER
UNE VIE

08:47

UNE ÉQUIPE
UN OBJECTIF
AUCUN HÉROS
SEUL

COURAGE
DÉVOUEMENT
SOLIDARITÉ

NOTRE MISSION
VOTRE SÉCURITÉ

RESPECT
INTÉGRITÉ
ENGAGEMENT

POLICE

SEARCH
&
RESCUE

COMMUNIQUER COMME UN FIRST RESPONDER

« Les premières minutes d'une intervention sont souvent chaotiques. Plusieurs équipes convergent vers un même lieu, les informations sont incomplètes et les décisions doivent être prises rapidement. Dans ce contexte, une communication claire est aussi importante que la qualité du matériel ou la compétence technique des intervenants. Quelques mots bien choisis peuvent éviter une catastrophe. »

Dans **S.A.F.E.**, les communications radio ne sont pas une obligation. Elles constituent un formidable outil d'immersion.

Les joueurs sont libres de continuer à parler normalement. Cependant, utiliser les codes radios, les appels et le vocabulaire opérationnel transforme immédiatement une simple partie de jeu de rôle en véritable intervention de secours.

Ce chapitre propose quelques conventions simples permettant d'obtenir cet effet sans devoir mémoriser plusieurs centaines de procédures réelles.

LA RÈGLE DES TROIS INFORMATIONS

Une bonne transmission radio répond toujours à trois questions.

- Qui parle ?
- À qui ?
- Pourquoi ?

Une communication simple suit généralement cette structure : Destinataire → Expéditeur → Message.

Exemple :

« Central, ici FPT 09-02, arrivés sur les lieux. »

Ou :

« VCG 09-10 pour toutes les unités : établissez un périmètre de sécurité. »

Cette structure évite les ambiguïtés et permet aux autres équipes de comprendre immédiatement qui intervient.

LES TRANSMISSIONS DOIVENT RESTER COURTES

Une radio est un outil partagé. Pendant qu'une équipe parle, toutes les autres attendent. Évitez donc les longues phrases.

Préférez :

« VSAV 09-A-02 sur les lieux. Une victime consciente. Demande renfort médical. »

Plutôt que :

« Bonjour Central, nous sommes arrivés sur place et nous avons trouvé une personne qui semble blessée mais consciente, est-ce que vous pourriez envoyer une autre ambulance ? »

Une communication radio n'est pas une conversation. C'est un échange d'informations.

LES MOTS QUI COMPTENT

Certaines expressions reviennent constamment lors des interventions. Quelques-unes suffisent déjà à donner une forte identité aux parties.

Vous trouverez la plupart des codes importants pour les First Responder dans le **Chapitre Code Radio** et si vous voulez en avoir d'avantage le même chapitre dans F.L.I.C. vous apportera bien plus de profondeur et en particulier les codes spécifiques aux forces de l'ordre.

Cependant voyons déjà quelques informations de base :

ACCUSÉ DE RÉCEPTION

Copy. ou Copy that : Le message est reçu et compris.

Responding : En route.

L'équipe se dirige vers l'intervention.

On scene : Arrivée sur les lieux

L'équipe est arrivée.

Code 4 : Situation maîtrisée. Aucun renfort supplémentaire n'est nécessaire.

Code 14 : Retour à la normale. L'intervention est terminée.

Mayday ! : Urgence absolue. Ce message est réservé aux situations où un sauveteur est directement en danger. Son utilisation doit immédiatement modifier le cours de l'intervention. Dans une partie de S.A.F.E., un Mayday constitue toujours un moment dramatique.

LE VOCABULAIRE DU COMMANDEMENT

Les chefs d'agrès, chefs de groupe ou commandants des opérations utilisent un vocabulaire différent de celui des équipes engagées. Ils parlent principalement :

- des objectifs ;

- des secteurs ;
- des priorités ;
- des moyens.

Par exemple :

« VSR, sécurisez les véhicules. VSAV, prise en charge des victimes. FPT, attaque du foyer principal. »

Une seule phrase permet de répartir immédiatement les rôles.

DONNER UN BILAN

Les premiers bilans sont rarement complets. Ils évoluent au fur et à mesure de l'intervention. Un bon bilan comporte généralement :

- la situation ;
- les risques ;
- les victimes ;
- les moyens nécessaires.

Exemple :

« Central, ici FPT 09-02. Feu confirmé au deuxième étage. Propagation aux combles. Deux victimes visibles au balcon. Demande une EPA et un second FPT. »

Quelques secondes suffisent à transmettre toutes les informations essentielles.

LE SILENCE RADIO

Certaines communications sont prioritaires. Lorsqu'une information critique doit être transmise, le commandement peut demander :
« Code 10. »

Toutes les autres équipes cessent immédiatement leurs transmissions jusqu'à la fin du message.

Le Meneur peut utiliser cette procédure pour créer une montée de tension. Les joueurs comprennent immédiatement qu'un événement majeur est en train de se produire.

LE MAYDAY

Peu de mots provoquent autant de réactions chez les sauveteurs que celui-ci. Lorsqu'un intervenant prononce :
« Mayday ! Mayday ! Mayday ! »
cela signifie qu'il est lui-même en détresse.

Dans **S.A.F.E.**, un Mayday devrait toujours devenir un objectif prioritaire. À partir de cet instant, la catastrophe change de nature. Les secours deviennent les victimes.

Le Meneur est encouragé à réserver cette procédure aux situations réellement exceptionnelles. Son impact n'en sera que plus fort.

EXEMPLE D'INTERVENTION

Central :

« Toutes unités, Code 3. Signalement d'un feu d'appartement au 18 rue Victor-Hugo. Plusieurs appels mentionnent des personnes encore à l'intérieur. FPT 09-FPT-02, EPA 09-EPA-01 et VSAV 09-VSAV-01, répondez. »

09-FPT-02 :

« FPT 09-FPT-02, responding. »

09-EPA-01 :

« EPA 09-EPA-01, responding. »

09-VSAV-01 :

« VSAV 09-VSAV-01, responding. »

Quelques minutes plus tard...

FPT 09-FPT-02 :

« Central, FPT 09-FPT-02 on scene. Feu confirmé au troisième étage. Deux victimes au balcon. Propagation aux combles. Demande un second FPT. Code 3 maintenu. »

Central :

« Copy. FPT 09-FPT-03 et VCG 09-10 en route. 10-4 ? »

Quelques instants plus tard...

FPT 09-FPT-02 :

« Mayday ! Mayday ! Mayday ! Binôme Bravo bloqué dans la cage d'escalier. Chute de matériaux. Demande secours immédiat. »

VCG 09-10 :

« Code 10. Silence radio. Toutes les unités, mise en œuvre de la procédure MAYDAY. »

JOUER AVEC LA RADIO

Les communications radio ne sont pas un exercice de simulation. Elles sont un outil narratif. Une transmission bien construite peut créer autant de tension qu'un jet de dés ou qu'un Événement Dramatique. N'hésitez pas à interrompre une conversation par un appel de la centrale, à transmettre des informations incomplètes ou contradictoires, ou à faire évoluer la situation au fil des bilans. Les meilleurs dialogues radio sont souvent les plus courts.



CODES RADIO

Pour vous aider à animer vos parties, vous trouverez les codes radio les plus souvent employés dans la police américaine dans le livre de **F.L.I.C.** Il est intéressant de les employer également pour animer vos parties de **S.A.F.E.** Vous trouverez donc ci-dessous les codes les plus employés pour les urgences et non déjà indiqués.

NUMÉRO D'UNITÉ

Il se compose d'un chiffre, d'une lettre et d'un second chiffre, dans cet ordre. Le premier chiffre correspond à celui de la Division ou du District duquel l'unité dépend, la lettre correspond au code opérationnel de l'unité dépendant de son service, enfin le second chiffre correspond à la position de l'unité par rapport aux autres unités du même secteur.

Le deuxième chiffre dépend de l'ordre d'arrivée de l'unité au sein du service. La première est notée 01, la deuxième 02 et ainsi de suite. Les chiffres se terminant par 0 sont réservés aux unités spéciales.

Exemple : une unité d'Ambulancier (2ème de la caserne) à Brooklyn, New-York aurait le matricule : 09-A-02

- 10** Officier responsable de la période de garde
- 20-70** Responsables de zones
- 80** Relations de presse
- 90** Caserne

TYPE D'UNITÉ EN FRANCE

- ABB** : Avion bombardier Beechcraft
- ABC** : Avion bombardier canadien
- ABD** : Avion bombardier Dash
- ABT** : Avion bombardier tracker
- BLS** : Bateau léger de sauvetage
- BMRP** : Base mobile robot pompier
- BRS** : Bateau de reconnaissance et de sauvetage
- CCF** : Camion citerne feu de forêt
- EPA** : Echelle pivotante automatisée
- FPT** : Fourgon pompe-tonne
- HD** : Hélicoptère dragon
- MEA** : Moyen élévateur aérien
- MPR** : Motopompe remorquable
- RMVGD** : Remorque moto ventilateur grand débit

- VCG** : Véhicule de chef de groupe
- VPC** : Véhicule de poste de commandement
- VSAV** : Véhicule de secours et d'assistance aux victimes
- VSR** : Véhicule de secours routiers
- VSS** : Véhicule de soutien sanitaire
- VTU** : Véhicule tout usage

TYPE D'UNITÉ AUX U.S.A.

- CPC** : Chemical protective Clothes
- EHP - Engine High Pressure** : équivalent des FTP reconnaissable à leur attache d'eau sur le pare-choc
- HAZ MAT (Hazardous Matériel)** : Intervient sur toutes les interventions où la présence de matière dangereuse est confirmée, les transports de matières dangereuses, les effondrements, et les explosions, ainsi que les feux dans les tunnels Intervient également sur les 2 aéroports de la ville et les interventions en milieu confinés.
- LT - Ladder Truck** : Véhicule à échelle, employé aussi en tant que VSR
- Squad** : Le squad est le seul engin pompe armé par 6 hommes. Hormis sa mission de squad, il a aussi la mission d'un engine classique sur le secteur où est implanté la caserne. Sa vocation première est d'assister les autres engins qui sont déjà sur une intervention en travaillant par équipes de 2 squads.
- RESCUE** : Ambulance équivalent au VSAV
- SSL** : Suc Support Ladder
- TL - Tower Ladder** : Equivalent de l'EPA
- TiL - Tiller Ladder** : Echelle sur un châssis semi remorque, comportant 2 postes de conduite



ALPHABET MILITAIRE

Code OACI (Organisation de l'aviation civile internationale)

Utilisé pour épeler les noms, les mots et pour signaler les immatriculations.

A	Alpha
B	Bravo
C	Charlie
D	Delta
E	Echo
F	Foxtrot
G	Golf
H	Hotel
I	India
J	Juliet
K	Kilo
L	Lima
M	Mike
N	November
O	Oscar
P	Papa
Q	Quebec
R	Romeo
S	Sierra
T	Tango
U	Uniform
V	Victor
W	Whiskey
X	X-ray
Y	Yankee
Z	Zulu

CODES 10

Ils permettent de demander et de recevoir des instructions de façon rapide et compréhensible par tous les agents. Il est important de noter que tous ces codes peuvent aussi bien être utilisés par les anges du standard que par les policiers eux-mêmes. Ils permettent de donner des consignes, des ordres, définir des situations ou pour confirmer la réception de telles consignes.

- 10-5** : Répéter le dernier message
- 10-18** : Risque de bombe
- 10-24** : Feu de véhicule
- 10-34** : Véhicule en situation d'urgence
- 10-42** : Recherche et sauvetage, assistance requise
- 10-44** : Demande d'une ambulance
- 10-60** : Urgence majeure, appel à toutes les unités
- 10-77** : Multiples hauts risques - Incendie de plusieurs bâtiments

CODES COURTS / MESSAGES FRÉQUENTS

L'usage et l'habitude ont fait apparaître quelques nouveaux codes, reprenant éventuellement des codes déjà existants (ou s'y substituant).

- Code A** : Pas de pluie prévue
- Code B** : Pluie prévue
- Code 1** : Répondez à la radio, confirmez la réception
- Code 2** : Appel de routine, pas de gyrophare/sirène
- Code 2-HIGH** : Appel prioritaire, pas de gyrophare/sirène
- Code 3** : Appel d'urgence, gyrophare/sirène
- Code 4** : Pas besoin d'assistance supplémentaire
- Code 6** : Sortie du véhicule pour investigation
- Code 6A** : Sortie du véhicule pour investigation, assistance requise
- Code 7** : Pause déjeuner
- Code 8** : Alarme incendie
- Code 10** : Demande à ce que le canal soit dégagé pour communication importante
- Code 14** : Reprise d'activité normale
- Code 20** : Prévenir les médias
- Code 77** : Attention, possibilité d'embuscade
- Code 99** : Urgence

CODE D'URGENCE

- Code Red** : Feu
- Code Blue** : Adulte en urgence médicale
- Code Orange** : Substance dangereuse répandue
- All Clear** : Une recherche a été conduite, rien n'a été trouvé
- Copy/Copy that** : Information reçue et comprise
- Mayday** : Un sauveteur est en danger et nécessite une assistance
- Responding** : Le véhicule, l'équipe ou l'individu est en route pour le lieu d'intervention



SCÉNARIO - PREMIÈRE ALARME

UN SCÉNARIO D'INITIATION POUR S.A.F.E.

INTRODUCTION

Ce scénario est écrit sous la forme d'un Dicta-ciel, il peut vous sembler un peu dirigiste, mais le but est de pouvoir vous guider sur une première mission et vous montrer le type de scénario que vous pourriez écrire.

Les prochains scénario trouvables sur **Torgan.net** seront plus libres.

SYNOPSIS

Les personnages sont affectés à l'**Engine Company 86** du **Chicago Fire Department**, dans le nord-ouest de Chicago. En fin d'après-midi, ils sont envoyés sur un feu signalé dans le garage attenant d'une maison familiale de Norwood Park.

À leur arrivée, la situation semble encore maîtrisable. Une fumée noire s'échappe du garage, des voisins se rassemblent sur le trottoir et une mère de famille affirme que son fils de huit ans est toujours à l'étage.

Avant que les secours puissent organiser une reconnaissance complète, le père de l'enfant retourne dans la maison pour tenter de le sauver. L'intervention bascule alors.

Le garage contient plusieurs produits inflammables, le feu gagne rapidement la cuisine puis l'escalier, les fumées envahissent l'étage et une explosion localisée menace de couper la voie de repli. Les personnages devront attaquer le feu, localiser l'enfant, secourir le père et évacuer la famille avant que la structure ne devienne trop dangereuse.

CHICAGO (ILLINOIS) - QUARTIER DE NORWOOD PARK

Situé au nord-ouest de Chicago, Norwood Park est un quartier essentiellement résidentiel. Les rues sont bordées de maisons individuelles construites entre les années 1950 et 1980, avec leurs garages attenants, leurs jardins et leurs grandes allées donnant sur la rue.

Le secteur est calme. Les interventions concernent principalement des accidents domestiques, des secours à personne, des départs de feu ou des accidents de circulation.

Les immeubles y sont rares, ce qui explique que les équipages soient particulièrement habitués aux interventions dans des habitations individuelles.

En cette fin d'après-midi d'automne, la circulation est encore dense. Les familles rentrent du travail, les enfants jouent dans les jardins et plusieurs voisins profitent encore du beau temps.

Personne n' imagine que, dans quelques minutes, une simple maison familiale deviendra le théâtre d'une intervention qui marquera durablement toutes les équipes engagées.

Date : Vendredi 18 septembre

- Les enfants ont repris l'école ;
- les parents travaillent ;
- les voisins sont présents ;
- les rues sont animées ;
- le vent d'automne favorise la propagation d'un incendie.

Heure : 17 h 18

- Le père vient de rentrer ;
- la mère prépare le repas ;
- Lucas joue à l'étage ;
- Emma fait ses devoirs dans sa chambre ;
- la maison est occupée.

Adresse : 4817 North Oak Park Avenue

CASERNE

Les joueurs appartiennent à : **Chicago Fire Department**

Engine Company 86

accompagnée de :

- **Truck Company 55**
- **Ambulance 86**

Le chef des opérations est le **Battalion Chief 12**.

CHICAGO, ILLINOIS

Le café est encore chaud lorsque l'alerte tombe. Dans une caserne, les conversations s'interrompent toujours de la même manière. Pas de cris. Pas de panique. Seulement des gestes répétés des centaines de fois. Une chaise repous-



sée, une veste attrapée au passage, des bottes qui frappent le béton, des portes de véhicules qui claquent.

Quelques secondes plus tôt, les First Responders étaient des collègues en début de garde. Quelques secondes plus tard, ils sont une équipe.

LIEU DE L'INTERVENTION

L'intervention se déroule au 4817 North Oak Park Avenue, dans le quartier résidentiel de Norwood Park, à Chicago.

La maison est une habitation familiale typique du secteur : deux niveaux, garage attenant, jardin arrière, terrasse, grandes pièces ouvertes au rez-de-chaussée et chambres à l'étage. Les plans fournis représentent parfaitement le lieu.

Le rez-de-chaussée comprend notamment :

- un garage attenant côté rue ;
- une cuisine ouverte proche du garage ;
- un grand séjour ;
- une salle à manger ;
- un escalier central menant à l'étage.

L'étage comprend :

- plusieurs chambres ;
- une salle de bain ;
- un couloir central ;
- la chambre de Lucas, où l'enfant s'est réfugié.

LES VICTIMES

Claire Dumas

Mère de famille, 37 ans.

Elle est dehors lorsque les secours arrivent. Elle est pieds nus, en état de choc, légèrement intoxiquée par les fumées. Elle répète que Lucas est encore à l'étage. Elle n'a pas vu son mari remonter.

Nicolas Dumas

Père de famille, 39 ans.

Lorsque les secours arrivent, il est encore dehors. En voyant la fumée s'épaissir, il échappe à un policier et retourne dans la maison pour sauver son fils. Il s'effondre dans l'escalier ou dans le couloir du premier étage, selon le rythme de la scène.

Lucas Dumas

Huit ans.

Il s'est réfugié dans sa chambre, à l'étage. Terrifié, il s'est caché sous son lit ou derrière un meuble. Il est conscient mais désorienté.

Emma Dumas

Quinze ans.

Elle est sortie par l'arrière avec sa mère. Elle tousse, pleure et culpabilise de ne pas avoir retrouvé son frère.

DÉPART RADIO

Lisez ou paraphrasez :

Dispatch :

"Engine 86, Truck 55, Ambulance 86... Still Alarm. Reported residential structure fire. 4817 North Oak Park Avenue. Cross streets Oak Park Avenue and Strong Street. Caller reports smoke coming from the attached garage. Time out: 17:18."

Quelques secondes plus tard :

Dispatch :

"Additional information. Homeowner reports possible child still inside. Upgrade to Code 3."

La sirène hurle. L'Engine 86 s'engage dans la circulation de fin de journée.

CHAPITRE 1

LE PREMIER DÉPART

L'Engine 86 quitte la caserne quelques secondes seulement après le déclenchement de l'alerte. Dans son sillage, le Truck 55 et l'Ambulance 86 s'engagent à leur tour dans la circulation de fin d'après-midi.

Les automobilistes s'écartent difficilement. Les sirènes résonnent entre les maisons du quartier de Norwood Park tandis que les gyrophares rouges illuminent les façades.

Le trajet ne dure que quelques minutes. Pourtant, comme toujours, le dispatch continue d'alimenter les équipages en nouvelles informations.



TRANSMISSION RADIO

Dispatch

« Engine 86, Dispatch. »
 « Multiple callers now reporting visible flames. »
 « Police units are on scene. »
 « Homeowner states an eight-year-old child may still be inside the residence. »
 « No confirmation at this time. »

Le capitaine ne répond pas immédiatement. Il observe simplement la route. Puis il se tourne vers son équipage.

« D'accord... on oublie le garage. Notre priorité, c'est une reconnaissance avec sauvetage. Le feu, on s'en occupera ensuite. »

L'ARRIVÉE

À peine le convoi tourne-t-il dans Oak Park Avenue que la colonne de fumée devient visible. Épaisse, noire, elle s'élève au-dessus des arbres du quartier.

Quelques voisins sont déjà sortis de chez eux. Certains filment la scène avec leur téléphone. D'autres tentent de rassurer une femme en larmes.

La maison est située au milieu d'un alignement de pavillons presque identiques. Un garage est accolé au côté gauche du bâtiment. Une fumée dense s'échappe sous la porte sectionnelle. Quelques flammes commencent à apparaître derrière les vitres. Le reste de l'habitation semble encore intact. Mais plus pour longtemps.

DÉCRIRE LA SCÈNE

Prenez le temps de laisser les joueurs observer.

Décrivez simplement ce qu'ils voient.

- une épaisse fumée noire s'échappe du garage ;
- les flammes sont encore contenues ;
- aucune fenêtre de l'habitation n'est encore cassée ;
- plusieurs voisins sont présents ;
- deux voitures de police bloquent déjà la circulation ;
- Claire Dumas tente désespérément de revenir vers la maison ;
- Emma est assise sur le trottoir, en état de choc.

Le danger est réel. Mais il n'est pas encore hors de contrôle. Les personnages disposent de quelques instants pour organiser leur intervention.

Claire Dumas

Dès qu'elle aperçoit les pompiers, Claire se précipite vers eux. Ses vêtements portent des traces de fumée. Elle pleure. Elle tremble. Elle attrape le premier personnage à portée.

« Mon fils... Lucas... il est encore là-haut... »

Elle reprend difficilement son souffle.

« Nicolas... mon mari... il voulait aller le chercher... les policiers l'ont retenu... »

À cet instant précis... Un cri retentit.

Tous les regards se tournent vers la maison.

L'INSTANT DÉCISIF

Profitant de quelques secondes d'inattention, Nicolas Dumas s'est dégagé de l'emprise d'un policier.

Avant que quiconque puisse réagir... Il traverse la pelouse. Monte les trois marches du perron. Ouvre brutalement la porte d'entrée. Une épaisse fumée noire s'en échappe immédiatement. Le père disparaît à l'intérieur. La porte se referme derrière lui. Le silence dure une seconde.

Puis Claire hurle.

« NICOLAS !! »

Laisser respirer la scène Ne demandez aucun jet. Ne décrivez aucune explosion.

Laissez simplement les joueurs vivre cet instant. Ils comprennent immédiatement que l'intervention vient de changer. Il ne s'agit plus de sauver un enfant. Deux personnes sont désormais prisonnières du bâtiment.

RECONNAISSANCE EXTÉRIEURE

Le chef d'agrès désigne les personnages.

« Vous deux, reconnaissance. Les autres, établissement de la première lance. Personne ne s'engage sans ARI. »

Avant toute entrée dans la maison, laissez les joueurs observer les lieux. Un test de Perception peut leur apporter des informations supplémentaires.

Succès

Les personnages remarquent que le feu semble avoir pris naissance dans le garage. La fumée est très noire, signe que de nombreux matériaux synthétiques brûlent déjà. La porte reliant le garage à la cuisine est probablement ouverte.



Prouesse

Les personnages aperçoivent également plusieurs indices préoccupants. À travers la fumée, ils distinguent :

- des jerricans d'essence ;
- plusieurs pots de peinture ;
- une bouteille de propane destinée au barbecue du jardin, entreposée temporairement dans le garage ;
- un véhicule encore stationné à l'intérieur.

Autant d'éléments qui pourraient rapidement aggraver l'incendie.

LES MOYENS ENGAGÉS

Pendant cette reconnaissance, les autres secours s'organisent. Le conducteur de l'Engine 86 établit son alimentation sur la borne incendie.

Le Truck 55 prépare son matériel de ventilation et ses échelles.

L'Ambulance 86 installe une zone de prise en charge des victimes sur le trottoir opposé.

Le lieutenant du Truck rejoint le capitaine.

« *Si le feu gagne l'étage, on pourra engager une échelle à l'arrière.* »

Le capitaine acquiesce.

« *Espérons qu'on n'en arrive pas là...* »

PREMIER OBJECTIF

À ce stade, les personnages doivent prendre leur première véritable décision tactique. Le Meunier ne doit jamais suggérer la bonne réponse.

Plusieurs stratégies sont possibles :

- engager immédiatement une attaque intérieure afin de contenir le feu ;
- effectuer une reconnaissance rapide pour localiser Nicolas et Lucas ;
- protéger l'escalier afin de préserver une voie d'évacuation ;
- coordonner une attaque simultanée entre le garage et l'intérieur de la maison.

Toutes ces approches sont valables.

Comme souvent dans **S.A.F.E.**, il ne s'agit pas de trouver la bonne solution, mais de faire les meilleurs choix avec les informations disponibles.

LE DANGER ÉVOLUTIF ENTRE EN SCÈNE

Dès que le premier binôme franchit le seuil de la maison, placez devant les joueurs la fiche Danger Évolutif : **Feu d'habitation**.

Annoncez simplement :

« *À partir de maintenant, le feu possède sa propre Initiative. Chaque round, il agira comme n'importe quel adversaire.* »

À cet instant, les joueurs comprennent que le véritable ennemi n'est pas un criminel... mais une catastrophe vivante, qui évolue, progresse et les oblige à s'adapter constamment.

CHAPITRE 2

LE FEU PREND L'AVANTAGE

À peine la porte d'entrée franchie, le monde extérieur disparaît. Le vacarme des sirènes laisse place à un crépitement sourd, ponctué par le souffle régulier des appareils respiratoires. La chaleur est immédiatement perceptible. Elle n'est pas encore insupportable, mais elle annonce ce qui attend les équipes quelques mètres plus loin.

La visibilité ne dépasse pas trois ou quatre mètres. Une fumée noire et épaisse s'accumule sous le plafond avant de descendre lentement vers le sol. Le détecteur thermique de l'ARI émet déjà ses premiers avertissements.

LES PREMIÈRES CONSTATATIONS

L'entrée de la maison est encore praticable.

Le séjour est envahi d'une légère fumée.

Le véritable foyer se trouve sur la gauche, derrière la porte reliant la cuisine au garage.

Les flammes ne sont pas visibles.

En revanche, le grondement du feu est parfaitement audible. Les personnages distinguent également plusieurs détails importants :

- la porte du garage est restée ouverte ;
- la cuisine commence à se remplir d'une fumée épaisse ;
- l'escalier menant à l'étage est encore praticable ;
- une odeur d'essence flotte déjà dans toute la maison.

LES PREMIÈRES DÉCISIONS

À ce stade, plusieurs choix tactiques s'offrent aux personnages.

Le lieutenant du Truck 55 prend la radio.

« *Engine 86, Truck 55. Nous lançons une reconnaissance extérieure. Faites votre 360° si possible. Copy ?* »

Le capitaine répond immédiatement.

« *Copy. Attack Line en préparation. Binôme Alpha : Primary Search à l'étage. Binôme Bravo :*



protection de l'escalier.»

À partir de cet instant, laissez totalement l'initiative aux joueurs.

Ils peuvent notamment :

- établir immédiatement une lance pour protéger l'escalier ;
- engager une attaque directe sur le garage ;
- monter rechercher Lucas et Nicolas ;
- effectuer un tour complet de la maison (360°) avant de s'engager plus profondément.

Toutes ces approches sont pertinentes.

LE PREMIER TOUR DU DANGER

Le feu agit maintenant comme un Adversaire. Au début de son premier Tour du Danger, décrivez son évolution. Ne parlez jamais de points de vie ou d'Endurance. Décrivez uniquement ce que les personnages perçoivent.

Par exemple :

- Une épaisse fumée commence à envahir le plafond du séjour.
- Les vitres de la porte reliant la cuisine au garage deviennent rougeoyantes.
- Un claquement sec retentit. Une poutre travaille sous l'effet de la chaleur.

Le danger doit sembler vivant.

PREMIÈRE ATTAQUE DU FEU

Le garage est désormais totalement embrasé. Les flammes attaquent la porte intérieure. Chaque minute passée sans attaque permet au feu de gagner du terrain. Le Meneur applique normalement les règles du Danger Évolutif : Feu d'habitation.

UNE MAISON QUI PARLE

Décrivez régulièrement la maison. Pas uniquement le feu mais le parquet qui craque, les cadres qui tombent, le plâtre qui fissure, les détecteurs de fumée qui hurlent encore. Ou alors la télévision restée allumée dans le salon, les jouets abandonnés dans le couloir, les photos de famille accrochées aux murs.

Tout rappelle constamment que cette catastrophe se déroule dans une maison habitée. Le véritable enjeu n'est pas le bâtiment. Ce sont les personnes qui y vivaient quelques minutes plus tôt.

LA RECONNAISSANCE

En montant l'escalier, les personnages aperçoivent plusieurs indices. Un petit camion de pompier est posé sur une marche. Un cartable d'école repose dans le couloir. Une porte est

entrouverte. Au loin, une voix, très faible.

«...Papa ?» Lucas est vivant.

Nicolas

À mi-hauteur de l'escalier. À peine visible dans la fumée, une silhouette est allongée contre la rampe. Il s'agit de Nicolas Dumas, il est inconscient.

En voulant rejoindre son fils, il a été surpris par les fumées. Aucune brûlure grave, mais une intoxication sévère. Le feu n'est plus qu'à quelques mètres.

LE PREMIER DILEMME

Les personnages comprennent immédiatement qu'ils ne pourront probablement pas tout faire en même temps. Deux victimes, une seule voie d'accès. Le feu progresse, le temps manque, ils doivent décider.

- Extraire Nicolas immédiatement ?
- Continuer jusqu'à Lucas ?
- Établir une protection hydraulique avant toute progression ?
- Demander un renfort ?

Aucune réponse n'est parfaite.

Chaque décision aura une conséquence sur la suite de l'intervention.

COMMUNICATION RADIO

À cet instant, faites intervenir le Commandement.

Battalion 12

«Engine 86, situation report.»

Les personnages transmettent leur premier bilan. Laissez les joueurs formuler eux-mêmes leur message radio en leurs ayant donné les chapitres adéquate.

Un bon bilan pourrait ressembler à ceci :

«Battalion 12, Engine 86. Primary Search en cours. Une victime adulte localisée inconsciente dans l'escalier. Enfant toujours recherché à l'étage. Feu confirmé dans le garage avec propagation vers la cuisine. Attack Line en cours d'établissement.»

Le Battalion répond simplement.

«Copy Engine 86. Continuez la recherche. La sécurité de vos équipes reste prioritaire.»

ÉVÉNEMENT DRAMATIQUE

À la fin du tour, retournez la première carte. Quel que soit le résultat, ne commencez jamais par la règle. Commencez par l'image :



- Une vitre éclate.
- Une épaisse fumée descend brutalement dans l'escalier.
- Les flammes apparaissent au plafond de la cuisine.
- Un grondement sourd traverse toute la maison.

Les joueurs doivent sentir que le feu ne les attend pas.

FIN DE LA SCÈNE

Alors que les personnages atteignent enfin le palier, un bruit métallique résonne dans le garage. Quelques secondes plus tard...Un sifflement, long, anormal.

Dans son ARI, l'un des personnages entend immédiatement la voix du conducteur resté à l'extérieur.

«Engine 86 de Pump Operator... Attention... j'observe des flammes autour du véhicule dans le garage... Plusieurs bidons semblent impliqués...»

Le capitaine lève aussitôt les yeux vers la façade. La fumée change de couleur. Il comprend avant tout le monde.

«Tous les binômes... dépêchez-vous... On va perdre le garage...»

CHAPITRE 3

RECHERCHE PRIMAIRE

« Une recherche primaire est une reconnaissance rapide visant à localiser et évacuer les victimes encore présentes dans le bâtiment. Elle privilégie la vitesse sur l'exhaustivité. Les sauveteurs ne cherchent pas à fouiller chaque meuble ou chaque placard ; leur objectif est de sauver des vies avant que les conditions ne deviennent intenable. »

Le binôme Alpha franchit les dernières marches menant à l'étage. La fumée est désormais si dense qu'il est impossible de distinguer l'extrémité du couloir. La température augmente sensiblement. Le feu n'a pas encore atteint le premier étage. Mais il approche. Le temps joue désormais contre les personnages.

LE COULOIR

Le couloir distribue l'ensemble des chambres. Les joueurs ne distinguent pratiquement rien. Le faisceau de leurs lampes découpe difficilement la fumée. L'atmosphère est silencieuse. Trop silencieuse. Seuls quelques craquements résonnent sous leurs bottes.

Test de Perception :

Un succès permet d'entendre une quinte de toux provenant du fond du couloir.

Une Prouesse permet également de distinguer une faible lumière filtrant sous une porte.

Cette lumière provient de la chambre de Lucas.

Chambre d'Emma

La première porte ouvre sur la chambre de l'adolescente. La pièce est vide. Le lit est défait. Des cahiers sont ouverts sur le bureau. Une fenêtre est restée entrouverte. Aucun danger immédiat. Les joueurs comprennent simplement qu'Emma a quitté les lieux précipitamment.

Salle de bain

Rien de particulier. Le miroir est déjà couvert de condensation. La fumée commence lentement à envahir la pièce.

Chambre parentale

Cette chambre est également vide. Le lit est défait. Une veste est tombée au pied du lit.

Le téléphone portable de Nicolas sonne régulièrement. Claire tente désespérément de le joindre. Si un personnage répond, seul un sanglot lui répond avant que la communication ne soit coupée.

Chambre de Lucas

La porte est fermée. En approchant, les personnages entendent une respiration saccadée. Une voix presque inaudible : *«Papa... ?»*

La poignée est brûlante. Le feu n'est plus très loin.

OUVRIR LA PORTE

Lorsque la porte s'ouvre. Une fumée épaisse envahit immédiatement le couloir. Lucas est caché sous son lit. Recroquevillé. Les mains sur les oreilles. Ses yeux sont rougis. Il serre contre lui un camion de pompier rouge. Lorsque la lumière éclaire enfin la pièce. Il murmure simplement.

«Je savais que vous viendriez...»

Lucas

Lucas n'est pas blessé. Mais il est totalement paniqué. Si un personnage tente simplement de le tirer hors de sa cachette, il se débat. Un test de Persuasion est nécessaire pour le calmer.

Les joueurs qui prennent le temps de lui parler obtiennent automatiquement un bonus de +2.

Voici quelques phrases typiques.

«Tu es en sécurité maintenant.»

«On rentre tous ensemble.»

«Regarde-moi.»

«Tu vas venir avec nous.»

Ne précipitez pas cette scène. Elle constitue le cœur émotionnel du scénario.

PENDANT CE TEMPS...

Le feu continue d'agir. Même si personne ne le combat. Décrivez régulièrement son évolution. Jamais ses statistiques. Toujours ses conséquences.

Par exemple :

- Le plafond de la cuisine s'effondre.
- Une épaisse fumée commence à remonter par la cage d'escalier.
- Le parquet devient brûlant sous vos bottes.

Le Danger Évolutif rappelle constamment sa présence.

Nicolas

Lorsque les personnages ressortent de la chambre de Lucas. Ils retrouvent Nicolas exactement où ils l'avaient aperçu. Mais la situation a changé. Le feu est désormais visible dans la cage d'escalier. De petites flammes lèchent les murs. La chaleur augmente brutalement.

Les personnages comprennent immédiatement qu'ils ne pourront probablement pas redescendre par le même chemin très longtemps.

TRANSMISSION RADIO

Truck 55

«Truck 55 à Engine 86... Nous observons désormais des flammes sortant par la toiture du garage.»

Quelques secondes plus tard.

Battalion 12

«Engine 86... Situation Report.»

Les personnages doivent décider.

Annoncent-ils :

- deux victimes localisées ?
- une seule ?
- demandent-ils immédiatement une ventilation ?
- une échelle ?
- des renforts ?

Laissez entièrement cette décision aux joueurs.



CHAPITRE 4

LE POINT DE RUPTURE

Les personnages tiennent enfin Lucas. L'enfant est désorienté, mais vivant. Nicolas, lui, respire encore difficilement. Chaque seconde passée dans cette atmosphère aggrave son intoxication. Pendant quelques instants, il semble que l'intervention puisse encore bien se terminer.

Puis...

La maison commence à parler.

LES PREMIERS SIGNES

Le plancher vibre sous les bottes. Un bruit sourd résonne dans toute la structure. Les murs craquent. Une pluie de poussière tombe du plafond. La chaleur augmente brutalement.

Au rez-de-chaussée, le feu vient de franchir une étape. Il ne brûle plus seulement le garage. Il attaque désormais la maison.

Le Tour du Danger

Appliquez normalement le Tour du Danger du Feu d'habitation. Décrivez toujours ses conséquences avant de résoudre les effets.

Par exemple :

- Une langue de flammes traverse soudain le plafond de la cuisine.
- Les détecteurs de fumée cessent brutalement de fonctionner.
- Les vitres du séjour éclatent sous l'effet de la chaleur.
- Une épaisse fumée noire envahit désormais totalement la cage d'escalier.

Les personnages comprennent immédiatement que leur voie de repli est en train de disparaître.

À L'EXTÉRIEUR

Pendant ce temps...

Le conducteur de l'Engine 86 surveille la façade. Le lieutenant du Truck 55 termine son tour du bâtiment. Il s'arrête brutalement. Son regard se fixe sur le garage. Il attrape aussitôt sa radio.

«Truck 55 à Commandement...»

Quelques secondes de silence.

Puis :

«...Le véhicule est désormais totalement impliqué.»

Le capitaine ferme les yeux une fraction de seconde. Il connaît la suite.



TRANSMISSION RADIO

Commandement

«Engine 86, ici Battalion 12.»

«Le feu est passé au véhicule.»

«Confirmez votre position.»

Laissez les joueurs répondre. Quelle que soit leur réponse. Le Battalion termine simplement.

«Accélérez l'évacuation.»

LE JOKER

C'est maintenant. Retournez la carte.

Si un Joker apparaît, ou lorsque vous décidez que le moment est venu, l'intervention bascule.

Commencez toujours par la narration.

Un bruit métallique retentit dans le garage. Puis un second. Le pare-brise du véhicule explose. Quelques dixièmes de seconde plus tard. Une boule de flammes traverse tout le garage. Les pots de peinture éclatent les uns après les autres. Les vapeurs d'essence s'enflamment instantanément. Une violente surpression traverse toute la maison.

Les personnages sentent le sol trembler. Toutes les vitres du rez-de-chaussée explosent. La porte reliant le garage à la cuisine est arrachée de ses gonds. La cage d'escalier disparaît dans une gigantesque colonne de flammes.

NOUVEAU DANGER ÉVOLUTIF

À cet instant précis, placez sur la table une seconde fiche : **Maison individuelle en feu**

Utilisez cette fois une fiche **Véhicule**.

Expliquez simplement aux joueurs :

Le feu n'est plus votre seul adversaire. La maison devient désormais un Danger Évolatif à part entière.

À partir de maintenant :

- certains plafonds peuvent céder ;
- des cloisons peuvent s'effondrer ;
- les ouvertures peuvent se bloquer ;
- certaines zones deviennent inaccessibles.

Le bâtiment agit désormais selon sa propre Initiative.

LE PIÈGE

Lorsque les personnages reviennent vers l'escalier... Ils découvrent qu'il n'existe plus. L'explosion a soufflé la moitié inférieure de la cage d'escalier. Le feu occupe désormais tout le rez-de-chaussée.

Une descente par l'intérieur est impossible. Un silence pesant s'installe. Puis Lucas regarde les personnages.

«On fait comment maintenant ?»

UNE NOUVELLE MISSION

À cet instant, l'objectif du scénario change complètement. Il ne s'agit plus d'évacuer les victimes par l'escalier. Les personnages doivent trouver une nouvelle solution.

Plusieurs possibilités existent :

- demander immédiatement la Truck 55 pour une évacuation par échelle ;
- ouvrir une fenêtre et réaliser un sauvetage extérieur ;
- créer un passage sécurisé jusqu'à un balcon ou au toit du garage ;
- tenter un passage intérieur malgré les risques.

Ne favoriser aucune solution. Toutes sont envisageables. Toutes comportent des risques.

LE RÔLE DU TRUCK 55

C'est le moment idéal pour faire intervenir les collègues. Par radio :

Truck 55

«Nous avons une fenêtre sur la façade arrière !»

Quelques secondes plus tard.

«Échelle en cours de déploiement !»

Le bruit caractéristique des vérins hydrauliques résonne à travers toute la maison. Les personnages comprennent qu'ils ne sont pas seuls. Toute la chaîne de secours travaille avec eux.

CONSEIL AU MENEUR

Cette scène ne doit jamais donner l'impression que les personnages sont condamnés. Au contraire. Elle montre que les First Responders ne travaillent jamais seuls. Leur force réside dans leur coordination. Le feu évolue. Le bâtiment évolue. Mais les secours s'adaptent.

C'est précisément ce que cherche à raconter S.A.F.E..



CHAPITRE 5

AUCUN POMPIER NE RESTE DERRIÈRE

L'explosion a totalement changé la physionomie de l'intervention. L'escalier est devenu une cheminée de flammes. La chaleur rayonne désormais jusque dans le couloir de l'étage. Chaque respiration dans l'ARI est plus rapide. Les alarmes de température commencent à se déclencher. Le temps est désormais compté.

LE NOUVEAU BILAN

Le capitaine reprend immédiatement la radio.
«*Battalion 12 de Engine 86 !*»

Laissez les joueurs transmettre eux-mêmes leur bilan. Ils doivent maintenant intégrer une nouvelle donnée : le bâtiment est devenu instable.

Quelle que soit leur réponse, le Battalion répond immédiatement.

«*Copy Engine 86.*»

«*Truck 55 met une échelle en place sur la façade arrière.*»

«*Priorité absolue à l'évacuation des victimes.*»

À L'EXTÉRIEUR

Les voisins assistent impuissants à la scène. Claire Dumas ne quitte plus les fenêtres du premier étage des yeux. Elle aperçoit soudain une silhouette. Lucas, puis un casque, puis un second, elle comprend immédiatement. Ils sont vivants.

LA FAÇADE ARRIÈRE

La terrasse donne directement sur le jardin. Le Truck 55 ne peut pas approcher complètement à cause des arbres. Une grande échelle est rapidement mise en batterie. Deux pompiers gravissent déjà les premiers échelons.

Le lieutenant du Truck lève la tête.

«*Engine 86 ! Nous arrivons à votre fenêtre !*»

LE CHOIX

Les personnages disposent de plusieurs possibilités.

Priorité à Lucas

Le plus logique, l'enfant descend le premier. Un pompier du Truck le récupère. Claire s'effondre en le serrant dans ses bras.

Nicolas ensuite

Le père est beaucoup plus compliqué à évacuer. Inconscient. Plus de quatre-vingts kilos. Une évacuation nécessite plusieurs intervenants. Les joueurs devront probablement improviser.

Ou...les personnages peuvent décider de conditionner Nicolas avant toute évacuation. Immobilisation, oxygène, contrôle des voies aériennes. Ils gagnent en sécurité. Mais perdent un temps précieux.

LE TOUR DU DANGER

Pendant ce temps, le feu continue. Décrivez son évolution.

Par exemple :

- Une partie du plafond de la chambre parentale s'effondre.
- Les flammes traversent désormais la toiture.
- Une cloison commence à se fissurer.

Le feu ne punit pas. Il évolue.

LE BÂTIMENT AGIT

C'est maintenant au tour de la fiche Maison individuelle. Décrivez simplement :

- Le plancher se déforme.
- Les murs travaillent.
- Des morceaux de plâtre tombent.
- Une fenêtre éclate.
- Une poutre craque.

Les personnages comprennent qu'ils ne disposent plus que de quelques minutes.

ÉVACUATION

Une fois Lucas confié au Truck. Les personnages redescendent Nicolas. L'échelle oscille légèrement sous le poids. Les pompiers communiquent peu. Ils connaissent parfaitement la procédure.

ARRIVÉS AU SOL.

L'équipe du Rescue prend immédiatement le relais.

L'Ambulance 86

Les ambulanciers installent Nicolas dans le VSAV américain. Claire monte avec son fils. Emma refuse de quitter son père. Les personnages n'ont pratiquement pas le temps de souffler. Le capitaine s'approche. Il regarde une dernière fois la maison. Les flammes sortent désormais de toutes les ouvertures. Il inspire profondément. Puis il prend la radio.

«*Battalion 12.*»

«*Primary Search completed.*»

«*All occupants accounted for.*»

Quelques secondes de silence.

Puis...«*Switching to defensive operations.*»



Les joueurs comprennent immédiatement : la mission est terminée. La maison est perdue. Mais la famille est vivante.

FIN DE L'INTERVENTION

Les lances continuent de fonctionner pendant près d'une heure. Le feu est finalement maîtrisé. La maison est détruite à plus de soixante pour cent. Le garage s'est totalement effondré.

Les experts du CFD concluront plus tard que l'incendie est parti d'un chargeur de batterie lithium défectueux utilisé pour recharger un outillage électroportatif. Le véhicule stationné dans le garage, les solvants de bricolage et plusieurs jerricans d'essence ont considérablement accéléré la propagation de l'incendie.

DÉBRIEFING

La nuit est tombée. Les gyrophares éclairent encore les décombres fumants. Le Battalion 12 réunit les équipes. Son débriefing est bref.
«*Belle intervention.*»

Il marque une pause.
«*Vous n'avez pas sauvé une maison.*»

Il regarde les personnages.
«*Vous avez sauvé une famille.*»

Il désigne les ruines derrière lui.
«*Une maison, ça se reconstruit.*»

Puis il montre l'ambulance qui quitte lentement les lieux.
«*Pas une vie.*»

ÉPILOGUE

Les personnages regagnent lentement leur caserne. Les tenues sentent la fumée. Le silence règne dans la cabine. Personne ne parle. Chacun repense à l'intervention :

- À Lucas.
- À Nicolas.
- À Claire.
- À Emma.

Puis, alors que l'Engine 86 franchit les portes de la remise, le bip retentit de nouveau. Le haut-parleur grésille.

Dispatch

«*Engine 86... Ambulance 86... Truck 55...*»
Une seconde, puis.
«*Code 3...*»
Le capitaine sourit. Il attrape son casque.
«*Allez... la garde est loin d'être terminée.*»

DANGER ÉVOLUTIF

FEU D'HABITATION

«*Le feu ne poursuit aucun objectif conscient. Pourtant, il agit comme un adversaire implacable. Il progresse, isole, consume et transforme chaque minute gagnée en avantage.*»

INCENDIE D'HABITATION

Blessures

Variable

Type

Adversaire (Extra ou Joker selon l'importance du sinistre)

Parade

2

Taille

+2

Résistance

12(2)

Compétences

Suppression d8 (résistance aux moyens d'extinction), Propagation d10.

Capacités spéciales

- * **Propagation** : À chaque Tour du Danger, le feu progresse d'une zone adjacente si aucune action efficace ne le ralentit.
- * **Fumées épaisses** : Toute créature ne portant pas d'ARI est immédiatement Soumise aux règles d'Atmosphère toxique. La visibilité est réduite à 2 cases.
- * **Chaleur intense** : Toute personne terminant son tour dans une zone enflammée subit 2d6 dégâts de Feu. Une tenue anti-feu réduit normalement ces dégâts.
- * **Appel d'air** : Lorsqu'une porte ou une fenêtre est ouverte vers une zone fortement embrasée, le Meneur peut immédiatement déplacer le feu d'une zone supplémentaire.
- * **Combustibles** : Chaque matériau combustible rencontré peut augmenter l'Endurance du Feu de +2 (maximum une fois par type de combustible important).

Actions

- ✂ **Flammes** : Portée : Contact, Dégâts : 2d6
Gabarit : dépendant de la Taille.
- ✂ **Chaleur** : règles normales de chaleur de Savage Worlds.
- ✂ **Embrasement** : Toute créature Secouée par les Flammes risque de prendre feu conformément aux règles de SWADE.
- ⚡ **Fumées** : Les fumées limitent fortement la visibilité. Selon les produits impliqués, elles peuvent devenir toxiques ou corrosives.

TOUR DU DANGER

À son Initiative :

1. Propagation
2. Tour de fumée
3. Vérification des Événements Dramatiques



EVOLUTION DE LA TAILLE DU FEU

MOMENT	TAILLE
Début du scénario	+2
Après le Tour du Danger n°1	+3
Après le Tour du Danger n°2	+4
Après le Joker (explosion du garage)	+5
Si les PJ tardent encore	+6

MAISON INDIVIDUELLE (FICHE VÉHICULE)

« Une maison ne combat pas. Pourtant, lorsqu'elle est fragilisée par un incendie, elle devient aussi dangereuse que le feu lui-même. »

BÂTIMENT INSTABLE

Blessures



Type	Véhicule	
Passager	Taille	Solidité
Variable	+8	18
Compétences		
Aucune.		

Capacités spéciales

- * **Structure fragilisée** : À chaque Joker ou Événement Dramatique majeur : lancer 1d6. Sur 5-6 : une partie de la structure s'effondre.
- * **Effondrement localisé** : Lorsque la Maison subit 2 Blessures : le Meneur choisit une zone. Cette zone devient dangereuse.
- * **Voies condamnées** : Lorsqu'elle subit 3 Blessures :
 - une porte,
 - un escalier
 - ou un couloir
 - devient inutilisable.
- * **Plafond instable** : Toute personne courant dans une zone très endommagée provoque un test d'Agilité. En cas d'échec, des gravats tombent.
- * **Propagation verticale** : Tant que le feu existe, la Maison reçoit automatiquement 1 Blessure toutes les deux manches si aucune action de stabilisation n'est entreprise.



RÈGLE SPÉCIALE

Contrairement aux véhicules classiques, les Blessures ne représentent pas uniquement des dégâts. Chaque Blessure modifie le décor.

Par exemple :

- plafond effondré ;
- mur fissuré ;
- fenêtre soufflée ;
- escalier détruit ;
- plancher affaibli ;
- toiture percée.

Le Meneur choisit toujours la conséquence la plus intéressante pour la scène.

LES DANGERS ÉVOLUTIFS DE PREMIÈRE ALARME

Cette aventure met en scène deux Dangers Évolutifs distincts. Le premier est le Feu d'habitation, qui représente l'incendie lui-même. Les personnages le combattent directement à l'aide de leurs moyens de suppression.

Le second est la Maison individuelle, traitée comme un Véhicule de Savage Worlds. Elle ne constitue pas une menace au début de l'intervention. Ce n'est qu'après l'explosion du garage et l'aggravation de l'incendie que sa structure devient instable. À partir de cet instant, les joueurs doivent gérer deux adversaires simultanément : le feu qui continue de progresser et le bâtiment qui menace de s'effondrer.

CHRONOLOGIE DE L'INCENDIE

Le déroulement suivant représente l'évolution probable de l'incendie si les personnages n'interviennent pas. Les actions des joueurs peuvent ralentir, accélérer ou modifier cette chronologie. Elle constitue avant tout un outil pour aider le Meneur à maintenir la pression et à montrer que le Danger Évolutif continue d'évoluer.

T - 00:00

Le chargeur d'une batterie lithium-ion utilisé dans le garage présente un défaut électrique. Le feu prend naissance sur l'établi. Les premières flammes embrasent rapidement plusieurs cartons de stockage.

T + 02 min

Le feu atteint les produits de bricolage. Les fumées deviennent rapidement épaisses et toxiques. Claire découvre l'incendie. Elle fait sortir Emma. Lucas est toujours à l'étage. Appel au 911.



T + 04 min

Le garage est totalement embrasé.
Les vitres commencent à éclater.
Le feu attaque la porte communicante avec la cuisine.
Nicolas décide de retourner dans la maison.

Début du scénario

Les secours arrivent.
Le garage brûle déjà entièrement.
Le feu n'a pas encore gagné le reste de l'habitation.
Le père vient d'entrer.
Lucas est toujours dans sa chambre.

Tour du Danger n°1

Le feu franchit la porte reliant le garage à la cuisine.
La fumée envahit le séjour.
La température augmente dans toute la maison.

Tour du Danger n°2

La cuisine commence à brûler.
Les fumées envahissent la cage d'escalier.
Nicolas s'effondre dans l'escalier.
Lucas est toujours conscient.

Tour du Danger n°3

Le feu gagne le plafond de la cuisine.
La cage d'escalier devient difficilement praticable.
Les fenêtres du garage éclatent.
L'appel d'air accélère la combustion.

Premier Joker

(ou lorsque le Meneur estime que la tension est maximale)
Le véhicule stationné dans le garage est atteint.
Les jerricans d'essence et les pots de peinture s'embrasent.
Une violente surpression secoue toute la maison.
Le rez-de-chaussée devient pratiquement inaccessible.
Le Danger Évolutif Maison individuelle entre en jeu.

Tour suivant

Le plancher commence à travailler.
Le plafond de la cuisine menace de s'effondrer.
Les flammes atteignent la toiture.
Les communications deviennent plus difficiles.

Tour suivant

La propagation atteint les combles.
Des éléments de toiture tombent dans le jardin.
Les pompiers extérieurs doivent protéger les habitations voisines.

Tour suivant

L'intégralité de la toiture est embrasée.
Sans intervention efficace, la maison est désormais condamnée.

MODIFIER LA CHRONOLOGIE

Les actions des personnages influencent directement cette évolution.

Par exemple :

- une attaque rapide sur le garage peut retarder plusieurs étapes de propagation ;
- une ventilation mal maîtrisée peut au contraire accélérer l'incendie ;
- une porte maintenue fermée peut empêcher le feu de progresser pendant plusieurs tours ;
- une coupure rapide des alimentations limite les risques d'aggravation.

Le Meneur ne doit jamais considérer cette chronologie comme immuable. Elle représente simplement le déroulement le plus probable d'un incendie laissé sans opposition.

«CE QUI S'EST RÉELLEMENT PASSÉ»

Après l'enquête...

Quelques semaines plus tard, le rapport du Chicago Fire Department – Office of Fire Investigation conclut que l'incendie est d'origine accidentelle.

Le foyer initial est localisé sur l'établi du garage. Un chargeur de batterie lithium-ion défectueux, utilisé pour recharger un outillage électroportatif, a provoqué un emballement thermique de la batterie. Le feu s'est ensuite propagé à des cartons de stockage, puis à plusieurs pots de peinture et jerricans d'essence entreposés à proximité.

L'incendie aurait pu être contenu durant les toutes premières minutes. Ce sont les nombreux combustibles présents dans le garage qui ont permis au feu de se développer rapidement et d'atteindre le reste de l'habitation.

Pour le Chicago Fire Department, l'intervention est officiellement classée comme un sauvetage réussi avec perte totale de la structure. Grâce à la rapidité de l'Engine 86, du Truck 55 et de l'Ambulance 86, les quatre occupants de la maison ont survécu.



AIDES DE JEU

PLAN DE LA MAISON

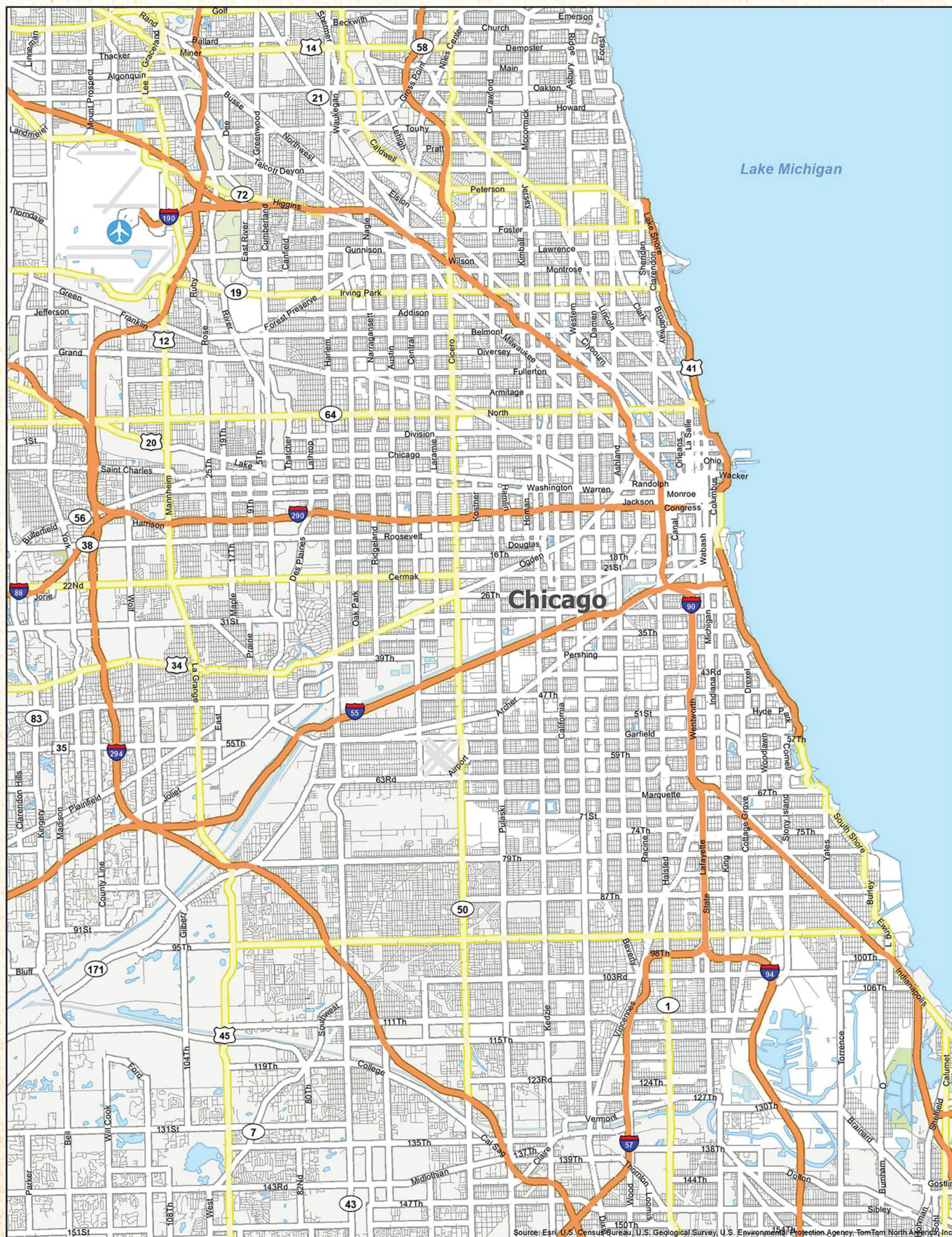
REZ DE CHAUSSE



ETAGE DE LA MAISON



CHICAGO



CHICAGO - DOWNTOWN

AIDES DE JEU



S.A.F.E.

SPECIALIZED ASSISTANCE OF FIRE & EMERGENCY



Le danger n'a pas toujours un visage.

Une maison embrasée. Une autoroute dévastée par un carambolage. Une fuite de gaz invisible. Une inondation qui gagne chaque minute du terrain. Un immeuble prêt à s'effondrer. Une foule qui bascule dans la panique.

Dans S.A.F.E., vous n'incarnez ni des aventuriers, ni des soldats, ni des chasseurs de monstres. Vous êtes les héros du quotidien : pompiers, ambulanciers, sauveteurs, plongeurs, spécialistes des matières dangereuses ou secouristes. Votre mission n'est pas de détruire un ennemi, mais de sauver des vies lorsque tout semble perdu.

Compatible avec *Savage Worlds Adventure Edition*, **S.A.F.E.** transforme les catastrophes en véritables adversaires grâce au système inédit des Dangers Évolutifs. Incendies, effondrements, pandémies, mouvements de foule ou catastrophes naturelles évoluent en permanence, forçant les équipes à s'adapter, coopérer et prendre des décisions sous une pression constante.

Montez dans le fourgon. Enfilez votre tenue. La radio grésille.

« *Central à toutes les unités... Code 3...* »

Une nouvelle **intervention** commence.

