

LARMES DE POUILLE

un jeu de John Grümph

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

À mes Quasits absents.

Musiques écoutées : Propeller Head ; Sisters of Mercy ; Bjök ; 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 : Gunm ; Riddick ; ABC Warriors ; Mother Sarah ; Apple Seed ; Ghost in the Shell ; the Morrow Project...

Notes préliminaires : Ce qui suit est une œuvre imaginaire inventée en vingt-une 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 assumptions scientifiques, il ne se veut pas « réaliste » et ne respectera pas forcément ces assumptions 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 !

Larmes de Rouille

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

Thème : liquide(s) étrange(s)

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

Approcher Rouille

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

La peur. La peur qui étreint 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'inconforts 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 est-ce qu'à votre tour vous connaîtrez la peur...

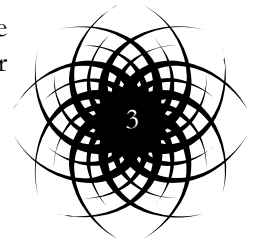
La lumière du petit soleil jaune est mauvaise – constamment perturbée par la présence d'une sœur mort-née, brune et magmatique. Elle prend une vilaine teinte orangée au travers de l'épaisse atmosphère saturée de poussières. Les humains qui se déplacent en une longue file étirée, plus bas dans le canyon, 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 pourrait en faire office... 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 parcourent l'étendue presque infinie de leur univers, foulant les ruines de civilisations perdues, 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 mégastucture 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 empli 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 font 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 poussières, de fréquentes tornades, des nuées de sable et de particules oxydées... Car la rouille recouvre tout, résidus 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'infiltrant dans le sol après l'avoir nettoyé.

Rouille ne présente aucune construction, aucune civilisation digne 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 essayent 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

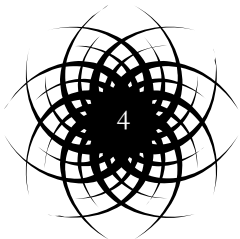
effacée par le Höwl. Qui a bâti ce mausolée et l'a laissé à la vermine ? Quels sont les dieux qui ont pu donner aux hommes cet enfer de poussière ?

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 conscient 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 ouverte. De l'extérieur. Ils 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 ?



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 persisterait 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, composé 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 longtemps 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 concev-

oir vos propres cerbères. La terminologie utilisée et le mode de construction est adaptée 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 définir ceux que les cerbères rencontreront, 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.

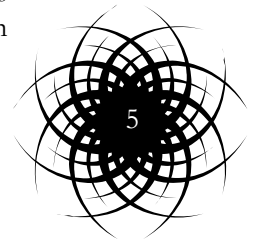
L'idée qui sous-tend la création du personnage est de permettre de le définir au mieux dans le paradigme qui est le sien – un cerbère surpuissant, aux capacités étendues, issu d'une construction synthétique. Les termes utilisés, pour barbares qu'ils soient, ainsi que leur précision permettent de replacer 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 cas contraire, 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 : +30 ; **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 élevée 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.

Configuration Argile

Énergie : +15 ; **Aplomb** : +50 ; **Force d'âme** : +25.

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 soucis leurs sociétés.

Configuration Océan

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

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 capteurs. Leur conformation est très variable, parfois à peine plus complexe qu'une simple boule clapotante roulant sur le sol de Rouille.

Saisie des algorithmes

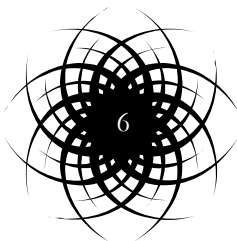
Les algorithmes sont des processus logiques qui permettent la résolution d'un problème par des systèmes synthétiques. Ce sont des éléments essentiellement rigides qui ne cherchent pas à comprendre une situation mais à y imposer des traitements mathématiques préexistants. Chaque cerbère possède des dizaines 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 + ou -1. 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 fait de sa personne. Petit à petit, tandis que l'Empathie saisi 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



ent 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. Leur dénomination et leur construction logique ne laisse aucun doute sur leur destination. Les algorithmes secondaires sont obtenus en faisant la moyenne des algorithmes primaires impliqués.

Instinct. Algorithmes primaires requis : Stratagème, Mémoire

Mêlée. Algorithmes primaires requis : Réponse, Valeur.

Perception. Algorithmes primaires requis : Réponse, Mémoire

Présence. Algorithmes primaires requis : Valeur, Maîtrise

Technique. Algorithmes primaires requis : Rigueur, Stratagème

Tir. 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. »

Encyclopédie libre Wikipédia

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, 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

Expertise

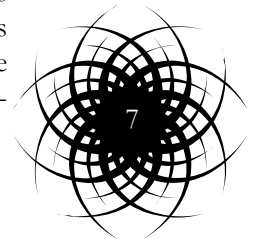
Maîtrise

Programmation

« L'ouvrier qui veut bien faire son travail doit commencer par aiguiser 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. Vous pouvez choisir l'une ou l'autre des programmations et répartir les niveaux indiqués parmi les spécialités.



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

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

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

Sciences de la vie & médecine. Concerne l'étude et la connaissance de la vie dans son ensemble, 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.

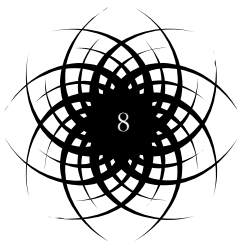
EW/ECM. Concerne l'utilisation, l'entretien, la réparation, la conception et la fabrication des matériels de communications et de détection électronique – radios hautes-fréquences, transatmosphériques, senseurs – ainsi que des équipements de contre-mesure.

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 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 lorsque disponibles, ainsi que des éléments de sécurités 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.

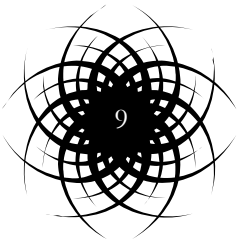
Camouflage. Concerne l'aptitude à la discrétion, à se fondre dans l'environnement ou à l'utiliser pour couvrir sa présence – odeurs, bruits, visuel, etc..

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.

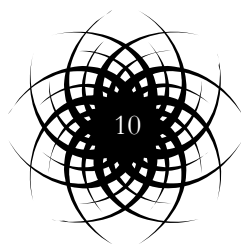
Vous pouvez répartir 100 points entre les trois réserves. N'oubliez pas de rajouter les bonus apportés par la configuration hydrostatique. [Note : les cerbères sont très résistants et très puissants. Il est possible – après tests – que les points à répartir soient de l'ordre de deux ou trois cents, en fonction de l'équilibre normal des humains face aux conséquences des oppositions. À vérifier donc...]

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 il ne devrait pas en avoir, des manies ou des comportements déviants. L'éveil de la conscience est lente et il est souvent bien tard quand le cerbère se rend compte qu'il peut penser par lui-même et 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 caractères (agile, 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 – quel 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.



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 - créature 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, 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 lui tire deux cartes dont il additionne la valeur. Il peut en demander une troisième s'il le désire pour augmenter son score. La somme des cartes doit être le plus élevé possible mais sans dépasser le chiffre de la difficulté.

Si le personnage obtient 21 avec ses deux premières cartes, il réussit automatiquement l'action, quelque 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.

Non-applicable
Aléatoire
Cohérence
Expertise
Maîtrise

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. Tant que le résultat est inférieur ou égal à 16, le conteur doit tirer une carte supplémentaire (avec trois cartes tirées au maximum). Si le résultat est égal ou supérieur à 17, il ne peut pas retirer une nouvelle carte.

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 à un recours à la table de résolution.

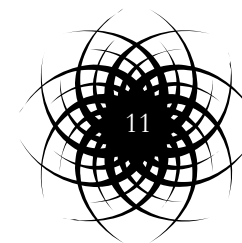
Un joueur peut aussi choisir de tirer la troisième carte de son propre paquet. Il peut ainsi contrôler un peu plus les probabilités - il est théoriquement plus facile de compter les cartes dans un seul paquet que dans six. À chaque fois qu'il fait cela, le personnage gagne un point d'Empathie - l'expérience 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
Expertise	20	20	15	10	5
Maîtrise	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 Cauchon 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...

~~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 oppositions 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 recourrant 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.

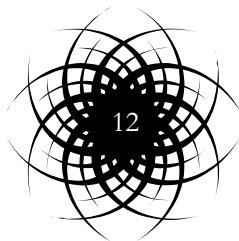
Dans le cas des actions étendues, la tâche ne mise pas. Seul le personnage mise – et chaque mise correspond à un intervalle de temps fixé par le conteur. Ainsi, il est facile de déterminer au bout de combien de temps un cerbère peut réparer un moteur ou abandonner l'affaire car il l'estime trop complexe 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.

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.

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 qu'il ne doit pas dépasser. En cas de victoire, le personnage peut infliger à chacun une perte égale à ses atouts et diviser sa mise entre eux tous.



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

Lorsqu'un personnage tombe à 0 ou moins dans une réserve à la suite de mise malheureuses – et quelle que soit la réserve – il doit s'attendre à en subir les conséquences.

Perte	Tâche	Énergie	Aplomb	Force d'âme	Malus
01-10	échec simple	contusion	gêne	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

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.

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

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 !

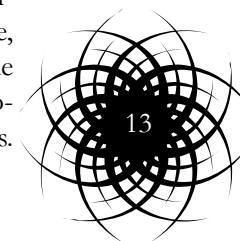
Pour augmenter une spécialité heuristique :

De aléatoire à Cohérence	10
De Cohérence à Expertise	20
De Expertise à Maîtrise	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...

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 impor-

tance... le monde de Rouille est en ruine et ne se relèvera jamais. Il n'y a plus trace des immenses cités enverdies par 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.

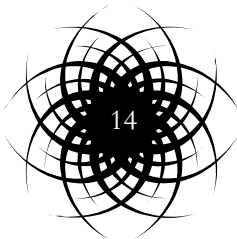
Il faut que ce point soit très clair : personne ne peut, sur Rouille, expliquer le passé ou le connaître. Les origines de cet enfer sont inconnues de tous. Bien entendu, il doit rester, ça et là, des traces archéologiques, des fondations urbaines de métal corrodés – et il y a les artefacts anciens, quelques 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 donne, 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 éteinte 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

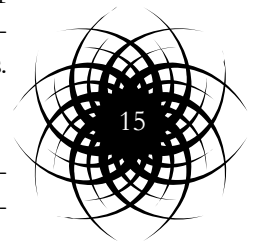
Le niveau technologique d'une société reflète souvent sa capacité au totalitarisme. Si tel est le cas, le monde de Rouille est l'archétype du nihilisme le plus sauvage – sa capacité à détruire est restée exorbitante tandis que tout le reste sombrait dans les ténèbres de l'intelligence.

Énergie. La sphère de Dyson est un piège destiné à capter 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. Plaspapier et 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 légions. 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 – antigravifiques essen-



tiellement – 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 du 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 impulsion électro-magnétique (pistolets à effets gauss), champs de force, armures assistées, ceintures de saut... La liste serait trop longue à établir – ce qui peut exister dans un univers de science-fiction, où la technologie est suffisante pour construire une sphère de Dyson, existe mais en exemplaires limités, singuliers.

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.

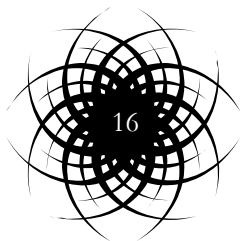
Flore. La flore de Rouille est pauvre, endémique. Elle semble plus sensible que tous les autres êtres vivants aux passages du Höwl. Les nomades ont appris à se méfier des zones de maquis et des bois, en venant à préférer les terrains désertiques, moins propices aux effets délétères du Höwl. Même là, 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 preuve 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 varient 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.

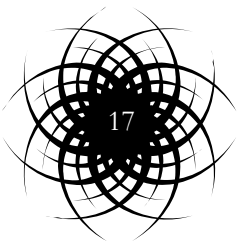
Lieux et personnes

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 chenillards, entourée d'une noria de véhicules qui vont et viennent, la cité mouvante avance au rythme constant de 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. À la tête de la cité, Maître Saarna dirige son peuple d'une main ferme. Il entretient une véritable armée qui protège son domaine ambulant.

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 incalculés.

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.

Le réseau et les larmes de Rouille

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

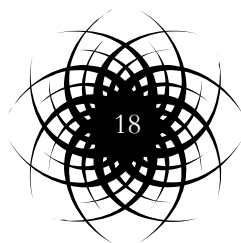
Cette section est sans doute la plus importante de cette partie car elle traite de la nature profonde des cerbères. Si la révélation de ce qui est dit ici pourrait certainement atténuer une partie du plaisir des joueurs, ce n'est pas – comme toujours – un « grand secret » sur lequel l'intérêt du monde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



taliste. 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 ? ses sacrificateurs ? est-ce que leur existence n'a pas un but supérieur ?

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 blond 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 gravés 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 scénarios sur l'introspection ou sur

l'action, peu importe tant que vous vous amusiez et que vos joueurs soient contents.

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.

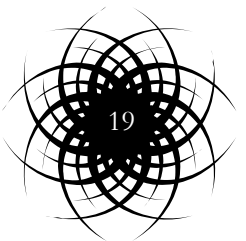
Nous sommes aussi resté très « technicistes » dans la présentation du système de résolution – ceci afin que les règles soient claires et aisément abordables. Nous pensons que chaque Conteur est assez grand pour y mettre le degré d'interprétation qu'il désire – des règles « ambiance » peuvent se transformer 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 à comparer des cerbères. Seul leur nombre peut compter... Les algorithmes des humains sont en général égaux à zéro tandis que leurs réserves dépassent rarement 50 points pour les plus remarquables.

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 les doutes, 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 (elle vaut ce qu'elle vaut) : le Höwl a une conscience propre. Il cherche à sortir de la sphère. Sauver Rouille, en faisant d'une pierre deux coup, 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...

Scénario

Village de Rocchique (village de mineurs). Le capteur du village a été endommagé. Rapidement mis au courant, les cerbères peuvent se rendre sur place pour effectuer les réparations. Leur arrivée se fait dans le plus grand silence. Les gens ont peur d'eux. Ils se cachent. Il s'avère que le pylône a été l'objet d'un sabotage à l'explosif. Quelqu'un a commis un attentat contre le capteur. Alors qu'ils travaillent dessus – prévoir des allers-retours pour aller chercher des matériaux (éventuellement jusqu'au Bl*cj*ck) – des mineurs complètement fous attaquent les cerbères. Le combat n'est sans doute pas un problème mais cela entraîne un mouvement de colère. Les mineurs avaient l'air drogués. Les cerbères

peuvent s'en inquiéter ou pas.

La drogue est fournie par un camp nomade qui traîne dans les environs – ce avec l'accord du chef du village qui souhaite ainsi augmenter l'efficacité des travailleurs. L'attentat était une mesure de représailles contre le village suite à un désaccord de principe sur les bénéfices entre les chefs des deux communautés – qui conduisit à la disparition de plusieurs vendeurs nomades...

Le problème est que les mineurs sont déjà bien profonds. Un peu plus et ils perceront la coque extérieure de la sphère, créant une fuite qu'il faudra bien sûr aller boucher. De retour à la surface, les deux communautés en viendront aux mains – pour des raisons futiles qui n'impliqueront bien sûr pas les chefs. Encore une fois, le capteur sera menacé. Les cerbères pourront agir par la manière forte ou avec diplomatie.

