

La Ferme des Animaux

le jeu de rôle

1. Les lieux

Lieux	Facettes (Principale / Personnelle)	PNJ courants
Appentis	Réflexion / +1d en Médecine	Apothicaire ¹ (en formation), Grichka ² , Valériane ³
Champs	Action / +1 d en Discrétion	Benjamin ³ , Brouteur ¹ , Contremaître ¹ , Moïse ³ , Propagandiste ¹ , Ouvrier agricole, Tracteur ¹ , Valériane ³
Chenil	Action / -1d en Volonté	Auxiliaire ¹ , Garde du corps ¹ , Messenger, Naopléon ³ , Sainte Bernardine ³ , Sentinelle ¹
Daily garden	Réflexion / +1d en Renseignement	Contrebandier ¹ , Clemency Thistle ³ , Infiltré ¹ , Négociateur, Radis ³
Dépendances	Possession / +1d en Objets humains	Alan et Marie ² , Contremaître ¹ , Ingénieur ¹ , Intendant, Lecteur ¹ , Ricane ³
Écuries	Possession / +1d en Conn. des trafics	Contrebandier ¹ , Benjamin ³ , Dépendant au sucre, Rock of Gibraltar ³ , Tracteur ¹
Étables	Décision / +1d en Pratiques art.	Agitateur ¹ , Artiste, La Divine ³ , Jackie ³ , Tracteur ¹ , Syndicaliste ¹
Étang	Action / +1d en Survie	Auxiliaire ¹ , Caqueteur, Contrebandier ¹ , Jean-David ³ , Propagandiste ¹ , Sentinelle ¹ ,
Farmtech	Réflexion / -1d en Volonté	Infiltré ¹ , Grichka ² , Professor T ³ , Sujet d'expérience, Whymper ³
Gare northill	Possession / +1d en Renseignement	Auxiliaire ¹ , Évadé, Infiltré ¹ , Le Grand Charles ² , Propagandiste ¹
Grange	Décision / +1d Lire et écrire	Brille-babi ³ , Garde du corps ¹ , Lecteur ¹ , Sentinelle ¹ , Propagandiste ¹ , Stella ³
Hôtel chapelier	Possession / +1d en Conn. humaines	Contrebandier ¹ , Clemency Thistle ³ , Infiltré ¹ , Mr Fisher ² , les Newminds ²
Lion-Rouge	Action / -1d en Volonté	Contrebandier ¹ , Infiltré ¹ , Humain revancharde, Rufus ²
Poulailler	Action / +1d en Éloquence	Agitateur ¹ , Contrebandier ¹ , Edgard ² , Pondeuse, Scarlette ³ , Syndicaliste ¹
Maison d'habitation	Décision / +1d en Intimidation	Apothicaire ¹ , Brille-babi ³ , Contremaître ³ , Garde du corps ¹ , Lady MacLaine ³ , Napoléon ³ , Politicien, Stella ³ , Whymper ³
Moulin à vent	Réflexion / +1d en Objets humains	Boule de Neige ³ , Ingénieur ¹ , Contremaître ¹ , Mamère l'oie ² , Sentinelle ³
Vergers	Possession / +1d en Renseignement	Auxiliaire ¹ , Brouteur ¹ , Contrebandier ¹ , Lady MacLaine ³ , altar ³

STUDIO



¹ renvoie à des personnages figurant aux pages 109 à 111, ² renvoie aux lieux pages 39 à 68 et ³ aux animaux détaillés pages 75 à 88.

2. Improviser des personnages

Figurants : 2 à 3 points de Compétences (valeur max 3) ; pas de PE, mis hors d'état en une touche.

Personnages secondaires : 5 points d'Aptitude et 5 points de Compétences (valeur max 3) ; 3 à 6 PE, certains ont un point d'Équipement.

Aptitudes : AGILITÉ ; EMPATHIE ; FORCE ; INTELLECT ; PERCEPTION

Compétences : Acrobatie ; Armes naturelles ; Charme ; Connaissances humaines ; Connaissances des trafics ; Discrétion ; Éloquence ; Esquive ; Intimidation ; Lire et écrire ; Médecine ; Observation ; Objets humains ; Pratiques artistiques ; Renseignements ; Saut ; Soins ; Survie ; Volonté.

3. Équipements

Couvre-chef : bonnet bien chaud (1), casquette du parti animaliste (2), chapeau de paille (1), chapeau melon ou haute-forme (2), perruque (1)...

Collier d'apparat : collier à pointe (1), collier précieux (1), cravate (1) (signe distinctif des anciens de H.E.C.), écharpe (1), foulard vert d'animaliste (1), médaille du Héros-Animal Deuxième Classe (1), médaille du Héros-Animal Première Classe (2), médaille de l'Ordre de la Bannière Verte (3), nœud papillon (1) (signe distinctif des anciens de l'ENA), ruban de concours (1)...

Outils humains : boussole (1), cage (2), clés (1), cloche (1), crayon (1), fouet (1), fusil (3), harnais (1), loupe et lunettes (1), montre à gousset (1), manteau d'exposition (1), œillères (1)0 panier (1), petit chariot (2)...

Ouvrages humains : almanach (1), annuaire (1), carte du comté (1), dépliant de l'office du tourisme de Turnipburg (1), encyclopédie compacte (1), manuel d'introduction à la médecine vétérinaire (2) ...

Substance : atomiseur de parfum (2), alcool fort (2), bière (1), grains empoisonnés (2), herbe anesthésiante (1), sucre candi (2), sucre en poudre ou en morceaux (1), tabac à chiquer (1)...

4. Organigramme de la ferme

Président : Napoléon

Secrétaire général : Brille-Babil

Cheffe des Forces canines : Sainte Bernardine

Conseillers spéciaux

Commission culinaire : Gordon (Chef)

Commission de rééducation / Police secrète :

· Cathy (Cheffe)

· Mr Fisher (Informateur)

Commission des gardes barrières :

Jean-David (Responsable)

Commission scientifique :

· Valériane (Responsable)

· Grichka (Assistant)

École des Nouveaux Agriculteurs :

Stella (Responsable)

Gestion des objets trouvés :

Rock of Gibraltar (Responsable)

Haute École des Contremaîtres :

Alan et Marie (Co-responsable)

Horloge du Peuple : Edgard

Messager des commissions : Saucisse

Propagande :

· Brille-Babil (Responsable)

· Minimus (Assistant)

Service juridique :

· Stella (Sans titre)

· Monsieur Whymper (Sans titre)

Voix du régime : Lady Bèle

STUDIO

