



ANTHOLOGIE RR2



Les bouquins du lapin

BRÈVE PRÉSENTATION DE L'AMBIANCE

"Le bien public requiert qu'on trahisse et qu'on mente et qu'on massacre."

(Montaigne)

Cycle sommeil, été tuant, 40° dans les chambres. On m'a sérieusement graissé la patte pour que je m'occupe de scier les barreaux d'une issue vers le bloc de détention numéro 3 en travaux actuellement.

C'est une soirée de match, il y aura peu d'audience. La grille est en acier de merde, elle a mal supporté les derniers orages. Le premier barreau cède. Je profite un instant de l'air frais qui s'engouffre dans le conduit d'aération, tout en gardant une oreille attentive au Tac.

Déjà cinq Tacs. Au sixième, il faudra effectuer la descente. Il s'agit d'être prêt.

Y'a du bruit en bas. Il ne devrait pas y avoir de bruit à ce cycle-là. C'est un cycle sommeil ! Tout le monde roupille, à part ceux qui font l'intervention.

Les Sec's ! C'est mort ! Y'a peut-être déjà eu six Tacs ou même sept. Mais y'a pas eu d'accélération, alors quoi ? On ne peut pas rater un Tac en pleine ouverture d'évasion. Il faut se rendre... Il paraît que si on se rend, on a une chance sur deux de pas se faire buter sur le tas. Mais il faut d'abord descendre à travers les conduits sans se faire choper. Dieu sait ce qu'ils utilisent ces tarés pour nous « sécuriser ». Il faut trouver un truc à dire, quelque chose de stable et calme pour leur donner envie d'écouter avant de flinguer. Saloperie de sueur, ça coule de partout, ça glisse. Une phrase, un mot, vite ... euh ...

Le bruit s'éloigne, il bouge.

C'était sûrement pas des pas sur le sol. Peut-être plusieurs ... choses. Espérons que ce soit des trucs sympas. La tension retombe.

Mais on est à quel Tac ? Ah ça y est, c'est la galère ! Plus de Tac. On en était au quel ?

Tac ! Cette fois c'est la bonne. La sueur rend la glissade hasardeuse et accélère trop le mouvement. À la réception, faudra amortir. Ici trop de bruit tue, littéralement.

La cursive est déserte, le plan reprend. On m'attend dans le bloc 5 pour libérer une issue dans une cloison reconstruite après une tentative d'évasion explosive. Plan foireux, cerveau foireux, mais bonne paie. Il s'agira simplement de ne pas se présenter. Les boulots sales, c'est bien quand c'est le Jackpot, mais pas quand on peut se faire retracer après que ça a foiré à plat.

Trois cursives vierges à traverser, mais trop cleans pour risquer ma peau. Raaaah je sens déjà l'odeur de la chair, comme si je pouvais déjà me la faire ... raaah je fonce !

Et de toute manière j'ai intérêt, parce que mes collègues auront vu que je les ai doublés, ça ne va pas leur plaire des masses.

« STOP ! JETTE CE QUE T'AS DANS LES MAINS, TOUT DE SUITE ! »

... oh non c'est pas vrai ! ... oh non. Putains de Sec's, c'était pas le moment ! Je perds l'équilibre à vouloir freiner bêtement. Mon souffle est plus court que ma lime. Si je lâche ce que j'ai dans les mains, je prends un pruneau par barre d'acier que j'ai limée. Il me faut un truc, une idée.

C'est ma dernière chance, je peux me sauver et disparaître. Ils n'ont pas mon visage, ils ne l'auront pas !

Je leur jette mes barres à mine à la figure. Putain, ils sont trois ! J'en avais compté deux. Je n'ai plus le temps, je dois courir. Je dois m'arracher de là, il faut pas que je crève ! 'Faut pas que je crève ! 'Faut pas que je crève ! 'Faut pas que je crève !! 'Faut pas que je crève...

BLAM ! BLAM ! BLAM !

LIGNES DE VIE & SORTS DU TEMPS

Les lignes de vie

Afin d'introduire le chapitre des sorts, il faut expliquer le principe d'une ligne de vie, qu'on appelle parfois ligne de destin.

Prenons Roger, homme normal, né le 17 avril 1979, qui décèdera le 23 août 2028, écrasé par un camion poubelle lancé à 80 km/h dans sa ruelle en allant chercher ses croissants au petit matin.

Sa ligne de vie partira d'un point A noté « 17 avril 1979 » et finira au point B noté « 23 août 2028 ». Et en suivant sa ligne, on peut retracer tous les actes faits de son vivant.

Les objets et individus possèdent également une autre ligne, celle de mouvement.

Prenez une balle dans votre main, lâchez-la.

Elle suivra une trajectoire allant de votre paume jusqu'au sol, en ligne droite, puis suivra de multiples rebonds.

Un Chronium peut être capable de suivre cette ligne, de la revoir, et de la prévoir.

Passons à l'artillerie lourde, donc.

Les Sorts du Temps

L'une des plus importantes capacités des Chronium est de connaître les arcanes de la modification du temps, quelles qu'elles soient. Ainsi, un Chronium pourra tantôt anticiper un mouvement (un coup de poing) en visualisant sa trajectoire (ligne de déplacement), accéder à l'avenir pour anticiper une action, accélérer ou ralentir le temps au besoin, et bien d'autres choses.

Le score minimum à obtenir avec le jet de dé varie selon la puissance du sort, de même que son coût en Chron. Le coût est dépensé, que le sort réussisse ou pas.

Les sorts s'achètent avec le Chron non-utilisé en fin de mission, et économisés. Ils coûtent cinq fois leur coût de lancement à l'apprentissage (à gérer entre deux scénarios avec le Maître du Jeu).

En voici la liste :

Prévision des trajectoires

Chaque mouvement suit une trajectoire, autrement dit une ligne de temps. Grâce à ce sort, le Chronium peut visualiser cette ligne afin de savoir où le coup sera donné, afin de l'esquiver.

En cas de réussite, l'attaque ne portera pas.

Seuil : 4

Coût : 2 Chron

Accélération

Le Chronium peut accélérer le temps de son adversaire afin qu'il ne puisse pas avoir celui de réagir. En cas de réussite, ce dernier passera son prochain tour.

Seuil : 5

Coût : 3 Chron

Retour

Ce sort permet au Chronium de revenir dans le passé afin de corriger une action, ce qui peut se révéler très utile en combat. En cas de réussite, le combat revient au tour précédent. Les réserves de Chron sont réinitialisées, sauf celle du lanceur.

Seuil : 5

Coût : 3 Chron

Lignes de vie

Ce sort permet de visualiser la ligne de vie de chaque personne humaine aux alentours, afin de savoir quand elle est née, quel âge elle a et quand elle trépassera.

Seuil : 2

Coût : 1 Chron

Briser les lignes

Ce sort permet de briser les lignes de temps afin de les stopper momentanément. En cas de réussite, la dernière action faite en combat est annulée. Dans une situation quelconque, le temps se fige pendant une certaine période.

Seuil : 5

Coût : 3 Chron

Les pouvoirs hybrides

En plus de ces différents points, le personnage dispose également d'un Organe du Diable : membre ou organe extrait du cadavre de la créature récupérée en Antarctique. Ce « nouveau » membre est généralement reconnaissable à sa peau légèrement rougeâtre et rugueuse, tranchant considérablement avec celle de son porteur.

Les membres de la compagnie ont tous reçu un organe différent et il revient au joueur (sous le contrôle du Maître de Jeu) de déterminer duquel il s'agit. Cela peut très bien être une main, un œil, la langue, les ailes, voire les deux bras si le nombre de joueurs présents autour de la table permet de leur accorder des morceaux plus importants.

Ces Organes du Diable vont avoir un rôle de plus en plus important durant les scénarios, en octroyant à leurs porteurs des capacités redoutables qu'ils apprendront progressivement à utiliser, voire à inventer. En effet, un Œil du Diable (par exemple) ne se contentera pas

d'octroyer un simple pouvoir fixe au personnage mais pourra s'adapter à sa demande et ses besoins. Il pourra lui donner la capacité de voir à travers la roche, de traverser l'obscurité, d'apercevoir les organes internes d'un adversaire, de pleurer des larmes acides ou de transformer en statue de pierre un ange colossal aux mains-épées... selon les désirs du joueur.

Voici quelques exemples :

Mains : force monstrueuse, transformation en armes, apparition d'une lame spectrale, ...

Mâchoire : crocs dotés d'un poison, mâchoire puissante, dents multiples, bouche démesurée, ...

Jambes : saut prodigieux, course effrénée, pieds puissants, articulations inversées, ...

Peau : transformation, résistance aux dégâts, poils urticants, régénération, ...

Lorsque le joueur choisira d'activer sa greffe dans un but précis (libre à lui d'inventer ce qu'il souhaite, pourvu que cela reste en lien avec la nature de son organe), le Maître de Jeu devra déterminer si cela est possible et la difficulté de

cette action. En cas de réussite (voir plus loin) l'Organe du Diable produira les effets escomptés.

Évidemment, selon l'effet souhaité, la difficulté sera plus ou moins grande et les esprits les plus sombres y parviendront encore plus aisément. Car la noirceur de l'âme permet au Diable de se révéler dans toute sa splendeur et les personnages devront rapidement faire un choix entre augmenter cette puissance maléfique en commettant des atrocités ou parvenir à leurs fins, en sauvant leur âme.

Les Cubes déterminent la valeur de base en Organe Hybride. Elle évolue ensuite (vers le haut ou le bas) selon les actes et l'expérience du personnage. La valeur d'Organe Hybride fixe le nombre de cartes auxquelles le joueur peut faire appel durant chaque scénario afin de déclencher les capacités de sa greffe. Une fois ce nombre de cartes utilisé, l'organe ne fonctionnera plus du tout jusqu'à la partie suivante, à moins de commettre un acte irréparable.

Les actes irréparables

Ce sont des actions que seuls des criminels peuvent accomplir. Par principe, tout crime commis envers un humain innocent, une âme pure, est considéré comme un Acte Irréparable. Le meurtre, le viol, la torture de malheureuses victimes sont autant d'actes abjects et barbares permettant à un personnage de récupérer son nombre de cartes nécessaire pour activer les pouvoirs de son Organe du Diable.

Mais si tuer un survivant, dans un immeuble enfoui dans les profondeurs de la Terre, permet de recharger la puissance de l'organe greffé, il marque également pour toujours l'âme du bourreau. Ainsi, pour chaque acte irréparable commis, le personnage gagne définitivement un point supplémentaire dans sa capacité d'Organe Hybride (donc, une carte en plus). Les cartes obtenues de la sorte devront être repérées par le joueur et le MJ, si possible à l'aide de cartes différentes (comme le Joker, le Roi, la Dame ou le Valet dans un paquet ordinaire). Si jamais le joueur découvre une de ces fameuses cartes pour

activer une capacité de sa greffe et obtient une réussite, alors le personnage perdra le contrôle de son Organe et subira un violent contrecoup.

À noter que ces cartes n'ont aucune valeur et ne sont donc pas comptabilisées pour déterminer la réussite de l'action. Par contre, en cas d'égalité, elles sont comptabilisées dans les cartes de la main du joueur (voir plus loin).

Exemple

Alan Howarth, après avoir utilisé son pécule de cartes du Diable pour utiliser les capacités de sa greffe, se retrouve coincé avec un de ses compagnons dans une rue penchée, reste d'une avenue principale de Los Angeles, désormais réduite à des fragments accrochés à une paroi tel un sous-marin agrippé aux fonds de l'océan. Autour d'eux sont apparus des Sektis, créatures humanoïdes blanchâtres, aux bras bardés d'armes de chair et d'os. Afin de réactiver les cartes de son organe hybride, il a étouffé en secret une jeune femme qu'ils ont sauvée quelques heures auparavant dans la carcasse d'un autobus scolaire. Désormais, sa valeur de 2 dans ses Mains du Diable passe à 3, et le

joueur prend une carte (un Joker noir) pour définir ce point supplémentaire.

Le joueur décide de transformer les mains d'Alan en protubérances offensives, perforantes, garnies de gueules suceuses de sang afin de combattre les Sektis. Le Maître de Jeu détermine que faire apparaître ce pouvoir a une difficulté de 2. Désirant mettre toutes les chances de son côté, Alan fait appel à 2 cartes de son pécule pour activer cette faculté (sur les 3 auxquelles il a droit).

Le joueur tire donc deux cartes dans le paquet représentant la difficulté et obtient 2 et 5. Puis il tire deux cartes dans sa pioche d'action (après y avoir incorporé son Joker puis mélangé les cartes) et obtient un 6 et... le Joker ! La valeur du Joker n'est pas prise en compte mais avec son 6, il obtient sans peine une réussite pour activer son pouvoir. Malheureusement, le Joker ayant été tiré, il subit un contrecoup. Le Maître de Jeu décide que ses mains démoniaques commencent à l'étrangler, ses doigts se transformant en tentacules absorbant son propre sang.

INCORPORELS

Un jeu de Rémi Béghin



LE MONDE D'INCORPORELS

INCORPORELS se déroule dans le monde que nous connaissons, de la fin des années 90 jusqu'à maintenant. C'est un jeu avant tout urbain. Les personnages peuvent vivre des aventures en dehors des villes mais ils y reviennent en permanence.

Chacun pour une raison différente, les acteurs du monde d'*INCORPORELS* ont eu leur ligne de vie brisée. Cela peut être dû à une profonde coupure de la paume de la main, à une greffe de peau, à la perte de la main ou du bras... Cette cassure a fait d'eux des êtres à cheval entre le monde réel et celui des ombres. Ils ont accès à un monde nouveau qu'ils ne peuvent ignorer. Ils y courent de graves dangers mais peuvent en tirer un profit immense. La tension du jeu est axée autour de leur nouvel état, autour de l'équilibre qu'ils doivent parvenir à conserver pour ne pas sombrer définitivement parmi les ombres.

Le monde réel

Prenez la ville que vous connaissez le mieux, cherchez les endroits les plus représentatifs, ceux qui ont la plus grande valeur historique et vous avez le cadre de jeu de votre partie. Pour les personnes ayant encore leur ligne de vie, la ville est la même que celle que vous, joueurs, connaissez. Par contre, ceux qui ont malencontreusement commencé à sombrer dans les ombres voient cette ville sous un jour nouveau.

Le monde des ombres

Reflet déformé, rêve tangible, chimère, le monde des ombres contient tout ce qui a jamais été rêvé, tout ce qui a jamais existé à chaque endroit. Par exemple, ce qui dans le monde réel est un simple supermarché est à la fois un village préhistorique,

une villa romaine et un hôpital de campagne de la première guerre mondiale dans le monde des ombres. Les quatre aspects historiques du lieu sont superposés et sont comme autant de nuances du même endroit. Le rayon surgelés peut brusquement devenir un mur de villa alors qu'une salle d'opération est installée sur une caisse, juste à côté d'une imposante tente en peau de cerf.

Le monde des ombres n'est pas fixe, il change à chaque instant, il se redéfinit et ne connaît ni les distances, ni le temps. Plus vous plongez dans les ombres, plus le réel perd de son sens, comment s'accrocher à un aspect du monde quand on peut en englober une infinité ?

Les créatures des ombres sont rares, elles se cachent dans les recoins et ne cherchent que le calme. Ou peut-être sont-elles plus nombreuses que tout ce qui a jamais mis le pied sur terre, peut-être passent-elles leur existence à détruire le monde morceau par morceau pour le transformer en rêves.

Pour le visiteur, l'espace et le temps sont tordus, distendus. Il n'est plus possible de se fier à ses sens, un mur bien visible dans les ombres peut

caché une chute vertigineuse dans la réalité. Les sons sont déformés, amplifiés ou étouffés.

L'aspect le plus dérangeant du monde des ombres est la lumière. Tout y est éclairé comme par un coucher de soleil nuageux. Il y a plus de nuances de gris que de couleurs.

L'ÉCOLE DU MOULINET DE JADE !

Un jeu de Michaël Janod



Les poissons

Les poissons ont trois caractéristiques : leur *vigilance*, qui mesure la difficulté à les faire mordre à l'hameçon, la *résistance*, qui mesure les efforts que le poisson va déployer pour se dégager une fois qu'il a été ferré, et le *poids* qui va s'ajouter à la résistance opposée par le poisson. Pour résister à une attaque du joueur, le poisson fait un jet de *vigilance*. En cas de succès, il ajoute sa marge de réussite et sa *résistance* à son *poids*.

Techniques des poissons

En dignes adversaires, les poissons peuvent eux aussi avoir des techniques secrètes. En voici la liste.

Camouflage. Impossible de voir ce poisson à l'œil nu. Seule la technique *instinct* permet de le repérer.

Électrique. Seule un *saut du destin* permet d'attraper ce poisson, qui est capable d'électrocuter le pêcheur avant de retourner dans l'eau.

Féroce. Seule une *fureur de l'ours* permet de ferrer ce poisson, qui sinon se débat trop férocement.

Gros. Le *poids* normal de ce poisson est multiplié par deux.

Prudent. Seule les techniques *baliste* et *ligne brisée* peuvent envoyer un hameçon jusqu'à ce poisson, qui reste à distance prudente.

Rusé. Seule la technique du *plongeon invisible* peut faire mordre ce poisson à l'hameçon.

Vif. Ce poisson doit être ferré avec les techniques *moulinage éclair* ou *griffe de l'ours*.

Valeur d'un poisson

Pour connaître la valeur d'un poisson, additionnez sa *vigilance*, sa *résistance* et son *poids*, plus 10 points par technique possédée.

Records

Bien que ce ne soit pas utile pour le jeu, il est amusant de noter sur la feuille du personnage ses records personnels : le plus gros poisson pêché, le plus grand nombre de points gagnés. Le MJ est également invité à fixer des records nationaux et régionaux, pour donner des challenges amusants aux joueurs (ou pour leur faire mesurer le chemin qu'il leur reste à parcourir).

Tournois

Lors des tournois ou des duels, la durée de l'épreuve est fixée à l'avance, en nombre de tours. À chaque tour chacun tente de pêcher les plus beaux poissons pour cumuler un maximum de points. Celui qui a le plus de points lorsque le temps est écoulé remporte l'épreuve.

Autres actions

Toutes les actions qui ne sont pas du ressort de la pêche sont résolues en utilisant les caractéristiques. Cependant, des joueurs astucieux trouveront le moyen d'utiliser leurs techniques de pêche dans des situations plus exotiques.

Utilisations détournées des techniques

Quand on y regarde bien, c'est tout de même un sacré outil qu'ils ont entre les mains. Pratique pour voler un gâteau de riz sur l'étal d'un marchand, pour désarmer un bandit, pour soulever une robe ou encore pour attraper un voleur par une narine.

Les personnages des joueurs sont des pêcheurs hors pair, encouragez-les utiliser leurs talents de façon détournée et imaginative !

Utiliser les caractéristiques

Il n'y pas de compétence pour toutes les actions de la vie courante, le jeu utilise pour cela les caractéristiques du personnage.

Le maître de jeu peut vous demander un jet de *rapidité* pour esquiver un coup ou un projectile, rattraper un objet qui tombe, fuir ou poursuivre quelqu'un.

Il peut vous demander un jet de *force* pour soulever une lourde charge, résister au sommeil ou à la maladie, faire un effort prolongé, se faire entendre ou grimper.

Il peut vous demander un jet de *précision* pour vous souvenir des détails d'une scène, marcher sur une corde, jongler ou faire des estimations (heure, poids, distance).

Et enfin il peut vous demander un jet de *harmonie* pour vous cacher, être silencieux, ne pas laisser de traces, détecter quelqu'un ou quelque chose, trouver de la nourriture dans la nature, s'orienter, plaire à quelqu'un ou produire une œuvre d'art agréable.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

...ceux qui descendirent dans les ténèbres de la cité pour échapper à leur destin. Ils fuyaient ceux qui leur brisaient les doigts un à un pour faire un exemple, les beaux-pères violents et violeurs, les mères prostituées et alcooliques. Ils fuyaient la misère et la honte, la folie et les voix qui leur parlaient en chuchotant. Ils fuyaient le bâton des policiers, le mépris des bourgeois, la lame des bourreaux, la feuille des bouchers, leur image dans le miroir.

Dans le silence des ténèbres, ils étaient comme dans le ventre chaud de leur mère — une mère qui puait la pisse et le vomi, les champignons et le sang aigre. En même temps que la cité d'acier et de verre, le royaume des ténèbres grandit, attirant de plus en plus de sujets, plus pauvres, plus miséreux, plus honteux et plus peureux que les précédents. Jusqu'à ce que, déchets de la société humaine de la surface, ils devinssent les maîtres de la société des ténèbres, retrouvant des habitudes millénaires et

renouant avec le cycle des humiliations, du pouvoir, de la domination et de la soumission.

Les hommes et les femmes qui se trouvèrent des affinités ou des intérêts communs formèrent des clans ; les clans se battirent les uns contre les autres pour les meilleurs territoires, les meilleures ressources, les meilleures réserves. Ils imposèrent leur protection à ceux qui ne pouvaient résister en échange de services et de biens, faisant la loi parmi ceux qui avaient fui cette même loi à la surface.

Deux clans ont aujourd'hui les faveurs de la fortune et du destin : les Noircendres et les Sibylles. Ils contrôlent les ténèbres depuis trois générations déjà, forçant l'obéissance par la violence et la présence, les ressources et le prestige, les alliances et les serments. Ils se haïssent, sans autre raison peut-être que celle de la grégaire nécessité, lorsque l'ennemi fortifie les cœurs des alliés et leur fait serrer les épaules dans l'attente du sang et de la mort.

Alors, comment ont-ils pu tomber amoureux quand leurs lames auraient dû séparer leurs chairs ? Prince était son nom, du clan de Noircendres. Solitaire était le sien, du clan des Sibylles. Ils portaient en eux la fin de l'autre clan ; ils étaient les clefs de la paix — telle était la prophétie que l'on murmurait ici-bas. Ils se sont aimés en silence, quand seuls le halètement de leur désir et le bourdonnement de leur cœur enflaient leurs tempes et résonnaient dans leurs crânes. Ils auraient dû mourir pour cela, trahis par ceux en qui ils avaient confiance. Mais quand le bourreau vint à eux, ils n'étaient plus là. Ils avaient disparu, emportant avec eux les secrets et les espoirs de leurs clans.

On entendit un temps les murmures de leurs amis et de tous ceux qui croyaient en leur amour, simples hères, esclaves ou fous, avant que Noircendres et Sibylles ne fassent cesser les protestations et ne choisissent d'oublier et d'ignorer ceux qui les avaient trahi. Pourtant, la flamme allumée par les amoureux ne s'éteignit pas. Elle continua à brûler dans quelques cœurs braves ou inconscients, comme la promesse d'une

libération. Il ne leur resta bientôt plus qu'à se réunir pour comprendre et agir à leur tour...

Voici l'histoire telle qu'on me l'a racontée. Comment ? Ce n'est pas assez pour vous ? Vous voulez savoir ce que sont devenus Prince et Solitaire ? Qui est le Cavalier ? Quelle est la prophétie ? Ma foi... rien ne vous en empêche. Surtout pas moi. Voulez-vous pour cela rejoindre la société de la flamme ?

Disciplines mathémagiques

Ce sont les théories mathémagiques que les Personnages maîtrisent et utilisent. Les mathématiques étant la réalité, chacune d'elle permet de modifier le monde réel. Il suffit qu'un Personnage annonce qu'il désire en utiliser une et diminue de 2 faces son dé de Comprenette pour qu'elle fonctionne. Il décide alors de l'effet, et celui-ci durera toute une scène (qui représente une unité de temps, de lieu ou d'action, comme par exemple la scène de combat, la scène de négociation, la scène de poursuite...). À la fin de celle-ci le pouvoir cessera de faire effet (tout rentrant dans l'ordre) et le Personnage récupèrera les faces de son dé de Comprenette.

Voici quelques exemples de disciplines et pouvoirs mathémagiques :

Théorie des nombres

Remarque. La théorie des nombres affecte aussi les jets de dés réalisés au cours de la scène.

Égalité. Le Personnage sait manipuler les nombres pour prouver des aberrations et peut poser une nouvelle égalité. S'il décide par exemple que 3 égale 7 alors les trois billes qu'il a dans la main se transformeront en sept, les sept coups de la sonnerie ne retentiront que trois fois et les triplets de la mère Julien seront soudain sept.

Non-linéaire. Le Personnage manipule les fonctions de façon à ce qu'un nombre change de place pour la durée d'une scène. Ainsi il peut décider que 3 est situé entre 7 et 8 et se faire rendre 4 euros de monnaie en payant 3 euros un objet en valant 5.

Analyse harmonique

Répétition. La maîtrise des suites et séries permet au Personnage de provoquer des répétitions automatiques d'un phénomène de son choix. Il peut ainsi mettre une feuille morte dans le compost et laisser la mathémagie s'occuper de toutes les autres qui ont envahi le jardin.

Décomposition. Grâce à la décomposition des séries, tout phénomène se répétant de façon automatique ne se produira qu'une unique fois.

Ainsi un pistolet mitrailleur ne tirera qu'une fois, la cloche de la récré ne sonnera qu'une fois... par contre le gros Bertrand pourra vous coller autant de claques qu'il le veut puisqu'il décide quand il vous les met, ce n'est pas automatique.

Géométrie

Formes équivalentes. Le Personnage sait démontrer que deux formes géométriques sont équivalentes. Il peut par exemple décider d'échanger les sphères et les cubes. Comme pour l'Égalité de la Théorie des Nombres, celles-ci seront alors échangées durant toute la scène, modifiant les objets possédant exactement ces formes (billes, balles, morceaux de sucre... mais par exemple pas les têtes).

Changement de dimension. Le Personnage peut rajouter ou ôter des dimensions, passant par exemple son chien de 3D en 2D le temps de le glisser sous la porte de la maison.

Théorie des groupes

Élément déterminant. Grâce à la théorie des groupes, le Personnage est en mesure de propager

une propriété sur tout un groupe et ainsi rendre toute une classe rouquine simplement parce que l'un des élèves l'est.

Bijection forcée. Le Personnage sait prouver que deux groupes, même sans rapport, sont équivalents et qu'ainsi ce qui s'applique à l'un s'applique aussi à l'autre. Ainsi si tata qui pique fait un bisou à ses neveux, il n'y a aucune raison pour que le service de nettoyage de la mairie y échappe !

Sorcellerie

Les monstres et les Sorciers ont accès aux voies de la Sorcellerie. Elles permettent, comme au bon vieux temps des légendes, de défier les lois de la physique : projection de boules de feu, lévitation, transformation du plomb en or... Pour les utiliser les monstres et Sorciers doivent dépenser 2 faces de la Caractéristique associée à la voie. Ils ne les récupèrent que lorsque les effets s'arrêtent, à la fin de la scène.

LES FACTIONS MARTIENNES

Depuis la prise de contrôle des IA, Mars est devenu le terrain d'une guerre feutrée, à coups de trahison politique, d'assassinat, de sabotage. Le tout étant de ne pas se compromettre !

Le Gouvernement des Pères et les IA

Le *Gouvernement des Pères* actuel est une entité délibérative, composée des derniers Pères fondateurs, et assistée par les IA. Toutes les questions législatives, exécutives et judiciaires sont résolues par le conseil des Pères fondateurs, mais les IA ont un droit de regard sur chacun des décrets promulgués, pouvant les modifier à leur guise ou faire intervenir leur droit de veto. Même si ce mode de gouvernement ressemble furieusement au despotisme, n'oublions pas que les IA ont été programmées pour permettre à

l'humanité de survivre ! En fait, il n'est nulle faction sur Mars qui ne désire mettre à bas ce régime tyrannique, mais la menace des satellites *Hadès*, la foudre divine comme les appelle l'IA nommée *Zeus*, les empêche de mettre leurs plans à exécution.

L'une des lois fondamentales de ce gouvernement, le 1^{er} amendement, est l'interdiction de posséder des armes à feu, sous peine d'exécution immédiate. Le deuxième amendement est qu'il est interdit de porter atteinte à l'intégrité des installations martiennes, sauf dans un but d'amélioration. Le troisième amendement est celui de la liberté individuelle.

Il existe 10 IA qui, en pratique, dirigent Mars. Tout le monde sait où se situe leur lieu de naissance : le mont Olympus, le plus grand volcan de Mars. À présent, elles circulent librement dans le réseau informatique martien, chaque cité étant obligée de se relier au *Gouvernement des Pères*, sous peine de

destruction. Elles peuvent ainsi surveiller les activités des différentes factions et éviter que la guerre n'éclate de nouveau. Ces IA, à l'origine identiques en tous points, se sont différenciées et ont acquis des traits de caractère individuels. Elles ont bientôt chacune adopté un nom tiré de la mythologie grecque : *Zeus, Héra, Héphaïstos, Apollon, Artémis, Athéna, Arès, Dionysos, Aphrodite, Hermès*. Et de leur différenciation est venue la discorde, car à présent les IA ne parlent plus d'une seule voix ! Leur avis diffère sur ce qu'est le bien de l'humanité, et les différentes factions s'en sont aperçues, et ont appris à jouer avec le caractère des IA, cherchant les faveurs des unes pour contrecarrer les autres.

Les Argonautes, le visage humain des IA

Donc, les IA ne sont ni omnipotentes, ni omniscientes. Certains faits leur sont invisibles, invisibles à leurs sens électroniques. Le Gouvernement des Pères s'est donc doté d'un organe d'investigation, les Argonautes, pour enquêter physiquement sur différentes affaires, et aider les IA à prendre des décisions.

Les agents des IA sont choisis avec un grand soin, et ils disposent d'un pouvoir important en raison de leurs attributions. Il est intéressant de noter que l'ensemble des Argonautes est sujet à un trouble du nom de Spleen Martien. Selon les IA, ce dérangement en fait des agents beaucoup plus sensibles et humains qu'elles ne pourraient jamais l'être.

FCA – Fédération des Cités Américaines

L'une des factions les plus influentes de Mars. Elle a un pouvoir économique très important, mais ronge son frein sous le joug injustifié des IA (dixit son principal représentant). Leur *modus operandi* est toujours à la limite de la légalité, testant la tolérance des IA par : des manœuvres de colonisations sauvages, leur revendication au 3^e amendement des anciens Etats Unis terriens (droit à chacun de défendre sa vie et sa propriété), etc. On les soupçonne en outre de développer une armée anti-gouvernementale dans le plus grand secret.

CE – Confédération

Européenne

Seconde puissance Martienne tant d'un point de vue politique qu'économique, elle est également le principal opposant de la FCA. Son but est d'instaurer un gouvernement libéré de l'influence des IA et de mettre en place une société inspirée des anciens états socialistes Terriens. Leur constante opposition se manifeste par des manœuvres politiques plus que douteuses et d'interminables procès fleuves contre les IA.

IAR – Intérêts Asiatiques

Réunis

Les IAR sont avant tout une puissance économique cherchant à tirer profit de ce que Mars peut leur procurer. C'est de cette manière qu'ils comptent s'imposer sur les autres regroupements. Leurs intérêts et leurs alliances sont aussi variables que l'indice de popularité de

leurs associés. Selon les rumeurs, les assassins les plus efficaces sont embauchés dans leurs rangs.

CIU – Cités Indépendantes

Unies

Ce sont des cités non rattachées à une mouvance particulière, à tendance généralement pacifique et le plus souvent tournées vers l'exploitation minière, la terraformation ou tout simplement la production de biens. Leur influence est négligeable par rapport aux trois autres grands groupes Martiens. Leur position en fait des cibles rarement choisies par les terroristes. Bien au contraire, on trouve fréquemment parmi elles certains de leurs sympathisants.

UNE AUTRE TRANCHEE

Tout commence lors d'une charge. Lors d'une de ces batailles sans vainqueur, où tous avancent sans espoir. Les coups de feu éclatent, les grenades explosent, les éclats d'obus fusent de toute part et les cadavres s'amoncellent devant les mitrailleuses allemandes. Chacun prie pour sa vie, et le chaos s'amplifie avec les morts. Des vagues entières de soldats sont exterminées, chair à canon dans une vaste boucherie. Les hommes hurlent, sautant sur les mines ou se déchirant les chairs sur les barbelés... L'horreur atteint enfin son paroxysme, alors que les canons de chars parlent, en un rythme macabre et sourd. Puis tout se calme, les armes se taisent et les corps s'affaissent. Le silence reprend ses droits.

Le matin finit par arriver, apportant un peu de lumière sur le charnier. Au beau milieu du champ de bataille, quelques hommes se lèvent, réveillés par le chant d'un coq miraculé. Quelques poilus, perdus dans une tranchée inconnue, en plein cœur du no man's land...

Le début de l'aventure...

Les personnages s'éveillent dans cette mystérieuse tranchée, où va se dérouler toute leur histoire. Tous se connaissent, au moins de vue. S'il y a un officier parmi eux, il est fort probable qu'il prenne le commandement de la mauvaise troupe. Aucun d'entre eux ne se souvient précisément de comment ils sont tombés là. Autour d'eux, les corps encore chauds des soldats français leur remettront en tête la charge désastreuse de la veille. La tranchée en elle-même est plutôt large, pleine de boue et ressemble en tout point à tous les autres boyaux qui sillonnent le front.

Si l'envie leur prend de sortir, purement et simplement, ils pourront se rendre compte qu'ils sont en plein cœur du no man's land qui sépare les lignes françaises et allemandes. De ce fait, le simple fait de sortir la tête au-delà du niveau du sol provoquera

immédiatement un tir des tireurs embusqués des deux camps. Sortir un drapeau d'un camp ou de l'autre appellera un tir de mortier. Présenter un drapeau blanc ne calmera les tirs qu'un temps. Quand les hommes sortiront pour rejoindre un bord ou l'autre, ils seront immédiatement abattus par ceux d'en face. Le constat est donc simple : ils sont piégés.

Ne disposant ni d'eau ni de nourriture, les personnages vont devoir faire de leur mieux pour survivre. L'exploration du réseau de galerie ne leur réserve hélas rien de bon...

Quelques conseils

Le scénario n'a pas de fil conducteur. Ce sont les actions des personnages qui devraient orienter le déroulement de l'histoire. La suite de ce chapitre propose une série d'événements plus ou moins importants, sans forcément de liens chronologiques. Certains sont très mineurs, et ne serviront qu'à installer et alimenter l'ambiance de l'histoire. D'autres sont beaucoup plus importants, et amèneront les personnages à comprendre toute l'horreur de l'endroit où ils ont échoué.

N'hésitez pas à créer d'autres événements, plus ou moins importants, tout en gardant en tête que le but des personnages sera tôt ou tard de sortir de cet enfer. Les joueurs disposent d'une très large liberté d'action, et vous serez tôt ou tard obligé d'improviser les conséquences de leurs choix.

Quand vous ferez vivre les personnages au cœur de la tranchée, faites en un endroit riche et plein de surprises : c'est un dédale sans fin, plein de bifurcations et de voies sans issues, un véritable cauchemar pour qui ne la connaît pas

À la fin de ce chapitre sont proposées plusieurs possibilités de « fins » de l'histoire.

Les cadavres

Un peu partout dans la tranchée gisent les dépouilles des soldats morts la veille ou datant d'affrontements plus anciens. La plupart d'entre eux disposent encore de munitions, et d'armes en plus ou moins bon état. Certains ont sur eux des denrées bien plus précieuses : alcool, pain, chocolat, café, vêtements ou cigarettes, tout ce qui peut rendre un peu plus vivable la condition de soldat.

Si les personnages se voient incapables de trouver de la nourriture, se rassasier des cadavres reste une solution, mais risque de provoquer de graves troubles psychologiques. Consultez la section sur la santé mentale plus loin dans ce chapitre.

Le poète

Un peu partout, le long des galeries, les personnages pourront découvrir des poèmes, gravés dans le bois ou inscrits au doigt dans la boue. Ils sont écrits en français, dans un langage populaire, sans grande prétention. Ils sont l'œuvre de Robert Lelong, un poilu perdu ici depuis plusieurs semaines. Il erre dans la tranchée, en cherchant à survivre de son mieux, armé d'un fusil anglais. Si les personnages l'abordent pacifiquement, ils pourront partager leur infortune et bénéficier d'un allié bien utile, qui pourra leur raconter comment il est arrivé là.

C'était un soir, il y a quelques semaines, après une victoire meurtrière. Complètement ivre, il avait trop parlé à un autre soldat, qui s'était emporté et

avait tenté de l'abattre. De quoi il était question, ça, impossible de le savoir. Quoi qu'il en soit, effrayé et sous l'emprise de l'alcool, il avait fui sous les barbelés, et avait traversé le no man's land en rampant, en passant miraculeusement entre les mines et les balles. Il s'est réveillé ici, l'esprit embrumé, sans savoir comment il y était arrivé.

Cette histoire est vraie, mais Robert omet un détail : il se souvient très bien de la raison de la furie de son agresseur. Reportez-vous à la section le concernant plus loin dans ce chapitre (Le Fou).

Ce poète de comptoir est un homme sympathique (pour qui n'est pas trop patriote), assez rustre mais très au courant de la vie dans la tranchée, même s'il ne préférera pas trop s'étendre sur les horreurs qui s'y déroulent.

Il connaît également beaucoup de choses pratiques utiles à la survie : citernes d'eau, tanières des rats et les endroits plus ou moins dangereux.

Robert Lelong

Métier : Poète de rue

Passe-temps : Conteur

Compétence militaire : Survie

Des bâtons pour les créer, un nom pour les définir

Lorsqu'il monte de niveau, un personnage gagne automatiquement un caractère supplémentaire à son nom, caractère laissé au choix du joueur. Ce détail a son importance, car lorsque le nom du personnage comporte assez de caractères pour former un nom d'objet ou de concept, le personnage gagne un trait distinctif particulier, généralement un avantage, lié à ce nom.

Ainsi, un personnage a réussi à atteindre le niveau 8 (il possède deux sandales, une bure, un anneau frontal, une longue barbe, un bâton, un livre rectangulaire et une auréole, soit 8 objets en tout) et à prendre pour nom **CRÉATEUR** (huit lettres). Pour le récompenser de cet accomplissement, le MJ décide de lui accorder un talent spécial : lorsqu'il voudra à l'avenir réparer des bâtons brisés ou en relier de nouveaux, les pertes de points d'action engendrés ne seront que temporaires et se récupéreront comme des points d'action utilisés en combat. En tant que créateur, il

a désormais le pouvoir de former bien plus de nouvelles liaisons que le commun des hommes-bâtons.

D'autres exemples de noms et de leurs avantages associés :

- **FORT.** Le personnage a toujours 1 point gratuit dans la catégorie « attaque » à chaque tour lors d'une situation de combat.

- **SOUPLE.** Le personnage a toujours 1 point gratuit dans la catégorie « défense (esquive) » à chaque tour lors d'une situation de combat.

- **F1.** Tel une véritable formule 1, le personnage peut décupler sa vitesse de déplacement à loisir.

- **CHAT.** Le personnage peut se transformer en chat à volonté. Attention cependant : ses objets ne sont pas transformés pour autant.

- **BOUH!.** Le personnage peut faire peur à toute créature intelligence présente à portée d'oreille. Utilisable une fois par scène.

- **GRIMPE.** Le personnage gagne la capacité de grimper le long des surfaces les plus abruptes.

- **GRAND.** Le personnage devient deux fois plus grand qu'un homme bâton normal.

Plusieurs noms peuvent être associés au même pouvoir. Généralement, plus le nombre de lettres formant le mot est important, plus le pouvoir accordé sera grand.

Au cours de son évolution, un personnage peut acquérir des pouvoirs différents. Ainsi, GRAND, personnage de niveau 5, est deux fois plus grand que la normale ; s'il parvient au niveau 7 à former le nom GRANDIR, il acquiert un pouvoir supplémentaire : il peut maintenant grandir à loisir dans les proportions qui l'arrangent. Si le MJ est taquin, il peut également lui imposer un inconvénient : le personnage peut grandir, mais ne peut plus rapetisser.

Parvenir à avoir un nom ayant une réelle signification est un accomplissement important pour un homme-bâton, car il démontre une identité individuelle forte. Le processus d'assemblage du nom au fil des niveaux peut donc constituer un objectif à long terme pour les personnages dès leur création.

Attention cependant. Comme il est très facile de gagner ou perdre des niveaux, il également aisé de perdre ses pouvoirs par addition ou

soustraction d'une lettre du nom. Ainsi, si BOUH! fait l'acquisition d'un nouveau détail et monte de niveau, il doit obligatoirement choisir un caractère supplémentaire pour son nom, ce qui a toutes les chances d'annuler son pouvoir d'intimidation. S'il veut conserver son nom et son pouvoir, BOUH! est donc condamné à rester un personnage de niveau 5 durant toute sa carrière. Attention également aux mauvaises surprises ; si un mot dans son ensemble peut paraître alléchant, sa construction peut réserver de mauvaises surprises. Ainsi, ce personnage qui voulait former le mot CONNAISSANCE afin de connaître les secrets de l'univers, a dû passer par le mot CON au troisième niveau, opportunité saisie par le MJ surnois pour lui faire perdre la majorité de ses capacités intellectuelles pour toute la durée de ce niveau.

Le pouvoir des noms est un outil protéiforme limité uniquement par l'imagination du MJ et des joueurs. Utilisé à bon escient, il peut aider à créer des personnages et des PNJ vraiment uniques. Après tout, c'est bien à cela qu'aspirent tous les bonshommes-bâtons, non ?