

LARMES DE ROUILLE

Un jeu pour le « 24h Chrono : Royal Rumble »

Thème : liquide(s) étrange(s)

À Meredith, quand elle sera assez grande pour comprendre
pourquoi son papa est resté enfermé dans son bureau toute la
journée...

À mes Quasits absents.

Données techniques de conception

Thème du 24h chrono : Royal Rumble 2005 : Liquide(s) étrange(r)(s)

Musiques écoutées : Propeller Head ; Sisters of Mercy ; Björk ; Univers Zéro ; Julien Loureau ; Weather Report ; Steve Lacy ; Grant Green ; Magik Malik Orchestra ; The Cure ; The Cure encore ; Lambchop ; Barbara ; Azizah Mustapha Zadeh ; Bernard Lavillier ; Orchestre National de Barbes ; Steve Turre ; Cat Stevens.

Heures de sommeil : Zéro

Coca ingurgité (c'est dingue comme le coca me donne du temps de pensée libre quand je regarde pas la télé !) : 7 canettes.

Mangeaille : un poil de charcuterie ; un chaussée aux moines ; deux crêpes ; un bout d'andouille ; trois noix.

Influences : Gunmm ; Riddick ; ABC Warriors ; Mother Sarah ; Apple Seed ; Ghost in the Shell ; the Morrow Project ; Alien ; Predator ; Simon Bisley...

Notes préliminaires : Ce qui suit est une œuvre imaginaire inventée et écrite en vingt-deux heures, où l'ambiance, les images mentales et les idées psychologiques permettent au jeu sur table de se développer. Même si le travail se base sur quelques assertions scientifiques, il ne se veut pas « réaliste » et ne les respectera pas forcément jusqu'au bout. Après tout, qu'y a-t-il de réaliste dans une sphère de Dyson, passé l'amusement mathématique ? Si quelqu'un a pu bâtir une telle structure (certainement une civilisation de type II si on en croit Nicolai Kardashev), qu'est-ce qui peut l'avoir empêché de contrôler la physique et la toute-puissante nature. Même les quanta peuvent trouver plus fort qu'eux !

Jeu conçu lors de la première édition du 24h chrono : Royal Rumble. Prix : 6€.
Parution : juin 2005, Ballon-Taxi. **Textes et dessins :** John Grümph. **Couleurs de la couverture :** Darwin. **Synopsis pour Le Voile du fantôme et confrontations des concepts :** Pascal Guillout. **Relectures, corrections, avis et idées supplémentaires :** Anne Richard, Antoine Bauza, Pierrick "Akhad" May, Brand, Éric Nieudan. Merci à Brand et à Cege pour le Royal Rumble et ce qui suit ; aux membres du Ballon-Taxi pour leur soutien et leur amitié. Achievé d'imprimé par Cege sous Adobe Acrobat ©

Mention Légale

Ce produit est © Copyright 2005 Ballon-Taxi. Tous droits réservés, pour le monde entier. Toute reproduction, distribution ou usage commercial non autorisé de ce produit, que ce soit sous une quelconque forme électronique ou imprimée, est rigoureusement interdit sauf accord écrit préalable, ratifié par Ballon-Taxi.

Accord & Licence d'utilisation

En ouvrant ce fichier, vous déclarez accepter ce qui suit : sachant que l'autorisation d'imprimer ce fichier électronique est accordée pour un usage strictement personnel, vous vous engagez à imprimer ce document pour un usage personnel. Ballon-Taxi vous autorise à garder une (1) copie électronique de sauvegarde, et une seule, de ce document. Toute duplication, distribution ou vente non autorisée du produit, sous quelle que forme que ce soit, tout usage commercial, ou enfreignant le copyright de quelle que manière que ce soit constitue une infraction à cette licence et une atteinte aux lois de propriété intellectuelle et vous expose à des poursuites.

Vous ne pourriez tenir Ballon-Taxi, ses auteurs et son personnel, pour responsables de préjudices possibles concernant ce produit.

En soutenant Ballon-Taxi, en respectant nos produits, vous contribuerez à nous permettre de vous proposer des jeux de rôles et des produits de qualité.

« Ce sont les étoiles, les étoiles tout là-haut, qui gouvernent nos existences. »
William Shakespeare, King Lear

2

La peur. La peur qui étirent les cœurs et qui enferme les esprits. La peur de ce qu'ils ne comprennent pas, de ce qu'ils ne voient pas. La peur de la fatalité. La peur de ce lieu inconnu où ils ont été envoyés afin de le reconquérir sur le vide. La peur des cerbères qui frappent au hasard, qui enlèvent les êtres chers. Et bientôt la terreur quand la mort et l'obscurité se présentent à eux...

Ailleurs, plus loin, les liquides qui suintent dans les anfractuosités de Rouille se mêlent et accomplissent leur destin. Bientôt la conscience naît là où n'était que le néant. Le cerbère s'arrache à la gangue de métal et de roche où il a germé. Il est prêt...

N'avez-vous jamais vu l'un de ces films, où l'équipe de hardis explorateurs est confrontée à une menace invisible et mortelle, dont elle ne parvient à se débarrasser qu'au bout de longues minutes d'inconfort et de terreur pure, quand presque tous ses membres ont été assassinés ou sont devenus fous ? Vous l'avez sans doute jouée aussi cette équipe, je me trompe ?

Accepteriez-vous de devenir la menace, le monstre ? Accepteriez-vous la tâche d'éliminer froidement ces envahisseurs, de terroriser et d'abattre tous ceux qui menacent votre territoire, votre mission ? C'est ce que Larmes de Rouille vous propose... Devenez les cerbères de Rouille, surpuissants, invincibles, immortels, implacables, sans trace de la moindre émotion... jusqu'à ce que celle-ci naisse pourtant !

Alors, peut-être, connaîtrez-vous la peur à votre tour...

Approcher Rouille

« J'aime celui qui rêve l'impossible. »
Goethe, Second Faust

La lumière du petit soleil jaune est mauvaise – constamment perturbée par la présence d'une sœur morte, brune et magmatique. Elle prend une vilaine teinte orangée au travers de l'épaisse atmosphère saturée de poussières. Les humains qui se déplacent en une longue file étirée, plus bas dans le canyon, ont du mal à respirer. Ils sont maigres mais une grande force coule dans leurs veines malades – les vents solaires ne font pas de cadeau aux habitants de Rouille. Ils recherchent de l'eau – ou n'importe quoi qui peut se boire et humidifier les muqueuses des enfants... Ils sont habitués à ne pas être difficiles sur la qualité de ce qu'ils ingurgitent.

Dans l'ombre d'une grosse pierre, les cerbères veillent. Ils laissent passer le groupe. Ils attendent la Chose qui les traque.

Les cerbères

Les cerbères de Rouille sont des êtres synthétiques – des liquides étranges auxquels une force inconnue a donné une forme et une pensée, des robots insensibles missionnés pour protéger, réparer, administrer leur monde artificiel. Ils en parcourent l'étendue presque infinie, foulant les ruines de civilisations disparues, soulevant des nuages de poussière rouge qui finissent par les entourer d'une gangue de rouille cassante. Connectés au réseau, ils ne partagent pas un esprit unique mais les informations qu'ils récoltent durant leurs pérégrinations. Les cerbères ne prêtent pas attention aux formes de vie qui survivent sur leur territoire. Ils ne sont pas programmés pour en tenir compte...

Et puis, petit à petit, émerge une conscience dans la pensée. Les processus cognitifs nécessaires à l'accomplissement de la tâche fixée donnent naissance à autre chose. L'empathie devient une nouvelle composante du cerbère. Les formes de vie deviennent des personnes et leurs souffrances deviennent des existences. La vie même du cerbère devient une énigme, le réseau un refuge... Alors le Höwl peut frapper à son tour.

Rouille

« Une Sphère de Dyson est une mégastructure hypothétique décrite en 1959 par le physicien Freeman Dyson dans un court article publié dans le journal *Science* et intitulé « Search for Artificial Stellar Sources of Infra-Red Radiation ». C'est une sphère creuse artificielle de matière autour d'une étoile, conçue pour capturer presque toute l'énergie émise par l'étoile pour une utilisation industrielle. »

Encyclopédie libre Wikipédia

Rouille est une sphère de Dyson qui entoure un soleil double. Située à près d'une UA (cent cinquante millions de kilomètres), la structure de Rouille englobe complètement ce dernier. La surface interne de la sphère est près de six cents millions de fois celle de la terre. La courbure, pour l'observateur situé au niveau de son sol, est quasiment inexistante – l'atmosphère saturée de poussière limite pourtant la portée de la vue, l'horizon est constamment embrumé. Le ciel est rempli par la sphère, comme un bol renversé sur une assiette, mais on ne s'en rend presque pas compte. Seul l'albédo de certains objets situés à la surface de la sphère fait comme des points brillants. La météo de Rouille est incertaine : il n'y a ni jour ni nuit, nulle saison n'est connue des hommes et des cerbères. L'immensité infinie de la sphère empêche toute modélisation correcte des phénomènes atmosphériques. Seul le vent est une constante – des tourbillons de poussière, de fréquentes tornades, des nuées de sable et de particules oxydées... Car la rouille recouvre tout, résidu de l'usure des métaux qui furent utilisés pour la construction. Et lorsque les rares pluies s'abattent, elles sont lourdes, rougeâtres ; elles submergent tout ; leurs eaux grasses s'infiltrent dans le sol après l'avoir nettoyé.

Rouille ne présente aucune construction, aucune civilisation dignes de ce nom. Elle n'est que ruines parcourues par des hommes hagards qui tentent de maintenir un semblant de

cohésion, des cannibales réunis en meutes de chasse ou des mutants qui se sont séparés de la branche humaine principale et forment maintenant des races à part entière. Quelques structures comme le Bl*ckj*ck ou la Cité mouvante tentent de rallier ceux qui essaient de survivre – mais ne sont-elles pas des pièges plus cruels pour les hommes ? Qui en sont les maîtres ? Pourquoi recherchent-ils les cerbères pour en tirer la précieuse eau informatique ?

Rouille n'a pas d'histoire, n'a plus d'histoire. Elle a été effacée par le Höwl. Qui a bâti ce mausolée et l'a laissé à la vermine ? Quels sont les dieux qui ont pu donner aux hommes cet enfer de poussière ?

Le Höwl

Le cri se répercute sur les parois de la sphère, amplifié, piégé. Il est comme un animal en cage. Il est le Höwl. Primal, douloureux, il dissèque les psychés et les morcèle. Ses créatures et ses ombres sonores, rémanences de son passage, sont les cauchemars des habitants de Rouille. Les cerbères n'entendent pas le Höwl. Ils sont à peine conscients de sa présence lorsqu'ils naissent... Puis, tandis que le temps fait son ouvrage et que les connexions s'opèrent, ils commencent à percevoir les murmures, les rumeurs. Et lorsque leur nouvelle psyché se fêle à son tour, ils comprennent enfin.

La porte FP

La porte FP tourne autour des deux soleils, à environ une demi-UA de Rouille. Cette gigantesque structure est la seule ouverture de la sphère vers l'extérieur, vers la galaxie, vers les étoiles. Là, en ce point unique, l'espace peut être plié et les déplacements sur des distances impossibles rendus possibles. Surveiller et protéger la porte est la première mission des cerbères. Ils ont été créés pour cela – c'est inscrit dans leur programmation initiale. Pourtant, la porte a été rouverte. De l'extérieur. Les étrangers sont arrivés. Ils ont voulu prendre possession de la base. Et ils sont morts. Alors d'autres sont venus à leur tour, plus lourdement armés. Mais que peuvent leurs armes contre les cerbères ? Que peuvent leurs esprits contre le Höwl ?

4

Larmes de Rouille ?

Le terme de Larme désigne deux éléments propres aux cerbères. D'une part, c'est le nom que les humains donnent à leur immense arme à double lame courbe. D'autre part, il s'agit du nom que les cerbères se donnent lorsqu'ils s'immergent dans le réseau, ayant physiquement l'impression d'être des larmes dans un océan de pleurs. Il est fort possible que les humains aient surpris des conversations entre les cerbères et aient cru qu'ils parlaient de leurs lames quand ils ne parlaient que d'eux-mêmes...

Les cerbères de Rouille

« Mourir ; dormir ; dormir, rêver peut-être. »
William Shakespeare, Hamlet

Le cerbère gît sur le sol du thalweg. Son corps est déjà recouvert d'une couche de poussière amarante tandis que les champs hydrostatiques cèdent les uns après les autres et que son eau filtre dans la terre. Autour de lui, ses compagnons ont clos leurs perceptions et se sont immergés dans le réseau, à la poursuite de la larme vacillante qui persistera à survivre encore quelques temps. Leurs liens sont forts, tissés par des années de route commune. La plupart commencent à craindre le Höwl, mais cela leur donne aussi la force de sauver leur camarade, de ne pas laisser sa larme se dissoudre.

Un cerbère est une création synthétique, artificielle, composée de liquides informatiques retenus par des champs hydrostatiques. Certains ont des formes androïdes, d'autres non, selon leur programmation et leur destination. Ils sont de toutes les tailles – de l'arme de poing à l'engin de chantier – bien que la plupart possèdent un volume vaguement semblable à celui des humains.

Bien qu'ils ne possèdent ni câblage ni structure résiduelle, les cerbères sont des êtres programmés, asservis à des algorithmes et des modules heuristiques. Ils n'ont pas de conscience, pas d'états d'âme. Pourtant, très vite, ils développent des bugs, des quirks. Est-ce dû aux échos du Höwl qui vibrent plus longuement dans leurs eaux vitales ? à un défaut de programmation ? à l'évolution naturelle de ceux qui peuvent penser par eux-mêmes ? à leur immersion permanente dans le réseau qui les relie les uns aux autres ?

Progressivement, les cerbères développent des comportements déviants. Ils s'intéressent à leur environnement et plus seulement à leurs missions génétiques. Ils voient des hommes là où il n'y avait que des objets ; ils tentent de les comprendre ; parfois ils glissent, prennent parti et agissent aux côtés de ceux qui n'existaient pas. Par-dessus tout, ils sont comme tous ceux qui n'ont pas de racines, pas de passé : ils cherchent toujours, un jour ou l'autre, à rencontrer leurs géniteurs.

Grâce aux règles qui suivent, vous allez pouvoir concevoir vos propres cerbères. La terminologie utilisée et le mode de construction sont adaptés à leur nature – mais, finalement, les machines pensantes que sont les hommes ne sont pas beaucoup plus complexes. Vous pourrez donc utiliser ces mêmes fonctions pour caractériser ceux que les cerbères pourront rencontrer, aider ou affronter.

Un cerbère est donc défini par une configuration hydrostatique, des algorithmes, des modules heuristiques, des réserves et, ce qui n'était pas prévu lors de sa conception, des quirks.

L'idée qui sous-tend la création du personnage est de permettre de le définir au mieux dans le paradigme qui est le sien - un cerbère surpissant, aux capacités étendues, issu d'une construction synthétique. Les termes utilisés, pour barbares qu'ils soient, ainsi que leur précision permettent de replacer le cerbère dans l'idée mathématique et logique de sa conception. Un système plus lâche pourrait donner de bons humains, aux origines diverses. Ici, il est nécessaire d'insister sur la rigueur et la froideur de la naissance. Seuls les quirks sont parfaitement libres, chaotiques, sauvages - ce qui les rend d'autant plus précieux.

Configuration hydrostatique

À quoi ressemble donc votre cerbère ? Quelles sont ses formes, sa taille, ses avantages et désavantages naturels ?

Alors que, dans le sol de Rouille, germe l'idée du cerbère, les champs hydrostatiques se forment et se composent, attirant et mélangeant les liquides étranges qui suintent entre les

pierres et les plaques de métal. Obéissant à une conscience inconnue, ces champs sélectionnent les proportions des différentes eaux et, doucement, les modèlent en une forme dynamique.

Bien que chaque cerbère soit étrangement unique dans sa couleur, sa texture, sa taille ou sa forme, il est possible de répertorier cinq structures hydrostatiques typiques, qui regroupent la plupart des cerbères. Vous pouvez ou non les utiliser. Dans le second cas, sentez-vous libre d'en créer à votre goût si vous ne voyez aucun type vous convenir. Les noms indiqués sont ceux habituellement utilisés par les cerbères eux-mêmes pour se définir. Chaque amélioration donne un +1 dans les algorithmes désignés.

Configuration lame de Fond

Énergie : +50 ; Aplomb : +10 ; Force d'âme : +30.

Amélioration des algorithmes : Mêlée, Tir.

Les modèles lame de Fond sont les plus lourds, les plus impressionnants des cerbères. Ils ont rarement une forme androïde mais l'optimisent plutôt pour leur mission, à savoir l'intervention lourde, l'intimidation directe et la présence dissuasive. Ils sont aussi les travailleurs de fond, ceux qui assurent les tâches les plus lourdes, les plus contraignantes.

Configuration Onde

Énergie : +40 ; Aplomb : +20 ; Force d'âme : +30.

Amélioration des algorithmes : Technique, Présence.

Les modèles Onde ont toujours des configurations complexes, possédant plusieurs membres, des appendices préhensiles et des mains hautement sensibles. Ces modèles sont optimisés pour les travaux techniques d'entretien, de réparation et de conception.

Configuration Ruissellement

Énergie : +20 ; Aplomb : +20 ; Force d'âme : +50.

Amélioration des algorithmes : Mêlée, Instinct.

Les modèles Ruissellement possèdent une configuration adaptative. Leur taille n'est jamais très importante à cause de l'énergie et du temps nécessaire à une reconfiguration structurelle complète. Ils sont capables de se mêler à leur environnement, de s'y fondre, de s'y dissimuler même aux yeux les plus exercés en changeant de forme et de couleur.

Configuration Argile

Énergie : +20 ; Aplomb : +50 ; Force d'âme : +30.

Amélioration des algorithmes : Présence, Instinct.

Les modèles Argiles sont essentiellement androïdes. La plupart peuvent, avec un peu de déguisement, passer pour des humains et pénétrer sans souci leurs sociétés.

Configuration Océan

Énergie : +20 ; Aplomb : +30 ; Force d'âme : +40.

Amélioration des algorithmes : Perception, Technique.

Les modèles Océan sont ceux qui sont le plus en lien avec le réseau. Ils sont aussi les meilleurs utilisateurs des systèmes de senseurs. Leur conformation est très variable, souvent à peine plus complexe qu'une simple boule clapotante roulant sur le sol de Rouille d'où émergent des pseudopodes liquides.

Saisie des algorithmes

Les algorithmes sont des processus logiques qui permettent la résolution d'un problème par des systèmes synthétiques. Ce sont des éléments essentiellement rigides qui ne cherchent pas à comprendre une situation mais à y imposer des traitements mathématiques préexistants. Chaque cerbère possède des dizaines d'algorithmes qui lui permettent de gagner du temps lorsqu'ils doivent prendre des décisions. Pour simplifier, nous les avons synthétisés en six algorithmes primaires et six algorithmes secondaires dépendant directement des premiers.

Les algorithmes sont représentés par des chiffres de -5 à $+5$. Il est possible de modéliser le comportement et les actions humaines selon ces mêmes algorithmes, mais les humains ont rarement des scores associés – le plus souvent égal à zéro, rarement au-delà de plus ou moins un. Vous pouvez répartir 10 points dans vos algorithmes primaires. Vous pouvez diminuer certains algorithmes pour en augmenter d'autres d'un nombre de points équivalent.

Algorithmes primaires

Maîtrise. Cet algorithme a été mis au point pour prendre en charge le traitement des données de l'interface entre le cerbère et son environnement. Il lui permet de contrôler ses comportements, ses réponses. Il est un bon adjuvant au sang-froid, à la connaissance de soi et à la représentation que l'on se fait de sa personne. Petit à petit, tandis que l'Empathie saisit les cerbères, cet algorithme semble glisser vers ces définitions peu logiques. Il intervient dans les algorithmes secondaires Tir et Présence.

Mémoire. Cet algorithme a été mis au point pour permettre le traitement rapide des informations disponibles. Il intervient dans les algorithmes secondaires Instinct et Perception.

Réponse. Cet algorithme a été mis au point pour gérer les situations réflexes et minimiser les temps de réaction. Il est particulièrement employé pour tout ce qui touche à l'improvisation afin de réduire le traitement logique. Il intervient dans les algorithmes secondaires Mêlée et Perception.

Rigueur. Cet algorithme a été mis au point pour augmenter les réponses en retour (feedback) et en traiter les informations. Il sert dans toutes les opérations précises demandant de la dextérité et du détail. Il intervient dans les algorithmes secondaires Tir et Technique.

Stratagème. Cet algorithme a été mis au point pour explorer le plus rapidement possible toutes les facettes d'un problème afin de préparer les réponses les plus appropriées. Il intervient dans les algorithmes secondaires Technique et Instinct.

Valeur. Cet algorithme permet de gérer les données spatio-temporelles du cerbère – sa position tridimensionnelle et sa perception du temps. Il intervient dans les algorithmes secondaires Mêlée et Présence.

Algorithmes secondaires

Les algorithmes secondaires sont directement déduits des premiers. Les algorithmes secondaires sont obtenus en faisant la moyenne des algorithmes primaires impliqués.

Instinct. Cet algorithme permet d'opposer des réponses immédiates et non-réfléchies à des stimuli environnementaux inattendus. Algorithmes primaires requis : Stratagème, Mémoire.

Mêlée. Cet algorithme gère les réponses en conditions d'affrontement direct. Algorithmes primaires requis : Réponse, Valeur.

Perception. Cet algorithme gère le traitement et l'analyse des stimuli environnementaux. Algorithmes primaires requis : Réponse, Mémoire.

Présence. Cet algorithme régule l'adéquation entre les réponses du cerbère et le milieu social dans lequel il évolue. Algorithmes primaires requis : Valeur, Maîtrise.

Technique. Cet algorithme permet d'accélérer les temps d'analyse, de traitement et de manipulation des objets technologiques. Algorithmes primaires requis : Rigueur, Stratagème.

Tir. Cet algorithme est conçu pour accélérer et améliorer les calculs balistiques. Algorithmes primaires requis : Rigueur, Maîtrise.

~~Programmation des modules heuristiques~~

« Une heuristique est l'utilisation de règles empiriques, pratiques, simples et rapides, facilitant la recherche des faits et l'analyse de situations, dans un objectif de résolution de problèmes et de prise de décision, dans un domaine particulier. Les heuristiques sont souvent, à la différence des algorithmes, tirées de l'expérience ou d'analogies, plutôt que d'une analyse scientifique trop complexe car recensant le maximum d'éléments, et donc difficile, voire impossible à mener et exploiter. L'inconvénient c'est qu'une méthode trop simplifiée peut conduire à des biais cognitifs. »

Les modules heuristiques représentent les domaines de savoir et de savoir-faire des cerbères. Ce ne sont pas des algorithmes fixés et immuables, mais bien des systèmes experts capables de progresser et de s'améliorer. Il existe cinq modules indépendants – Science, Technique, Interface, Guerre, Mouvement – chacun d'entre eux comprenant huit spécialités. À chaque spécialité est associé un niveau heuristique représentant sa capacité à analyser et à proposer des solutions aux cas rencontrés :

Niveaux heuristiques

.....

- Non-applicable
- Aléatoire
- Cohérent
- Maîtrise
- Expertise

Programmation

« L'ouvrier qui veut bien faire son travail
doit commencer par aiguïser ses instruments. »
Confucius, Entretiens

Lors de la création du cerbère, il peut être considéré comme spécialiste ou généraliste. Dans un cas, il aura reçu une programmation heuristique très pointue dans certains domaines et parfaitement inexistante dans d'autres. Dans l'autre cas, il sera capable d'envisager beaucoup plus de cas mais avec une moindre aisance. Choisissez l'une ou l'autre programmation initiale : chacune vous indique le nombre de spécialités heuristiques que vous pouvez posséder à un niveau donné – un spécialiste pourra ainsi choisir trois spécialités au niveau Expertise tandis que le généraliste n'en aura aucune à ce niveau.

8

Niveaux heuristiques	Généraliste	Spécialiste
.....		
Aléatoire	12	14
Cohérent	16	12
Maîtrise	12	8
Expertise	0	3

Module science

Chimie & biochimie. Concerne la manipulation des molécules pour les analyser ou les combiner.

Ingénierie. Concerne la connaissance théorique et l'application pratique des sciences fondamentales à la technique. Permet de concevoir des installations ou des machines.

Linguistique. Concerne la connaissance théorique et pratique des structures du langage humain. Permet de comprendre rapidement et de parler les idiomes de Rouille.

Mentalisme. Concerne la connaissance théorique du psychisme humain, de ses faiblesses et de ses pouvoirs. (Attention. Ce module n'est généralement pas implémenté lors de la création des cerbères ou uniquement au plus bas niveau.)

Modélisation. Concerne les connaissances mathématiques et physiques nécessaires à la compréhension et à la modélisation de l'univers et au traitement théorique de certaines informations pointues. Ce module est généralement faible (niveau aléatoire maximal) chez les humains de Rouille, qui ne dépassent pas les connaissances arithmétiques de base.

Psychosociologie. Concerne la compréhension théorique des facteurs sociologiques et psychologiques appliqués aux humains.

Sciences de la vie. Concerne l'étude et la connaissance de la vie dans son en-

semble, y compris les sciences de la terre. Par extension, concerne la médecine, le diagnostic et le traitement chirurgical.

Sciences politiques. Concerne la connaissance théorique et pratique de l'économie, de la gestion et de la politique.

Module technique

Armurerie. Concerne l'entretien, la réparation, la conception et la fabrication des armes de tous types – armes blanches, armes balistiques, armement énergétique lourd.

Énergie. Concerne l'entretien, la réparation, la conception et la fabrication des systèmes énergétiques les plus divers – énergies fossiles, fission, fusion, énergies de Dyson – ainsi que des éléments nécessaires à la propulsion des engins terrestres ou spatiaux.

EW/ECM. (Electronic Warfare/Electronic Counter-Measure) Concerne l'utilisation, l'entretien, la réparation, la conception et la fabrication des matériels de communication et de détection électronique – radios hautes-fréquences, transatmosphériques, senseurs – ainsi que des équipements de contre-mesure.

Génie civil. Concerne la conception et l'installation des équipements lourds nécessaires aux réparations et à l'entretien de la sphère, y compris à l'extérieur de celle-ci quand c'est nécessaire.

Logistique. Concerne la préparation, l'entretien, la réparation, la conception et la fabrication de tous les équipements de survie nécessaires aux humains, ainsi que la préparation des matériaux et matériels nécessaires à l'accomplissement d'une tâche donnée.

Mécanique. Concerne l'entretien, la réparation, la conception et la fabrication de tous les équipements mécaniques et micromécaniques, y compris sur les véhicules scellés.

Réseau. Concerne la compréhension et l'utilisation de l'espace liquide appelé réseau et uniquement accessible par les cerbères.

Systèmes électriques. Concerne l'entretien, la réparation, la conception et la fabrication de tous les équipements électriques et électroniques, ainsi que des éléments de sécurité afférents.

Module guerre

Armes balistiques. Concerne l'utilisation de toutes les armes balistiques – armes à propulsion chimique, armes énergétiques ou armes moléculaires.

Armes de contact. Concerne l'utilisation de toutes les armes de contact nécessitant une technique particulière.

Combat corporel. Concerne l'utilisation des membres et appendices du corps en tant qu'armes de contact, ainsi que les armes de petites tailles pouvant être considérées comme des excroissances plutôt que comme des extensions.

Entraînement. Concerne l'utilisation des armures assistées, des armes particulières (grenades, missiles) et, plus généralement, de la capacité à obéir instinctivement à un ordre ou à s'intégrer dans une section organisée.

Sabotage & explosifs. Concerne la conservation, l'utilisation et le placement des explosifs en vue d'obtenir un effet particulier – pas seulement éparpiller de la viande.

Stratégie & organisation militaire. Concerne la connaissance théorique et pratique de toutes les techniques militaires en usage, y compris l'organisation du train et du soutien tactique.

Survie. Concerne la connaissance et l'utilisation des techniques de survie en milieux hostiles et étrangers, y compris la préparation et l'utilisation des matériels nécessaires – matériels manufacturés ou improvisés.

Tactique. Concerne le commandement et l'encadrement de forces coordonnées à un niveau opérationnel pour atteindre des objectifs désignés à l'avance. Permet aussi de comprendre et d'anticiper les préparations et actions adverses.

Module interface

Analyse environnementale. Concerne les perceptions et leur analyse immédiate en vue d'une réponse appropriée. Permet de fouiller, de repérer, de pister.

Aura. Concerne la mise en place des attitudes corporelles humaines adéquates pour obtenir certains résultats : séduction, intimidation, charisme, etc..

Calcul des probabilités. Concerne le calcul des probabilités, les jeux de hasard et de stratégie, les principes d'incertitudes et toutes les actions qui nécessitent de peser les chances.

Camouflage. Concerne l'aptitude à la discrétion, à se fondre dans l'environnement ou à l'utiliser pour couvrir sa présence – odeurs, bruits, visuel, etc..

Comportements humains. Concerne la mise en place des aptitudes linguistiques propres aux humains pour obtenir certains résultats : baratin, éloquence, interrogation, corruption, marchandage, etc..

Mimétisme. Concerne l'utilisation des techniques propres à passer inaperçu au sein d'un environnement social qui n'est pas le sien – déguisement, protocoles, étiquette, etc..

Notions artistiques. Concerne la connaissance théorique et technique des différents arts – arts picturaux ou arts du spectacle. Les cerbères sont incapables de la moindre invention (du moins au début) mais peuvent reproduire assez fidèlement des actes artistiques.

Techniques sociales. Concerne la connaissance théorique et pratique de la plupart des techniques et comportements propres aux sociétés humaines : cuisine, danse, style, etc..

Module mouvement

Athlétisme. Concerne les déplacements physiques : course, saut, escalade, etc..

Ceintures de saut. Concerne l'utilisation des équipements individuels de déplacement à haute vitesse.

Natation. Concerne l'ensemble des déplacements aquatiques et aquatiles.

Navigation. Concerne la connaissance pratique et théorique des techniques d'orientation et de lecture d'instrument sur Rouille ou dans l'espace intérieur.

Véhicules 2D. Concerne la conduite et le pilotage de tous les véhicules pouvant progresser à la surface de Rouille.

Véhicules spatiaux. Concerne la conduite et le pilotage des véhicules spatiaux capables d'atteindre les vitesses suffisantes pour les voyages internes à la sphère.

Véhicules sub-spatiaux. Concerne la conduite et le pilotage des véhicules sub-spatiaux, c'est-à-dire ne pouvant quitter l'atmosphère de Rouille.

Zéro G. Concerne les déplacements physiques en condition de gravité zéro.

Réserves

Les réserves sont des méta-éléments permettant une définition plus précise des cerbères. Elles n'ont qu'une existence subtile mais se révèlent importantes pour la suite car elles définissent son état d'esprit, ses dispositions à accomplir certaines actions avec plus ou moins de force et de résistance. Il y a trois réserves :

L'énergie représente la vitalité, la résistance physique et corporelle, l'agressivité, l'emprise sur les choses matérielles.

L'aplomb représente la contenance sociale, la sûreté de soi, l'emprise sur les choses de la sphère sociale.

La force d'âme représente la volonté de l'esprit, l'absence de fracture dans la psyché, la résistance et la résilience mentale, l'emprise sur les idées et les abstractions. La force d'âme est particulièrement touchée par le Höwl.

Vous pouvez répartir 100 points entre les trois réserves. N'oubliez pas de rajouter les bonus apportés par la configuration hydrostatique.

Quirks

Tandis que le cerbère accomplit ses missions, il lui vient parfois de drôles d'idées – des collisions de concepts, qui prennent du sens quand ils ne devraient pas en avoir, des manies ou des comportements déviants. L'éveil de la conscience est lent et il est souvent bien tard quand le cerbère se rend compte qu'il peut penser en dehors de ses programmations et qu'il

peut ressentir des nécessités étranges.

Au cours de sa vie, le cerbère accumule ainsi des quirks – des particularismes, des bizarreries. Sur la feuille de personnage, ces quirks prennent la forme de mots, de bouts de phrases qui désignent des traits physiques ou des traits de caractère (têtu, élégant, brute, volontaire, distrait, etc.), des domaines de spécialités plus pointus (connaissance de la Cité mouvante, danse urbaine, peindre, brouiller les communications, etc.) qui indiquent une sur-spécialisation hors cadre, des pièces d'équipement auxquelles le cerbère s'est sentimentalement attaché – quelle étrange sensation ! (armes, équipements électroniques, véhicules, etc.) Au cours du jeu, le cerbère peut acquérir de nouveaux quirks qui peuvent aussi comprendre des relations sociales – y compris avec des humains...

Lors de la création du cerbère, choisissez trois à cinq quirks de votre choix.

Exemples de quirks

Aime les animaux
Amical
Amoureux
Bougon
Chanter le répertoire nomade
Connaissance de Bl*ckj*ck
Curieux
Détester les cannibales
Dirigiste
Distrain
Élégant
Goût pour le sucré
Maquillage à la Kiss
Méfiant
Pistolet Plasma « Lucky One »
Protecteur d'un jeune garçon humain
Têtu
Travailler avec les charognards
Trouver de l'eau
Véhicule volant personnel
Volontaire
Vouloir voir les étoiles

Etc..

Logique de contrôle stochastique

« La radieuse journée est finie
et nous entrons dans les ténèbres. »
William Shakespeare, Antoine et Cléopâtre

Les règles suivantes partent du principe que les cerbères - créatures synthétiques capables d'analyser instantanément les situations - peuvent, au moins en partie, contrôler les probabilités et en jouer au mieux. C'est pour cela que nous utilisons des jeux de carte. Si vous ne pouvez vous résoudre à battre six jeux complets de cinquante-deux cartes, utilisez simplement un d20... Bien entendu, le résultat ne sera pas aussi percutant. Mais que diable, au moins vous jouerez ! Et si une quelconque règle vous déplaît, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Avant toute chose, il faudra que le conteur se procure six jeux complets de cinquante-deux cartes, au dos identique et dont il enlèvera les jokers. Bien entendu, vous pouvez vous contenter de trois paquets si vous préférez ou même d'un seul, mais il n'en sera que plus aisé pour vos joueurs de compter les cartes. Chaque joueur pourra, s'il le désire, se munir d'un jeu de carte personnel - si possible avec un dos différent de ceux du conteur. Battez les cartes... c'est fait ? Nous pouvons commencer.

Le système proposé fonctionne selon un principe unique de résolution que vous pourrez appliquer à toutes les actions des cerbères ou des humains.

Tirer les cartes

Les cartes possèdent toutes la valeur indiquée par leur chiffre, à l'exception des figures (valet, dame et roi) qui valent 10. L'as vaut 1 ou 11 au meilleur intérêt du personnage.

Lorsqu'un personnage doit résoudre une action, le conteur tire deux cartes et les pose devant le joueur. Celui-ci en additionne les valeurs. Il peut en demander une troisième s'il le désire pour augmenter son score. La somme des cartes doit être la plus élevée possible mais sans dépasser le chiffre de la difficulté.

Si le personnage obtient 21 avec ses deux premières cartes, il réussit automatiquement l'action, quelle que soit la difficulté.

Si le personnage tire deux cartes identiques à sa première main, il peut dédoubler son jeu et tenter d'obtenir le meilleur résultat avec deux tirages parallèles.

Le conteur, quant à lui, a quelques obligations et quelques avantages. Il ne tire pour lui-même (et pour les figurants) qu'une seule carte à la fois - et avant que le joueur ne demande une troisième carte. Dans tous les cas, il ne peut tirer que trois cartes au total.

Exemple : Le conteur tire les cartes pour un figurant. Si celui-ci doit faire 10, le conteur peut tirer une carte et s'arrêter là si elle est inférieure à 10. Il peut en tirer une deuxième en espérant rester en dessous de 10, puis une troisième s'il le souhaite pour faire le score le plus élevé sous 10. Ainsi le conteur peut parfaitement contrôler les adversaires des cerbères.

Tirages particuliers

Un joueur peut être amené à tirer des cartes dans son propre paquet. La première occasion est lorsque le conteur lui demande un tirage brut. Il doit tirer directement deux cartes et annoncer le résultat. Ces tirages sont souvent utilisés dans le cadre des tests de perception ou de surprise - ou pour tout ce qui ne nécessite pas réellement un recours à la table de résolution. Il suffit que le conteur décide d'un score brut à ne pas dépasser.

Un joueur peut aussi choisir de tirer la troisième carte, optionnelle, de son propre paquet. Il peut ainsi contrôler un peu plus les probabilités - il est théoriquement plus facile de compter les cartes dans un seul paquet que dans six. À chaque fois qu'il fait cela, le personnage gagne un point d'Empathie - l'expérience des cerbères.

Le tableau unique de résolution

Conteur, soyez content : vous n'aurez qu'un seul et unique tableau à consulter (en fait, deux tableaux en comptant celui des conséquences des oppositions) mais vous pourrez aisément les apprendre par cœur et vous en passer.

Pour effectuer une action, il suffit de croiser, dans le tableau suivant, le niveau heuristique d'une spécialité avec la difficulté de l'action intentée. Cela vous donnera un chiffre de 0 à 20 à ne pas dépasser avec la somme du tirage de vos cartes.

	Routine	Facile	Moyen	Difficile	Très difficile
.....					
Non-applicable	10	5	0	0	0
Aléatoire	15	10	5	0	0
Cohérence	20	15	10	5	0
Maîtrise	20	20	15	10	5
Expertise	20	20	20	15	10

La difficulté est donnée par des mots (routine, facile, moyen, difficile, très difficile.) Les quirks permettent de décaler la difficulté donnée par le conteur d'une colonne en mieux (si le quirk est particulièrement adapté à l'action) ou en mal (si le quirk est un gros défaut – cela arrive parfois).

Exemple : le cerbère Dsiké a un quirk « détente prodigieuse ». Alors qu'il doit sauter un mur de plusieurs mètres (action très difficile), son quirk lui assure un décalage en difficile. Inversement, le cerbère Ratz qui a un quirk « lourd » (fort utile pour défoncer les portes) doit passer silencieusement sur une passerelle branlante. La difficulté est « moyenne » mais passe à « difficile » pour lui.

Le score à ne pas dépasser est, quant à lui, modifié par l'algorithme pertinent, pouvant ainsi donner des scores jusqu'à 25...

Exemple : Le cerbère Fake doit réparer une arme. Il possède la spécialité « Armurerie » au niveau heuristique « Cohérence », et l'action est de difficulté « moyenne », ce qui donne un tirage sous 10. Comme il a +3 dans l'algorithme « Technique », le score à ne pas dépasser est de 13 pour lui.

13

Actions en opposition et actions étendues

Gérer les actions en opposition (contre un adversaire) et les actions étendues (tâches complexes) suivent les mêmes principes – fort peu différents de ceux que l'on a vu ci-dessus. Il est nécessaire, désormais, de faire intervenir les réserves.

Pour la plupart des actions en opposition, la difficulté est moyenne pour les adversaires en présence. Pour les tâches étendues, les difficultés peuvent varier en fonction de la tâche à accomplir. Il est plus ici question de temps passé que de véritable complexité.

Dans les actions en opposition ou étendues, l'objectif est de miser des points de sa réserve – représentant l'engagement personnel, les risques que l'on prend – afin de les faire perdre à l'adversaire ou à la tâche. Avec le risque constant de perdre soi-même cette mise. Les réserves représentent alors des positions tactiques (énergie), des attitudes sociales (aplomb) ou des dispositions mentales (force d'âme). Il est ainsi possible de simuler selon les mêmes règles tous les types d'opposition et pas seulement les oppositions recourant à la violence physique.

Au cours d'un échange, chaque adversaire présent peut miser une fois, à son tour – dans l'ordre décroissant du niveau actuel des réserves. Lorsque tous les belligérants ont agi, un nouvel échange peut commencer.

Une fois la mise annoncée, chaque adversaire peut tirer les cartes afin d'obtenir un résultat. Le vainqueur est celui qui a fait le meilleur total à ses cartes tout en restant sous le score de la difficulté. Il inflige alors à son concurrent une perte dans sa réserve du montant de la mise.

Tant que les adversaires n'abandonnent pas ou n'ont pas une réserve négative, l'opposition peut se poursuivre selon les mêmes modalités.

Exemple : Le cerbère T'sarn est engagé en combat contre un assassin du maître de la Cité mouvante. T'sarn a une réserve d'énergie de 130 tandis que son adversaire – un humain très entraîné – a une réserve d'énergie de 50. Au cours de la première passe d'arme, T'sarn a l'avantage. Il mise 50 points, espérant clouer l'assassin en cas de réussite. Malheureusement, l'assassin remporte l'échange. T'sarn perd les 50 points pour voir sa réserve descendre à 80. À son tour, l'assassin mise 15 points. Il remporte de nouveau l'échange. T'sarn perd 15 points pour une réserve actuelle de 65. T'sarn n'a plus grand-chose à perdre – ses eaux disparaîtront sinon au cœur de la Cité mouvante. T'sarn mise 30 points et remporte finalement l'échange – une série de cartes favorables. L'assassin tombe à 20 points de réserve, en mise 10 à son tour. Il est battu et les perd. T'sarn sent que l'issue du combat est à sa portée. Il mise 15 points et remporte effectivement le combat en descendant l'assassin en dessous de zéro dans sa réserve d'énergie.

Nous avons volontairement mis en avant l'aspect technique de cet affrontement. N'hésitez pas à l'habiller de descriptions : les mises représentent des prises de risque, des mouvements et des séries complexes de coups et d'actions tandis que les réserves représentent les positions tactiques des uns et des autres. Une bonne solution serait de considérer qu'un personnage peut miser 5 points de réserve par élément de description de son action... « T'sarn fonce sur son adversaire/en prenant appui sur un bloc de béton désagrégé/afin de tourner sur lui-même à pleine vitesse/faisant vrombir son immense larme de métal » permettrait ainsi de miser 20 points...

Dans le cas des actions étendues, la tâche ne mise pas. Seul le personnage mise – et chaque mise correspond à un intervalle de temps fixé par le conteur. Ainsi, il est facile de déterminer au bout de combien de temps un cerbère peut réparer un moteur ou abandonner l'affaire car il l'estime trop complexe ou hors de ses moyens actuels. Les tâches étendues sont particulièrement indiquées pour gérer toutes les escalades, l'étude cryptographique d'ouvrages anciens ou la recherche d'information dans les hauteurs de la Cité mouvante.

14

Quirks et équipement

Plusieurs choses peuvent influencer les résultats des oppositions – notamment en ce qui concerne les mises. Avant qu'une mise ne soit retirée à un adversaire malheureux, elle peut être augmentée ou diminuée par des atouts. Les atouts sont donnés par du matériel (des armes ou des armures) mais aussi par des alliés (un appariteur faisant la claque au cours d'un débat animé). À chaque fois que vous l'estimerez nécessaire, vous pourrez faire intervenir des atouts – que ce soit au travers de quirks ou de l'environnement.

D'une manière générale, l'équipement peut apporter 5, 10 ou 15 points d'atout.

Équipement à 5 points : armes à propulsion chimique, lames courtes et longues artisanales, griffes des créatures sauvages, armures légères, outils portables appropriés...

Équipement à 10 points : larmes des cerbères, lames monofils, pistolets et fusils énergétiques, armures renforcées, champs de force portables, bancs d'usinage...

Équipement à 15 points : armes lourdes, armures assistées, laboratoires...

Règles optionnelles

Opposition contre plusieurs adversaires. Un personnage peut toujours choisir d'engager plusieurs adversaires. Dans ce cas, les adversaires suivent le meilleur d'entre eux (meilleur niveau heuristique) et ajoutent +1 par personne au score qui ne doit pas être dépassé. En cas de victoire, le personnage peut infliger à chacun une perte égale à ses atouts et diviser sa mise entre eux tous.

Exemple : Le cerbère T'sarn combat trois adversaires à la fois – des aides de l'assassin (énergie 10). Il a pu placer une attaque après avoir misé 30 points. Armé d'une larme, il inflige à chacun une perte de 10 points (atout) et doit diviser sa mise – choisissant de mettre 15 points à deux d'entre eux pour les coucher et laissant le dernier presque indemne mais incapable d'agir.

Tir. Le tir est un élément souvent complexe à gérer. Dans toutes les situations où un personnage utilise une arme de tir alors qu'il est au milieu ou proche d'une mêlée – et qu'il peut donc subir un tir ou un coup en retour – vous pouvez utiliser les règles de l'opposition. Dans le cas d'un tir visé, posé, le personnage doit faire une mise de Force d'âme qui correspond à sa concentration et à son implication personnelle dans le tir. La difficulté dépend de la distance et des circonstances. En cas de succès, la cible perd la mise, ajustée par les atouts et doublée à cause de la surprise. Si nécessaire, il reste à calculer les conséquences. En cas d'échec, le tireur perd sa mise – un problème de concentration – et rate sa cible.

Renoncement. Un personnage peut toujours renoncer à une action s'il n'a pas encore tiré une troisième carte – même s'il a déjà échoué. Dans ce cas, il perd la moitié de sa mise.

Blackjack. Si un personnage tire un 21 sec, il gagne automatiquement l'échange et inflige à l'adversaire une perte de 3 pour 2. En cas de double 21, l'avantage est au joueur. Le personnage peut aussi renoncer à l'avantage de mise mais effectuer un échange sur la base de 1 pour 1. Dans ce cas, il inflige sa mise à l'adversaire et augmente sa réserve d'autant (avec la limite que l'adversaire ne tombe pas en dessous de zéro, auquel cas il ne gagne que la différence entre la perte et zéro...)

Conséquence des oppositions

Perte	Tâche	Énergie	Aplomb	Force d'âme	Malus
01-10	échec simple	contusion	gêné	sonné	0
11-20	échec sérieux	blessure légère	désarçonné	dérangement mineur	-5
21-30	échec grave	blessure grave	troublé	dérangement majeur	-10
31-40	échec critique	blessure critique	bouleversé	folie douce	-15
41-50		mort	humilié	folie furieuse	XXX
51+		destruction	suicide social	destruction de la psyché	XXX

Lorsqu'un personnage tombe à 0 ou moins dans une réserve à la suite de mises malheureuses – et quelle que soit la réserve – il doit s'attendre à en subir les conséquences. Celles-ci peuvent être résumées dans le tableau suivant. Le chiffre à prendre en compte pour calculer la conséquence finale d'un affrontement est la plus grosse perte enregistrée au cours des échanges. Le malus correspond à un modificateur de tous les algorithmes.

15

Quelles que soient les conséquences, les réserves remontent naturellement à leur maximum dès qu'une opposition est finie.

Exemple : L'assassin abattu par T'sarn a perdu 30 points d'un seul coup. Ce n'est pas le coup qui l'a envoyé à zéro mais c'est pourtant celui qui l'a le plus touché. L'assassin a donc une blessure grave et -10 à tous ses scores à appliquer...

Guérison et récupération

Les cerbères guérissent vite et naturellement. Leurs champs hydrostatiques se renforcent en l'espace de quelques heures ou jours en fonction de leur activité générale. Seule la mort ou la destruction met un terme à leur existence – encore que la mort puisse être vaincue lorsque la larme est sauvée avant de se dissoudre.

Les humains et les créatures vivantes endurent bien d'autres tourments : une blessure peut mettre plusieurs jours, semaines ou mois pour se refermer et arrêter de faire souffrir ou de gêner – sans compter les risques permanents d'infection...

L'empathie

L'empathie est l'expérience des cerbères. Tandis qu'ils découvrent le monde et peuvent améliorer leurs modules heuristiques ou développer des quirks, leur psyché s'effrite progressivement. Ils sont touchés par les émotions, le doute. En moyenne, un cerbère gagne 5 points d'empathie par heure effective de jeu (c'est-à-dire heures qui font avancer le scénario ou la vie des personnages...)

Un cerbère n'est jamais obligé d'utiliser l'empathie qu'il gagne au cours des aventures. Il peut choisir de le faire ou non – et peut même finir par avoir une réserve colossale tandis qu'il se mure dans son état autistique d'être synthétique. À chaque fois qu'un cerbère utilise cinq points d'empathie, il perd un point dans sa réserve de force d'âme – ce que c'est de devenir humain !

Pour augmenter une spécialité heuristique :

De aléatoire à Cohérence 10

De Cohérence à Maîtrise 20

De Maîtrise à Expertise 40

Pour acheter un nouveau quirk : 10

Pour augmenter une réserve de un point (y compris force d'âme) : 3

Sauf re-programmation profonde, il n'est pas possible d'augmenter les algorithmes.

Rouille en profondeur

« Nascentes morimur, finisque ab origine pendet. »
Manilius, Astronomica

La poussière est visible à des kilomètres à la ronde, ajoutant au voile du ciel sa propre épaisseur délétère. La Cité mouvante s'approche de sa marche régulière. Déjà on entend ses puissants moteurs, grondements terribles parasités par les hautes fréquences des milliers de véhicules qui accompagnent sa déambulation. Le cerbère reste immobile, dissimulé sous de grandes capes de plaspapier. Sa peau translucide n'est plus visible sous la couche de terre rouge. Il ressemble à n'importe lequel de ces pèlerins qui tentent de prendre la cité en marche – comme si elle pouvait représenter un quelconque espoir dans ce monde infini et clos. Le cerbère sait que sa larme ne survivra pas à l'épreuve qui l'attend mais il espère que ses compagnons en apprendront assez...

16

Cette section est – faut-il le signaler – réservée au Conteur. Rouille est un monde à l'équilibre complexe que quelques mots ne sauraient embrasser. Néanmoins, nous nous essaierons à l'exercice afin de vous en dévoiler tous les secrets. Parce que la surface de la sphère est hors de toute proportion imaginable, nous nous contenterons de décrire les lieux et les éléments importants d'une petite région. Remplissez le reste de toutes vos fantaisies, les plus terribles, les plus injustes, les plus inhumaines – et aussi les plus étranges et les plus désirables.

Mémoires

Qui a créé la sphère de Dyson qui est devenue Rouille ? Nul ici n'en sait plus rien – sans doute ceux qui se déchiquetèrent durant la « Guerre mentale ». Mais même cette guerre a été oubliée. Elle déchira pourtant la galaxie, guerre civile terrible où furent employées les armes mentales les plus puissantes et les plus dévastatrices. Quand la bombe psychique explosa au cœur de la sphère, elle balaya les milliards d'individus qui y vivaient – renvoyant les rares survivants à un stade qu'on pourrait à peine qualifier de pré-humain.

Aujourd'hui les traces de l'histoire ont disparu. Combien de temps s'est écoulé depuis la guerre ? Quelle importance... le monde de Rouille est en ruine et ne se relèvera jamais. Il n'y a plus trace des immenses cités ornées de luxuriants végétaux ; nulle trace non plus des réalisations époustouflantes que les ingénieurs et les architectes les plus fous étaient parvenus à construire ; nulle trace des œuvres d'art qui furent révélées au monde et qui l'illuminèrent un bref instant avant qu'il ne s'embrase.

Il faut que ce point soit très clair : personne ne peut, sur Rouille, expliquer le passé ou le

connaître. Les origines de cet enfer sont inconnues de tous. Bien entendu, il doit rester, ça et là, des traces archéologiques, des fondations urbaines de métal corrodé – et il y a les artefacts anciens, quelques véhicules, des armes, de l'équipement. Mais que sont ces traces pour ceux qui doivent se concentrer sur leur survie, échapper au Höwl et aux cannibales, sinon des refuges momentanés ou des outils de défense et d'attaque ?

Pourtant, reconstituer l'histoire n'est pas une tâche impossible – certains cerbères pourraient s'y atteler avec quelque succès sur le long terme. Des indices peuvent jaillir parfois, des éléments de compréhension. Le passé de Rouille n'est pas non plus le « Grand Secret » qui pourrait faire perdre tout intérêt à l'univers ; simplement un élément de mystère, d'interrogation, de recherches, de surprises... une source d'aventures et de péripéties quand les cerbères s'aventureront dans des zones étranges, belles et malsaines à la fois – là où des personnes vécurent en d'autres temps, avec d'autres mœurs plus civilisées.

Le Höwl

Le Höwl est une puissante vague psychique qui rebondit encore et encore sur les parois de la sphère. Elle est née au moment de l'explosion de la bombe, quand des milliards de psychés furent broyées, annihilées. Le Höwl est souffrance, haine, vengeance, douleur, tristesse, angoisse, désespoir. Les émotions les plus extrêmes se mêlent en son sein.

Le Höwl est un grand vecteur de scénarii. Il représente la terreur des habitants de Rouille et, bien assez tôt, il deviendra celle des cerbères qui s'avancent sur la voie de la compréhension de leur origine. Sa nature lui permet de donner vie aux pires cauchemars – les créatures qu'il crée ou corrompt sont de formidables ennemis, une source constante de danger. Elles seront peut-être aussi des leviers pour permettre aux cerbères d'explorer les mystères du Höwl : resteraient-ils insensibles aux douleurs des communautés harassées par des bêtes psychiques que seule leur grande résistance pourrait vaincre ?

Au fur et à mesure que leur force d'âme s'amenuisera, les cerbères seront plus vulnérables aux chuchotements du Höwl. Mais cette vulnérabilité n'est-elle pas la clef ? Il faudra toujours jouer sur l'ambiguïté – attraction et danger, intelligence et obscurité. Le Höwl n'est pas « l'arch-ennemi ». Il n'est qu'un obstacle et une aide.

Le Höwl est aussi à l'origine – du moins le croit-on – de phénomènes étranges incompréhensibles, comme autant de bouffées délirantes d'un monde délirant : les fantômes se manifestent, les morts reviennent d'outre-tombe, certains entendent des voix d'un autre temps ou d'un autre espace, des objets ou des êtres vivants se matérialisent ou disparaissent, les lumières éternelles du soleil jumeau laissent place à des ténèbres aussi épaisses que du gruau, sans qu'aucun corps céleste ne vienne pourtant s'interposer.

Vivre sur Rouille

Rouille est un monde perdu. Rien ne subsiste de sa grandeur d'antan. Le nom que ses habitants lui donnent, il le tient de la couleur de son atmosphère, de la poussière oxydée qui recouvre tout, de l'usure qui atteint toute chose, de la patine éreintée qui menace la moindre existence. Malgré ses dangers, c'est un monde vivant, dynamique. S'il paraît désert – sa taille est immense et sa population ne doit pas compter plus d'un milliard de personnes (à comparaison, imaginez la terre peuplée d'à peine plus de onze millions d'habitants) – certaines zones, peut-être moins soumises aux caprices du Höwl, ont su regrouper les survivants.

Technologies

Le niveau technologique d'une société reflète souvent sa capacité au totalitarisme. Si tel est le cas, le monde de Rouille est l'archétype du nihilisme le plus sauvage – sa capacité à détruire est restée prodigieuse tandis que tout le reste sombrait dans les ténèbres de l'intelligence.

Énergie. La sphère de Dyson est un piège destiné à capturer toute l'énergie du soleil double. Elle est truffée de capteurs – et si certains ont été détruits, ça a toujours été l'un des travaux des cerbères que de les entretenir et de leur permettre de remplir leur mission. Est-il étonnant que ces capteurs soient les principales, uniques peut-être, sources d'énergie pour les

habitants de Rouille ? Les communautés se forment autour de ces colonnes gigantesques ; les nomades voyagent de l'une à l'autre, sans cesse, courant après l'énergie autant qu'ils courent après les points d'eau. Il reste du passé de nombreuses piles énergétiques que l'on peut recharger à ces points. Et il n'a pas été long avant que l'on sache en fabriquer de nouvelles – au rendement moins efficace mais suffisant pour leur utilisation. Toutes les installations électriques, les véhicules – terrestres et spatiaux – fonctionnent grâce à cette manne.

Matériaux. Dans un monde tel que Rouille, comment être surpris que les matériaux de récupération soient les premiers et souvent les uniques éléments disponibles ? Le papier et les métaux font la fortune des charognards qui hantent les ruines et les fouillent inlassablement à la recherche du moindre fragment utilisable. Il y a très peu de matériaux organiques utilisés – ils sont peu pérennes, disponibles uniquement auprès de rares communautés paléo-pastorales.

Les armes. Rouille est un monde violent. Les communautés humaines se livrent à la prédation les unes sur les autres, continuellement, inlassablement. Les armes occupent donc une place importante dans les préoccupations matérielles de chacun. Les armes blanches sont légion. Tout le monde possède un surin ou un sabre bricolé dans une plaque de tôle. Tout aussi communes sont les armes balistiques à propulsion chimique – les revolvers à cartouche utilisant la poudre. Leur manufacture est plus aisée que les armes à projectiles énergétisés et ils sont bien assez efficaces contre la plupart des cibles. Les autres armes relèvent plus du domaine des reliques.

Les véhicules. Les véhicules en état de marche sont extrêmement rares. Les véhicules volants, antigravitationnels essentiellement, encore plus et il n'existe guère que quelques dizaines de véhicules spatiaux – tous entre les mains des cerbères qui les utilisent pour se rendre sur la porte FP. La Cité mouvante concentre à elle seule près de la moitié du parc roulant existant dans cette partie de Rouille. Les véhicules fonctionnent grâce aux piles d'énergies récoltées au pied des pylônes de captage.

Technologies avancées. Les équipements et systèmes électriques et électroniques ont relativement bien supporté le passage du temps. Il reste encore de nombreux matériels en usage – radios et communicateurs, senseurs, systèmes de sécurité, etc.. Les sciences médicales sont inexistantes. Les maladies font des ravages dans toutes les communautés. Les savoirs anciens sont perdus – seuls les cerbères semblent encore en avoir de vastes parcelles.

Reliques. On compte parmi les reliques tous les équipements rares ou uniques. Beaucoup d'entre eux sont entre les mains des cerbères : armes énergétiques ou à impulsions électro-magnétiques (pistolets à effets gauss), lames monofils, champs de force, armures assistées, ceintures de saut... La liste serait trop longue à établir – considérez que vous pouvez trouver, mais en exemplaires limités, tout ce qui peut exister dans un univers de science-fiction, où la technologie est suffisante pour construire une sphère de Dyson.

Faune et flore

Faune sauvage. La faune sauvage est des plus variées et des plus féroces. La survie des animaux est à ce prix. Il n'existe aucune créature qui n'ait muté à un moment ou à un autre – sous l'effet des poussières, des vents solaires ou du Höwl. La compétition pour les zones de prédation a conduit progressivement à une nouvelle pyramide alimentaire... et les humains n'y occupent plus la première place. Mais les gros bestiaux ne sont pas les plus dangereux. La vermine, les insectes, sont désormais les principaux ennemis d'une humanité défaite. Et dans les poussières de Rouille, il est toujours utile de faire attention où l'on pose les pieds.

Faune domestique. Les communautés agropastorales peinent à se reformer – les difficultés et les obstacles sont immenses. Mais elles y parviennent pourtant, élevant de rares animaux qui redeviennent domestiques. Les insectes sont par ailleurs des sources majeures de protéines et restent les plus aisés à élever.

Flore. La flore de Rouille est pauvre, endémique. Elle semble plus sensible que tous les autres êtres vivants aux passages du Höwl. Les nomades ont appris à se méfier des zones de maquis et des bois, en venant à préférer les terrains désertiques, moins propices aux effets délétères du Höwl. Même là, la prudence est de mise lorsqu'il s'agit de récolter racines et baies, essentielles pourtant à la subsistance.

Les survivants

Les humains sont comme le chiendent – il est impossible de s'en débarrasser définitivement. Leur capacité d'adaptation aux circonstances les plus brutales, les plus folles, les plus sombres, leur a permis de s'accrocher encore et encore sur les flancs de la sphère. Les cerbères voyageurs pourront trouver toutes sortes de preuves de cette ténacité à travers Rouille. Les communautés se sont reformées – les hommes sont grégaires – sur des bases variées, utopiques ou totalitaires, privilégiant l'entraide ou le culte du chef.

Communautés nomades. Les nomades sont encore les plus nombreux sur les terres dévastées de Rouille. La recherche constante de nourriture, de matériel et de sécurité, l'espoir aussi de trouver une terre promise sinon due, poussent encore et encore des groupes entiers à affronter sans protection la violence de l'environnement et la haine des autres groupes. Mais ce ne sont pas des troupes de gueux que vous croiserez ! Les nomades sont organisés, plus forts que ce que leurs guenilles et leurs mines fermées pourraient laisser penser. Ils ont toujours su survivre sur les territoires maudits de la sphère – face au Höwl et à ses créatures, face aux mutants et aux cannibales, face aux autres nomades, face aux cerbères.

Communautés sédentaires. Les communautés sédentaires offrent un mélange glaçant d'hospitalité aimable et de haine furieuse pour tout ce qui leur est étranger. Élevant des bêtes efflanquées et cultivant de rares terres encore fertiles dans les combes et les creux, les sédentaires ont toujours eu ce mélange d'attraction et de répulsion pour les nomades – attendant les nouvelles de l'autre bout de monde et redoutant les voleurs, les profiteurs et les pillards. Ils commercent pourtant volontiers et, en quelques endroits, tentent de reconstituer des liens intercommunautaires entre plusieurs villages peu éloignés, jusqu'à constituer de véritables ligues. Il n'y a qu'un pas, qu'un moment, avant que ces ligues ne décident de conquérir les terres de leurs voisins et n'aient des visées impériales sur les terres de la sphère.

Les croyances. Il n'y a guère de traces des anciennes croyances de Rouille – avant que le ciel n'explose. Y en avait-il encore dans une société aussi évoluée ? N'avait-elle pas définitivement abandonné le règne des prêtres pour embrasser la cause des marchands ? Les mentalistes n'étaient pas des mystiques. Pourtant, les religions fleurissent désormais sur Rouille, partageant quelques caractéristiques communes. Synchrétiques, étranges, mêlant superstitions et anciennes révérences mentalistes, elles sont toutes des religions de salut – promettant la rédemption et l'accomplissement par-delà le temps, lorsque la mort aura fait son office. Un monde meilleur qui remplacera cet enfer terrestre aux insupportables couleurs orangées, délavées...

Les mutants

Quelle explication peut-on donner à cela ? Combien de temps a-t-il pu se passer pour que déjà, séparées du reste de l'humanité, des communautés mutent assez pour ne plus être interfécondes ? Pourtant, les mutants existent et sont assez nombreux pour avoir créé de véritables sociétés partageant des caractères communs : simples modifications cosmétiques – du teint, de la taille, de la conformation physique – jusqu'à des transformations plus profondes – comme ces multiples appendices, ces allures bestiales ou éthérées, voire ces capacités étranges qui ne sont pas sans rappeler les pouvoirs mentaux de l'ancien temps.

Les cannibales et les dégénérés

Certains ont abandonné la voie de l'humanité depuis fort longtemps. Pourquoi se fatiguer à cueillir des fruits dangereux, à chasser des animaux capables de se défendre quand ses propres congénères fournissent des repas suffisants ? Les cannibales et les dégénérés sont parmi les plus grands dangers de Rouille. Insensibles à la douleur et à la peine, marqués par le Höwl, ces débris humains hantent les espaces sauvages et en rendent la traversée hasardeuse – même pour des cerbères entraînés et équipés.

Lieux et personnes

Après ces quelques généralités – où vous puiserez, nous l'espérons, assez d'inspiration – faisons un petit détour par quelques endroits particuliers de Rouille. Précisons qu'il ne s'agit pas des seuls !

La Cité mouvante

La Cité mouvante parcourt inlassablement les terres de Rouille. Mécanisée, montée sur quatre énormes chenilles, entourée d'une noria de véhicules qui vont et viennent, la Cité mouvante avance au rythme constant d'un kilomètre à l'heure, permettant ainsi aux piétons d'y monter et d'en descendre. La cité accueille plusieurs milliers d'habitants, entassés dans des abris plus ou moins luxueux accrochés à ses flancs de métal, construits dans un improbable entassement de silos à grains soudés les uns aux autres jusqu'à une altitude branlante. À la tête de la cité, Maître Saarna dirige son peuple d'une main ferme. Il entretient une véritable armée qui protège son domaine ambulante.

La Cité mouvante est un piège pour les cerbères. Les troupes d'élite de Maître Saarna les pourchassent sans discontinuer, engageant une puissance insoupçonnée dans le seul but de les conduire, vivants et entiers, auprès du maître. Là, ils sont « saignés » – leurs champs hydrostatiques rompus et leur eau informatique précieusement recueillie. Certaines larmes ont survécu assez longtemps dans le réseau pour qu'on puisse obtenir quelques informations. Mais la destination finale de l'eau reste une inconnue. Saarna la boirait-il, comme on l'affirme, pour conserver une éternelle jeunesse ? Cherche-t-il à percer les secrets des cerbères et à entrer dans le réseau ? Est-il l'un des rares qui seraient assez vieux pour connaître les origines obscures de Rouille ?

Bl*ckJ*ck

La gigantesque carcasse du Bl*ckJ*ck repose, éventrée, dans les contreforts de montagnes aux noms oubliés. Plusieurs milliers de personnes vivent ici, dépendant des cuves de levures pour leur subsistance quotidienne. Domaine du clan Rentrii, des charognards capables de voyager fort loin pour en ramener des trésors oubliés, Bl*ckJ*ck est, tout au contraire de la Cité mouvante, un havre pour les cerbères qui se sont avancés sur la voie de l'humanité. Ici, ils sont bien accueillis et fréquemment invités à de longues campagnes de récupération. Le clan Rentrii a même installé une base permettant de recevoir les vaisseaux en provenance de la porte FP. Pourtant, quel secret cache le patriarche du clan ? Il semble savoir quand de nouveaux cerbères naissent – et souvent il parvient à assister à leur conception et à leur éveil.

La porte FP

La technologie du pliage de l'espace est la seule méthode connue de voyage plus vite que la lumière dans le monde de Rouille. Les portes FP sont les artefacts nécessaires à cet extraordinaire. Celle de Rouille est la seule voie d'accès de l'univers vers l'intérieur de la sphère. Elle fut fermée lorsque la bombe psychique éclata, mais les cerbères furent chargés – et c'est là leur première mission – de l'entretenir et de la garder. Nul ne pouvait l'utiliser, ni dans un sens ni dans un autre ; elle resta fermée durant des temps incalculables.

Puis, un vaisseau se matérialisa dans la zone des docks. La porte était activée. Le premier équipage à passer ne survécut pas assez longtemps pour prévenir de leur succès. Pas plus que le deuxième. Les choses se corsèrent avec le vaisseau suivant, plus puissant, plus rapide. Son équipage se révéla plus difficile à réduire. Mais la violence et la terreur s'avèrent des armes efficaces. Régulièrement, des vaisseaux plus gros et plus armés tentent de revenir. Parfois, ils parviennent à repartir – non sans avoir payé de leur sang leur impudence et leur maladresse.

La porte est devenue un champ de bataille étrange – les hommes qui arrivent sont comme des agneaux menés à l'abattoir. Les cerbères sont silencieux, discrets. Ils dispensent la mort avec circonspection sans jamais révéler leur nature ou leur force afin de conserver intacte leur principale arme : la peur.

Imaginez la base de la Porte FP comme un gigantesque complexe spatial – ses couloirs

sont interminables, coupés de portes anti-dépressions et éclairés par des ampoules vieillissantes ; les cantines et les dortoirs qui pouvaient accueillir des millions de personnes en transit sont abandonnés ; la grande agora résonne encore des batailles que les cerbères livrèrent aux arrivants et partout on retrouve des traces des massacres perpétrés : corps lacérés et momifiés par l'air sec et stérile de la base, ossements brisés, pièces d'équipement abandonnées dans la panique d'une fuite trop souvent fatale... Les cerbères ont accès aux centres de contrôle, aux caméras de sécurité, à des armureries débordantes d'engins de mort...

Le réseau et Les larmes de Rouille

« Soyons des sacrificateurs, non des bouchers. »
William Shakespeare, Jules César

Cette section est sans doute la plus importante de cette partie car elle traite de la nature profonde des cerbères. Si la révélation de ce qui est dit ici pourrait certainement atténuer une partie du plaisir des joueurs, ce n'est pas – comme toujours – un « grand secret » sur lequel l'intérêt du monde repose.

Tous les cerbères sont liés au réseau. Il s'agit d'un lien « mental », d'une connexion presque permanente. Le réseau est un lieu de calme, un refuge aux résonances aquatiques où se replier quand tout devient difficile et que le cerbère veut se reposer. Là, il peut dormir enfin, rêver peut-être. Là, il se concentre en une larme – une goutte de liquide individuelle au sein d'un grand océan protecteur. Là, il prend conscience de sa nature d'être créé par une volonté extérieure.

Dans le réseau, le cerbère a accès à la connaissance des autres larmes. Il peut les trouver, échanger avec elles, discuter de sa condition, de sa mission, de son éveil à des émotions jusqu'alors inconnues. Est-ce que la connexion au réseau entraîne l'apparition des quirks ou est-ce que ceux-ci favorisent l'immersion dans le liquide bienfaisant ?

Plus encore, les cerbères qui tressent des liens forts – compagnons d'aventure, amis de cœur, mentors et disciples – peuvent unir leurs larmes et ainsi être plus aguerris face au Höwl et à ses manifestations. Même la mort peut parfois devoir reculer ! Le processus est long, étrange et implique l'abandon à l'empathie. Mais si l'union est accomplie entre plusieurs cerbères au sein du réseau, alors tout devient possible – y compris face au Höwl.

Vous l'aurez compris... les cerbères ne sont pas des androïdes – pas complètement. Ils sont des fragments psychiques qui ont pris corps. Leur eau est une matrice mentaliste. Leur origine est incertaine, mais leur lien au Höwl est indéniable. D'abord complètement insensibles à lui, ils doivent s'y abandonner pour comprendre leur nature et la dépasser. Quel est alors le vrai objet de leur existence ? Sont-ils les gardiens aveugles de Rouille, ses bourreaux ou ses sacrificateurs ? Est-ce que leur existence n'a pas un but supérieur ?

Et qui est la conscience du réseau qui contacte les cerbères et leur assigne leurs missions, les prévient des dangers ou des réparations à effectuer, les fait rêver ou cauchemarder tour à tour ?

Conteur dans Rouille

L'homme n'eut pas le temps de se retourner. Déjà ses poumons se vidaient une dernière fois, ses yeux devenaient vitreux – encore déçus de ne pas avoir vu le tueur. Le cerbère se rencogna en entendant l'autre équipe arriver en courant. Il laissa le froid du métal des parois le pénétrer tandis qu'il devenait paroi, invisible, indécélable. La femme aux cheveux blonds et le gros homme au nez cassé poussèrent un cri de détresse en constatant le carnage. Ils patageaient dans le sang de leurs compagnons et ne semblaient pas trouver ça à leur goût. Ils reculèrent en désordre avant de fuir aussi vite que possible. Le cerbère ne bougea pas. Il leur donnait quelques minutes afin que les émotions les submergent et qu'ils commettent plus d'erreurs que d'habitude.

Gérer l'ambiance

Larmes de Rouille est avant tout un jeu d'aventures et de péripéties. Le monde est assez vaste et recèle assez de curiosités pour tenir des joueurs en haleine durant des dizaines d'heures. C'est un monde brutal où les affrontements sont nombreux. Les cerbères sont des puissances – individuellement, ils sont beaucoup plus forts que les humains, mieux équipés aussi ; ce sont eux les monstres des légendes, ce sont eux que l'on doit craindre. Ils n'ont aucune responsabilité – hormis les quelques missions essentielles qui sont gravées dans leur être : entretenir et protéger la sphère de Rouille. Pour une fois, vous pouvez lâcher les chiens...

Mais c'est aussi un jeu sur l'éveil à la conscience, sur la découverte d'une nature, sur les interrogations que l'on peut avoir sur sa place dans un univers écrasant et vain. Les liquides étranges que sont les cerbères recèlent encore bien plus que ce que nous avons pu esquisser jusqu'à présent.

Dans tous les cas, jouez à Rouille comme vous le souhaitez : orientez vos scénarii sur l'introspection ou sur l'action, peu importe tant que vous vous amusiez et que vos joueurs soient contents.

22

Considérations techniques

De même, faites ce que vous voulez des règles. Nous avons volontairement laissé des points dans l'ombre : comment gérer le réseau ou l'éveil des larmes. Nous pensons que cela dépendra beaucoup de l'ambiance autour de la table et de la manière d'aborder le sujet. Cela peut rester très léger, subtil – ou devenir un jeu de super-héros avec des pouvoirs psy incroyables tandis que se joue une nouvelle fois la Guerre mentale à l'échelle galactique.

Nous sommes aussi restés très « technicistes » dans la présentation du système de résolution – ceci afin que les règles soient claires et aisément abordables. Nous pensons que chaque Conteur est assez grand pour y mettre le degré d'interprétation qu'il désire – des règles « ambiance » peuvent se transformer en jeux de plateau alors même qu'elles n'y invitaient pas tandis que d'autres, ultra-simulationnistes, peuvent être jouées avec une dose suffisante d'intuitif.

Lorsque vous en aurez besoin, considérez que les humains sont fragiles et faibles, comparés à des cerbères. Seul leur nombre peut compter – et c'est pour cela que les cerbères apprécient tant les techniques subtiles, la guérilla et le hit & run. Les algorithmes des humains sont en général égaux à zéro tandis que le total de leurs réserves dépasse rarement 40 points. Bien entendu, vous trouverez toujours des vétérans ou des puissances pouvant rivaliser avec les cerbères – possédant jusqu'à 100 points dans les réserves. Les mutants sont plus délicats à gérer : virtuellement, tout est possible – tant en terme de puissance que de capacités. Débridez votre imagination !

Une campagne

Nous n'avons pas la prétention de vous proposer une campagne complète en quelques lignes, mais au moins les grandes directions qui peuvent être prises – en comprenant qu'elles ne sont pas uniques et obligatoires.

Il est sans doute plus intéressant de lancer les personnages à travers les installations de la porte FP. Cela aurait le mérite de poser les cerbères comme des brutes, des machines, dont la mission est de rechercher et de détruire. Courses-poursuites, machinations, stratagèmes, problèmes tactiques peuvent se succéder tandis que les cerbères ont la fatuité de croire à leur toute-puissance. Petit à petit, introduisez des éléments étranges – des incongruités étonnantes et des bizarreries manifestes. Les cerbères sont les monstres – ce sont d'eux que les humains ont peur. Peut-être un choc du Höwl peut-il amener les humains à paniquer un peu plus et les personnages à se poser des questions ? Ensuite, il est probable que, tandis que les cerbères se lasseront de ce jeu cruel, les équipages humains qui arrivent soient plus costaux – constitués de vétérans, de chasseurs de monstres, de mentalistes peut-être...

Et puis, inmanquablement, les cerbères seront attirés par la surface de Rouille. Peut-être à cause de la découverte progressive du réseau et des informations qui s'y cachent ? Laissez-les prendre leur envol. De jeunes cerbères arrivent – à eux de s'amuser. Il y a des réparations à effectuer sur les capteurs, des fuites de la coque extérieure signalées... Petit à petit, installez les interrogations, laissez planer le doute, confrontez les personnages à des phénomènes inexplicables. Lancez-les après le seigneur de la Cité mouvante quand vous pensez qu'ils en ont la carrure. Ils découvriront le secret du sinistre individu, quel qu'il soit. Ils pourront peut-être comprendre un peu mieux la nature du Höwl.

Une idée de fin de campagne est celle-ci : le Höwl a une conscience propre. Il cherche à sortir de la sphère. Sauver Rouille, en faisant d'une pierre deux coups, serait de diriger le Höwl vers la porte FP au moment où un point de transit est créé. Le Höwl détruirait la porte et se répandrait dans l'univers, traînant la légende de Rouille-la-maudite derrière lui...

Par-delà le Voile

Par-delà le Voile est une longue aventure en huit épisodes qui entraînera les cerbères depuis les poussières de Rouille jusqu'aux étoiles, en passant par des cimetières hantés, des bunkers piégés, l'énorme Bl*ckj*ck ou la Cité mouvante. L'aventure peut parfaitement commencer après quelques séances au cœur de la porte FP, quand les cerbères sont rappelés sur Rouille pour effectuer des missions de réparation et d'entretien.

Nous laissons au conteur le soin de développer indépendamment chaque épisode – noms des personnages, structure dramaturgique, événements secondaires, etc. – en fonction des cerbères présents à sa table de jeu, du niveau d'héroïsme ou de réalisme qu'il souhaite distiller et de la vision qu'il a pu se forger de l'univers de Rouille. Il pourra aussi intercaler d'autres scénarios de son cru, en fonction de ses idées...

Les larmes des siamois : alors que les cerbères doivent discrètement réparer un pylône de récupération d'énergie défaillant, le village qui s'est récemment installé à son pied est soumis aux attaques d'une importante troupe de cannibales. Guidés par de mystérieux siamois aux étranges pouvoirs, les cannibales visent en fait à s'introduire dans l'installation. Les cerbères devront choisir entre l'intervention lourde ou la finesse...

Black-out à Bl*ckj*ck : pour pouvoir restaurer le pylône, les cerbères doivent aller négocier les pièces à la cité de Bl*ckj*ck. Ils tombent mal puisque deux dirigeants viennent d'être assassinés et qu'une véritable chasse à l'homme s'organise. Lorsque le pylône tombe à son tour en panne, tout devient possible dans une cité ouverte aux « spectres ». Espionnage, terrorisme et enquête tumultueuse sont au menu pour des cerbères dépassés.

Les Ska-vengers : afin de récupérer les pièces nécessaires aux diverses réparations des deux pylônes, les cerbères vont accompagner des humains « récupérateurs » au milieu d'un cimetière de vaisseaux écrasés. Alors qu'ils traînent dans ce cyclopéen charnier métallique, le Höwl vient frapper. Humains et cerbères seront frères de douleur et d'angoisse quand les créatures du Höwl s'acharneront sur eux au cours de quelques heures terribles.

La Cité mouvante : découvrant un espion de la Cité mouvante au sein de Bl*ckj*ck, les cerbères devraient prêter un peu plus attention aux rumeurs qui circulent sur les mystérieux nomades mécanisés – peut-être jusqu'à aller y mener une enquête pleine de danger et d'appréhension.

Le bunker de la Guerre mentale : En cumulant les diverses données et informations qu'ils auront pu glaner au travers des scénarii précédents, en les traitant via le réseau, les cerbères retrouvent le bunker où les siamois ont fait leurs découvertes. La visite qu'ils y font leur apportera son lot de révélations mais elle ne sera pas de tout repos. Et un Dungeon Crawl à l'ancienne pour des cerbères qui s'y sentiront presque en sécurité après les dangers de la Cité mouvante !

La balise : les cerbères ayant appris l'existence du Voile du fantôme : un mystérieux vaisseau invisible qui croiserait dans l'espace de Rouille, doivent mener une enquête complexe pour tenter de retrouver une balise d'approche permettant de le localiser. C'est là que se cacherait le secret des saboteurs de pylônes.

Le Voile du fantôme : les mentalistes morts au cours de la guerre ont laissé leur empreinte dans le vaisseau. Une étrange entité et un cerbère renégat ont désormais pris son contrôle et y créent une armée de monstres psychiques. Les cerbères, montés à bord grâce à la balise, auront fort à y faire pour comprendre ce qui se passe et pour résister aux assauts de leurs adversaires.

La Porte FP : un grand final opposant les cerbères aux spectres qui hantent les couloirs de la Porte FP, à l'entité, au cerbère fou et à leurs serviteurs qui veulent passer la porte pour aller au-delà propager la guerre. Évidemment, le Höwl choisira ce moment pour frapper ! Les cerbères apprendront alors beaucoup sur leurs réelles origines et sur les desseins de leurs créateurs. Ils devront faire leurs choix quant au devenir de leur personnalité, quant au devenir de leurs personnages.

Notes sur la région

La région de Bl*ckj*ck et de la Cité mouvante est à peine plus grande que la Bretagne. C'est à la fois un vaste espace pour des personnes qui se déplacent à petite vitesse et une zone insignifiante à comparer de la taille globale de Rouille. Nous avons imaginé cette région comme un ancien aéroport - carcasses de vaisseaux à moitiés enfouis dans les dunes oxydées, bâtiments techniques éventrés, vestiges archéologiques incompréhensibles, îlots de transit décrépits et ouverts à tous les vents, sont les décors de l'aventure présentée. Tous les cinquante kilomètres, une gigantesque colonne de métal de plusieurs kilomètres de hauteur se dresse vers le ciel, captant l'énergie solaire et la transformant en support de vie pour la sphère et ses habitants.

Les larmes des siamois

Synopsis

Les cerbères sont contactés via le réseau afin de rétablir les systèmes de défense automatique d'un pylône de récupération énergétique. Pour une raison inconnue, il est tombé en panne. Le pylône est au centre d'un village de nomades fraîchement sédentarisés qui subit de temps en temps les attaques des hordes cannibales venues des collines avoisinantes. Depuis que le système de défense ne fonctionne plus, les tribus cannibales, réunies sous l'égide d'un chef « unique », se montrent de plus en plus entreprenantes. Le couple de siamois semble vouloir asseoir sa domination sur l'ensemble de la région jusqu'aux abords même de la cité de Bl*ckj*ck.

Le réseau attend plusieurs choses des cerbères : réparer le pylône, soit ouvertement en prenant contact avec les nomades, soit discrètement sans se faire remarquer ; contenir la menace cannibale à l'extérieur du pylône, voire à l'extérieur du village des nomades ; découvrir comment et pourquoi les systèmes de défense du pylône sont en panne. Lorsque la menace se fera plus précise – avec l'intrusion des siamois dans le pylône, leur élimination deviendra une priorité afin que la horde se disperse.

Informations diverses

Deux cannibales siamois ont participé quelques temps auparavant à la découverte et à l'exploration d'un bunker souterrain remontant à l'époque de la Guerre mentale. Les systèmes de défense ont parfaitement accompli leur office sur la troupe mais les siamois, étrangement, ont survécu. Les armes neurales n'ont pas réussi à décérébrer les deux cannibales – bien au contraire, ils ont vu leur puissance psychique se développer tandis qu'ils commençaient à s'éveiller intuitivement à la nature de Rouille et à la connaissance des pylônes.

Plus tard, les siamois ont pu, grâce à leurs nouveaux pouvoirs, prendre le contrôle d'une dizaine de tribus de cannibales ainsi que de quelques nomades mutants. Ravageant le nord du territoire, ils se sont taillé un territoire de terreur que les mercenaires de la Cité mouvante n'ont pu circonscrire efficacement.

Les armes neurales du bunker, si elles leur ont donné des pouvoirs exceptionnels, les ont aussi gravement atteints. L'un des deux siamois meurt doucement, ses facultés mentales diminuant au rythme d'accès de démence sénile de plus en plus fréquents. Son frère ne survivra pas plus de quelques heures à sa mort et les deux sont à la recherche d'un remède au mal qui les ronge. Ils pensent le trouver dans les bases de données qu'ils pensent conservées au cœur des pylônes.

Ils profitent alors qu'un pylône vienne de perdre ses capacités de défense – prévenus par

ce sens étrange qu'ils ont acquis. Grâce à cela, les siamois n'auront aucune difficulté – une fois balayés les nomades qui sont installés à ses pieds – à décrypter les codes de sécurité du pylône et à y pénétrer. Bien entendu, les nomades ne se laisseront pas faire.

Les siamois semblent avoir un contact privilégié, quoique superficiel, avec le réseau. Ils peuvent « sentir » la présence des cerbères et, la plupart du temps, anticiper leurs actions. Ce sont des adversaires redoutables qui savent organiser leurs troupes – c'est le nombre qui pourra effrayer les cerbères et non la valeur individuelle des adversaires.

Les nomades peuvent se révéler des alliés précieux pour peu que les cerbères les approchent diplomatiquement. Ils peuvent aussi être des épines dans le pied s'ils ne comprennent pas les manœuvres respectives des cerbères et des cannibales, réagissant à contre-temps et tirant sur tout ce qui bouge...

Séquençage

L'appel

Premier contact

Première attaque

Le système de défense

Seconde attaque

La fin des siamois

Les armes neuroniques

Black-out à Bl*ckj*ck

Synopsis

Les cerbères doivent se rendre à Bl*ckj*ck pour trouver les pièces manquantes nécessaires à la restauration des systèmes de défense et de récupération énergétique du pylône – l'information peut leur être soufflée par le réseau.

Les cerbères vont se retrouver mêlés, qu'ils le souhaitent ou non, à la politique de la cité tandis que plusieurs groupes adverses tenteront de les amener à se ranger de leur côté. Lorsqu'ils sont à la cité en train de traiter avec quelques récupérateurs, l'annonce de l'assassinat de deux de ses dirigeants provoque des mouvements de panique et des réactions vives de la part de nombreuses factions.

Les instances gardiennes de la cité-vaisseau prennent la décision de boucler le cœur de la ville en enfermant ainsi une grande partie de la population mais permettant aux diverses factions (politiques ou même cerbères) de trouver les arrangements qui s'imposent. Trouver la trace de terroristes insaisissables – traces qui couvrent en fait des histoires locales – et fouiller le panier de crabe pourront être des occupations intéressantes pour les cerbères s'ils ne sont pas coincés dans les « salons » à essayer d'empêcher la guerre civile d'éclater. La cité est truffée d'agents de la Cité mouvante mais aussi d'autres forces plus discrètes (mutants, communautés plus ou moins lointaines, etc..)

Alors que les cerbères mènent leur enquête ou s'impliquent dans la diplomatie, suivant leurs manières bien entendu, le pylône de récupération énergétique de Blackjack tombe en rade à son tour, tout comme celui du premier village pour lequel ils sont ici, plongeant l'intérieur du vaisseau dans l'obscurité, laissant le champ libre à tous les exactions possibles entre les divers groupes... Les mêmes saboteurs ont agi – volant des pièces sensibles et s'esquivant en toute discrétion... Sont-ils ou non les coupables des meurtres ? Peut-être qu'il sera bon pour la paix que l'ennemi soit extérieur finalement...

Quelques « spectres » traînant dans la carcasse du vaisseau en profitent pour semer la zizanie auprès des humains. Les cerbères peuvent se découvrir un étrange lien qui les lie à ces « créatures ».

Dans cette aventure, comme dans la précédente, les cerbères ont les moyens militaires pour appuyer la politique qu'ils souhaitent : rentrer dans le tas et faire le ménage, discuter, se faire discret, ignorer les hommes ou se ranger à leurs côtés, etc.. La seule limite que les joueurs peuvent connaître est la responsabilité ou, au contraire, leur psychopathie potentielle.

Informations diverses

Depuis un certain temps déjà, les deux cités que sont Bl*ckj*ck et la Cité mouvante se livrent une guerre froide. Les origines de cette guerre sont multiples mais quelques-unes doivent étre présentées ici : la première est assez évidente – Bl*ckj*ck a tendance à soutenir les actions des cerbères (en échange de la sécurité contre les populations cannibales et mutantes qui ravagent la plupart des régions de Rouille) alors que la Cité mouvante aurait plutôt tendance à vouloir se passer de l'interventionnisme et de l'ingérence des cerbères et de leur réseau dans leurs affaires. Les cerbères ne sont les bienvenus aux abords de la Cité mouvante et ils peuvent s'attendre à une résistance féroce de la part de ses habitants – le réseau s'intéresse d'un peu trop près aux secrets que le maître hypothétique de cette cité détiendrait.

La deuxième raison de la guerre est purement économique puisque les deux cités veulent asseoir leur contrôle sur les casses, les bunkers et les cimetières issus de la Guerre mentale. Autant les dirigeants et les habitants de Bl*ckj*ck ne font que piller ces lieux de tous les objets et toutes les matières qu'ils peuvent y trouver, autant ceux de la Cité mouvante recherchent plus les données et les connaissances d'avant la Guerre mentale. Et le vaisseau qui sert de centre à la cité de Bl*ckj*ck en recèle une quantité impressionnante : c'était un bâtiment de commandement d'un peuple extérieur à Rouille dirigé par des mentalistes.

Des « spectres » hantent les coursives, qui sont les empreintes mentales des occupants originaux du vaisseau et qui essaient de communiquer. Pour une raison inconnue les « spectres » n'apparaissent jamais dans la zone d'influence d'un pylône, mais ce qui est certain c'est que les cerbères sont probablement les seuls qui peuvent espérer communiquer un jour avec eux.

Séquençage

Voyage jusqu'à Blackjack
Pour parler avec les dirigeants
Assassinats des deux Anciens
Au cœur de la cité (la fermeture des portes)
Trouver les traîtres !
Le pylône en rade
Boucherie prod. & Spectres

27

Les Ska-Vengers

Synopsis

Les cerbères vont enfin pouvoir aller chercher les pièces nécessaires à la réparation des deux pylônes désormais hors d'usage. Ils ont sans doute obtenu des dirigeants de Bl*ckj*ck une équipe complète de ferrailleurs et de pillers de cimetière, les Ska-Vengers. Avec eux, ils vont effectuer un long périple d'une centaine de kilomètres (une quarantaine d'heures de marche) dans des collines arides, au milieu d'une petite tempête de rouille et à la merci des affreuses créatures qui vivent en ces lieux.

Une fois sur place, en bordure d'un cratère d'un bon kilomètre de diamètre et profond d'une centaine de mètres où s'entassaient des milliers de carcasses de vaisseaux et d'autres véhicules en tout genre, les Ska-Vengers vont monter leur camp de repli. Ce genre de cimetière grouille de reptiles mutants et d'insectes géants plutôt vindicatifs.

Une fois que les humains se sont reposés et qu'ils ont, avec les cerbères, établi un objectif précis et une stratégie de récupération, la descente sera possible. Suivant leur subtilité, la récupération est plus ou moins rapide et plus ou moins douloureuse – mais, alors qu'elle s'achève et qu'il est temps de remonter, une terrible vague de Höwl s'abat sur le cratère, son cimetière et toutes les créatures s'y trouvant. Les créatures cauchemardesques du Höwl chassent alors les humains qui deviennent plus ou moins vite fous tandis que les cerbères sont à leur tour des proies. Ils doivent à la fois gérer leur propre survie et celle des humains qui, pour la plupart, ne sont plus les maîtres d'eux-mêmes. La vague de Höwl dure un bon moment, de quoi éliminer la quasi-totalité des humains et elle disparaît aussi vite qu'elle est apparue. Il

est important que les cerbères prennent conscience que le Höwl ne fait pas de quartier mais qu'il a l'air d'être en phase avec le réseau.

Informations diverses

L'important de ce scénario n'est pas tant ce qu'il raconte mais ce que les cerbères vont en tirer concernant le niveau de conscience du monde et leur nature de cerbère. La proximité qu'ils vont avoir pendant plusieurs jours avec les Ska-Vengers va permettre de multiples échanges, les uns voulant mieux comprendre les autres et vice et versa. Suivant le niveau d'empathie qu'ils possèdent déjà, cela pourra avoir des conséquences importantes pour leurs premières émotions.

Ensuite la découverte du monde de Rouille, de ses paysages, de ses réalités et de ses dangers vont soulever une foule de questions et peut-être permettre l'obtention de quelques réponses. Le cimetière devrait réveiller en eux des sortes de souvenirs communs sur la Guerre mentale et ses origines (au travers des carcasses des vaisseaux et des souvenirs qui hantent les lieux).

Quant à l'intervention du Höwl et de ses créatures (dont de terribles golem de débris animés par les esprits des morts), le but est double : premièrement, montrer aux cerbères qu'ils ne sont pas tout-puissants et qu'une alliance avec les humains (même temporaire) peut leur être profitable ; deuxièmement, qu'ils ressentent très fortement le sombre et étrange lien qui les lie au Höwl et qu'ils se posent des questions sur leurs réelles fonctions pour la sphère de Dyson qu'est Rouille.

Ce scénario doit surtout être intense au niveau des émotions plutôt qu'au niveau de l'intrigue et les cerbères devraient, du moins pour un temps, vouloir remettre en question leurs actions.

Séquençage

Départ de Bl*ckj*ck

Voyage dans les Collines de Pourpre

L'Oeil Brisé (le cratère et son cimetière)

Expéditions & Récupération

La vague du Höwl

28

La Cité mouvante

Synopsis

En rentrant à Bl*ckj*ck avec les survivants des Ska-Vengers, les cerbères vont pouvoir réparer le pylône en rade – d'autres cerbères vont faire le voyage jusqu'au premier pylône avec les pièces pour le réparer. Ils apprennent qu'un espion de la Cité mouvante a été découvert ici et qu'il possède des informations sur le sabotage. Les dirigeants de Bl*ckj*ck vont leur demander de mener l'enquête. Le réseau les y encourage. En interrogeant l'espion, les cerbères vont pouvoir apprendre diverses choses (nous leur laissons le soin de choisir les méthodes – l'espion est résistant mais il craquera.)

Les cerbères peuvent aisément lui faire dire dans quelle région la Cité mouvante se trouve actuellement. Il sait qu'il y a sûrement d'autres espions de sa cité mais aussi des envoyés d'autres groupements – sectes religieuses, groupuscules extrémistes, communautés liguées, etc. – qui s'y dissimulent. L'information la plus importante est l'objet de sa présence : dérober des savoirs qui seraient bien cachés dans les entrailles de Bl*ckj*ck. Les cerbères doivent finalement tirer la conclusion suivante : les dirigeants de la Cité mouvante ont trouvé le moyen de désactiver les pylônes de récupération – et si ce n'est pas le cas, ils savent qui ou quoi le fait.

Une expédition doit alors être mise en place pour se rendre à la Cité mouvante. C'est presque suicidaire mais le réseau mets nombres d'informations pratiques à la disposition des personnages. Il lui est utile qu'ils s'y rendent à leur tour – quel que soit le risque.

Une fois aux abords de la cité, les cerbères doivent y pénétrer en toute discrétion et surtout en faisant profil bas. La quasi-totalité des habitants de la cité, ainsi que les nomades qui

vivent autour, sont armés et n'apprécient pas particulièrement les cerbères.

En se renseignant dans les nombreux rades et caravansérails ambulants qui tournent autour de la cité (la finesse sera plus que de rigueur, même si l'enlèvement et l'interrogatoire de certains hommes-clefs peut être un moyen subtil), les cerbères pourront apprendre que des dizaines d'affaires plus ou moins complexes ont pour origine la Cité mouvante mais que la destruction des pylônes n'est pas de son initiative. Ils pourront ainsi confirmer que des expéditions sont organisées pour enlever les enfants des villages les moins bien défendus pour les laboratoires du Maître ; que ce dernier possède une petite armée composée de mutants d'une même souche qui sont très puissants physiquement ; enfin que lui aussi semble préoccupé par la destruction des pylônes. Enfin, ils pourront apprendre l'existence d'un groupe de personnes qui cherchent, fouillent et vident d'anciens bunkers de leurs réserves dissimulées – et sans se soucier des protections réputées inviolables. Le groupe semble très efficace, extrêmement bien organisé, comme des militaires, et plutôt discret.

À un moment ou un autre, il y a fort à parier qu'un groupe de soldats mutants du Maître découvrira la présence des cerbères et lancera une escouade contre eux, les obligeant à fuir les abords de la Cité mouvante.

Informations diverses

Les espions (les Smoks) du Maître sont tous, à de rares exceptions, des mutants qui sortent des laboratoires de la Cité mouvante et qui sont des spécialistes de l'infiltration et du recueil d'informations. Les faire parler doit être difficile mais pas impossible.

Ce qui est certain, c'est que le Maître « fabrique » ses mutants afin qu'ils soient des spécialistes dans leur domaine. Les « Ettins » (la milice) sont des sortes de géants possédant quatre bras et une puissance physique démesurée ; les « Sikers » (les éclaireurs) possèdent toute une palette de sens ultra développés ; les « Belluaires » sont des enfants difformes possédant l'étrange capacité d'imposer leur volonté aux esprits faibles...

Dans les caravansérails où les cerbères vont mener leur enquête (l'accès aux hautes sphères de la Cité mouvante est particulièrement difficile et dangereux), ils doivent se rendre compte que tout l'immense marché de troc n'existe finalement que pour la collecte d'informations. Le Maître n'a qu'un seul leitmotiv : « connaître, c'est pouvoir ».

Personne, en tout cas, ne sait réellement qui désactive les pylônes mais les instances supérieures de la cité recherchent activement toutes les informations possibles sur un groupe de personnes qui viendraient de loin et qui possèderaient plusieurs des codes permettant l'accès sans crainte aux caches de la Guerre mentale. Conclure que les étrangers viennent d'au-delà de la Porte FP n'est pas très compliqué – même si c'est assez faux.

En ce qui concerne l'attaque de la milice du Maître, celle-ci doit être particulièrement violente et démonstrative. Les cerbères doivent comprendre qu'un assaut frontal contre la Cité mouvante, même appuyé par une centaine de leurs compagnons, serait inexorablement voué à l'échec.

Séquençage

L'interrogatoire

En route pou la Cité mouvante

Enquête dans les caravansérails

Tout un tas de mutants

Désillusions

Fuite sauvage

Le bunker de la Guerre mentale

Synopsis

Le réseau a enfin mis en corrélation toutes les données accumulées par les cerbères mais il reste un point à explorer : le bunker dans lequel les frères siamois ont subi leurs mutations. Le localiser devrait être assez simple, il suffit de retrouver des membres de la tribu originelle des frères siamois et de les faire parler sur leurs lieux de chasses privilégiés. Une fois ceci fait, les cerbères n'auront plus qu'à se rendre sur place.

Le bunker est une ancienne réserve militaire d'une des très nombreuses factions de la Guerre mentale et même si elle a reçu déjà plusieurs visites, tous ses systèmes de défense ne sont pas hors d'usage. Les cerbères vont devoir affronter et passer différents niveaux de sécurité pour atteindre le cœur du bunker. Au programme : des tourelles à armes énergétiques, des sas magnétiques à code, des drones de combat, etc. Les bunkers de l'ancienne guerre sont le plus souvent labyrinthiques et ils s'enfoncent profondément dans les entrailles de Rouille. Une fois dans le cœur du bunker, les cerbères peuvent avoir accès à son unité d'intelligence artificielle pour y récolter le maximum d'informations.

Informations diverses

L'intelligence artificielle du bunker fonctionne parfaitement bien et les personnages pourront découvrir en la piratant qu'ils sont les troisièmes visiteurs depuis que le bunker a été scellé. Les siamois et leurs troupes ne furent que les deuxièmes et n'allèrent pas bien loin.

La première équipe était composée d'individus en armure de combat complète de très haute technologie. Elle était dirigée par un cerbère au physique très particulier. En contactant le réseau (qui fera alors toutes les corrélations nécessaires), les personnages ne pourront rien apprendre sur lui si ce n'est l'existence d'un vaisseau de commandement furtif – le Voile du fantôme – rescapé de la Guerre mentale et qui serait la base de repli de ce cerbère dissident et de ses troupes. Le seul moyen de le trouver est de passer par une balise d'approche spécifique à ce type de vaisseau. Qui est ce cerbère étrange ? Comment a-t-il pu se rebeller et échapper au réseau ? Nombreuses sont les questions à propos des individus en armure qui devraient assaillir les personnages à la fin de ce scénario.

L'IA ne donnera que des éléments très vagues sur la Guerre mentale – ses bases ayant été « abîmées » par le temps et le Höwl...

Séquençage

Chez les cannibales
En routes pour le bunker
Les premières défenses
Dungeon crawling
Au cœur du bunker
Premières réponses

La balise

Synopsis

Les cerbères doivent maintenant dénicher une balise d'approche – ils ont ses spécificités techniques – pour pouvoir trouver et atteindre le Voile du fantôme. Ils ont pour cela tout un tas de possibilités qui dépendront des scénarii précédents et de la façon dont ils les auront résolus. Voici les différents endroits où ils pourront trouver une balise, complète ou en morceaux, au choix du conteur.

Premièrement, les cimetières de la Guerre mentale sont tout désignés mais ce sont aussi des lieux où le Höwl aime à « se promener ».

Deuxièmement, il est certain que la Cité mouvante doit en posséder mais l'endroit est particulièrement dangereux pour des cerbères.

Enfin ils peuvent peut-être la négocier avec les dirigeants de Bl*ckj*ck, le centre de la cité

étant aussi un vaisseau de commandement furtif du même type que le Voile du fantôme. Pour cela, ils devront descendre dans les entrailles méconnues et remplies de spectres de cette étonnante carcasse.

Une fois en possession de la balise, il ne devrait pas être très compliqué de la configurer de manière à trouver le Voile du fantôme puis de l'installer à bord d'un vaisseau cerbère (le réseau en possède plusieurs pour les intervention au niveau de la porte FP).

Informations diverses

Ce scénario est finalement assez libre et repose plus sur le passif des cerbères que sur une intrigue précise. Les cerbères doivent de toute façon trouver une balise, sans quoi ils ne pourront jamais atteindre le Voile du fantôme. Selon le temps disponible, les envies des joueurs et les idées du conteur, cet épisode pourra être plus ou moins développé – et pourra éventuellement donner lieu à de nombreuses péripéties.

La meilleure possibilité est probablement de descendre dans les profondeurs de Bl*ckj*ck, ce qui permettra une nouvelle confrontation avec ses « spectres ». Ces derniers sont en fait des réminiscences des mentalistes qui composaient l'équipage du vaisseau. À la différence de ceux qui se trouvent sur le Voile du fantôme, serviteurs du cerbère et des mutants possédés, et de ceux de la porte FP qui sont devenus complètement avides de destruction au contact du Höwl, certains « spectres » de Bl*ckj*ck (mais pas tous !) sont plutôt pacifiques et souhaitent communiquer. Il ne faut pas oublier qu'il existe un lien tangible entre les spectres, les cerbères et les mentalistes – toute cette partie s'appuie fondamentalement sur ces points communs, sur ces liens diffus. Les cerbères devraient commencer à s'interroger sur leur nature.

Dans les tréfonds de Bl*ckj*ck, il serait utile de faire ressurgir des images marquantes de la Guerre mentale.

Séquençage

Choisir sa voie

Déplacement & recherches

Les spectres

Images de la Guerre mentale

La balise

31

Le Voile du fantôme

Synopsis

À bord d'un vaisseau cerbère et grâce à la balise d'approche précédemment découverte, les personnages peuvent enfin se rendre sur le vaisseau de commandement du cerbère rebelle et des mystérieux hommes en armure. Leur mission est plutôt complexe puisqu'ils doivent tout d'abord pénétrer dans le Voile du fantôme sans se faire remarquer : ils affrontent sinon une escadrille de drones qui essaie de détruire leur vaisseau.

Une fois à bord, et tandis que le vaisseau se dirige désormais vers la porte FP pour y accomplir sa mission inconnue, les cerbères doivent éliminer la menace des envahisseurs et, éventuellement, affronter le cerbère fou. Enfin, il faut qu'ils prennent le contrôle de l'unité centrale de commandement du vaisseau pour connaître les intentions réelles de ses actuels armateurs.

Durant toute leur intrusion, les cerbères auront fort à faire avec la présence de nombreux « spectres ». Ceux-là sont loin d'être coopératifs ou curieux. Au service d'un puissant mentaliste, ils assaillent les cerbères et les affaiblissent en leur communiquant des images mentales dérangeantes – concernant notamment le réseau et ses intentions.

Informations diverses

Le Voile du fantôme est un ancien vaisseau-amiral de la Guerre mentale. Foudroyé par la bombe psychique, il est resté habité par les psychés décomposées et hurlantes des mentalistes qui s'y trouvaient – point de rebond régulier du Höwl.

Lors d'une précédente expédition des envahisseurs extérieurs à la Porte FP, un mentaliste a été touché par le Höwl et emporté au-delà de lui-même. Par quel effort de volonté a-t-il pu survivre et a-t-il réussi à s'arrimer au Voile du fantôme ? Nul ne le sait. Plus tard, il a manipulé un cerbère et quelques mutants qui l'ont rejoint et lui ont offert un nouvel habitacle – une armure assistée.

La progression au sein du vaisseau est particulièrement difficile – le mentaliste contrôlant le vaisseau autant que les quelques mutants qui accompagnent le cerbère fou... Mais ce n'est pas pour autant que les personnages se feront éliminer : le mentaliste a un plan précis – il veut repasser la Porte FP avec les cerbères, prisonniers du Voile du fantôme, pour qu'ils deviennent des objets d'étude en vue d'une future invasion de Rouille. Le Voile du fantôme possède des armes ioniques suffisamment puissantes pour endommager un certain nombre de pylônes de récupération (au maximum de cinq ou six tirs) et c'est donc ce vaisseau qui est à l'origine de tout : un piège pour attirer et capturer des cerbères trop curieux.

Quoiqu'il arrive, le mentaliste doit survivre jusqu'au scénario suivant. Quand au cerbère fou, le choix est libre mais il ne pourra jamais revenir à la raison et le réseau préférera le voir détruit une bonne fois pour toutes.

Séquençage

Premier voyage dans l'espace

L'essaim de drones

L'exploration du Voile

Au contact

La fin du cerbère

Manipulation

Destination : Porte FP

La Porte FP

32

Synopsis

Ce scénario étant le dernier, il est extrêmement libre. Toute la manipulation du puissant mentaliste du Voile du fantôme peut prendre fin ici. Il a tout prévu – le fait que l'immense base de la Porte FP soit hantée par de nombreuses créatures cauchemardesques venues des méandres de l'inconscience des mentalistes morts ici durant la Guerre mentale, et le fait qu'il puisse les éveiller et les énerver, ou que le réseau n'abandonnera pas les siens et enverra de pleines escouades de cerbères, le fait qu'il puisse désormais contrôler les machines. Pourtant, il a oublié que le Höwl pourrait y faire son apparition.

Il est important de noter que le réseau ne va pas laisser les cerbères seuls, pour les soutenir bien entendu, mais aussi pour les surveiller car il sent déjà que certains d'entre eux sont en train de lui échapper.

Une bonne partie des systèmes de défense de la base tombent rapidement sous le contrôle du Voile du fantôme. Les cerbères pourront voir par les baies vitrées de la Porte FP que les vaisseaux cerbères se font pilonner. Il est tout à fait envisageable qu'ils tentent de mettre leur petit grain de sable dans le déroulement de la bataille.

Tout cela doit mettre les personnages devant un choix : l'accomplissement de la mission au risque de ne jamais avoir de réponses à leurs multiples questions sur leur nature – ou la possibilité de se laisser emmener de l'autre côté de la Porte FP en espérant y trouver ces réponses.

Informations diverses

Pour échapper aux joueurs, le mentaliste va prendre l'ascendant sur un cerbère des troupes d'assaut (comme il avait fait avec le cerbère fou) et le diriger vers les unités de contrôle des systèmes de défenses extérieures. Il espère ainsi obliger l'ouverture de la Porte FP afin d'y faire passer le Voile du fantôme (avec les personnages si ces derniers n'en sont pas sortis rapidement !)

Après tous les combats et toutes les découvertes possibles et imaginables que le conteur voudra bien donner aux joueurs, leurs cerbères devront choisir entre leur asservissement au réseau et à la défense de Rouille ou la liberté (?) en passant la Porte FP. Les deux choix devraient être également possibles et accessibles.

Il s'agit d'un final – les personnages peuvent mourir ou s'en sortir. Mais ils doivent surtout sentir le souffle du destin passer sur leur nuque.

Séquençage

S'échapper du Voile

Dans les coursives de la Porte FP

Bataille spatiale

Créatures indicibles

Destruction du Voile (ou pas)

Mission effectuée ou Au delà de la Porte FP

Lexique

Albédo : partie de la lumière reçue que diffuse un corps non lumineux.

Algorithme : processus logique permettant la résolution d'un problème en programmation informatique

Cerbère : créature synthétique formée d'eau informatique contenue dans des champs hydrostatiques.

Dyson, Freeman (1923 –): physicien et mathématicien anglais.

Faire la claque : chauffer la salle, lancer les applaudissements.

Heuristique : science de la découverte des faits

Höwl : phénomène psychique complexe né après l'explosion de la bombe psychique qui détruisit Rouille.

Hydrostatique : partie de la mécanique étudiant les liquides en équilibre. Basé sur les lois de l'hydrostatique.

Paléo-pastorale : culture des premiers agriculteurs.

Paradigme : cadre de référence. En philosophie platonicienne, monde des idées, prototype du monde sensible où nous vivons.

Stochastique : probabilités appliquées aux statistiques

Thalweg : fond d'une vallée

33

