

# **BR-2019**

***Vous êtes un Blade Runner. A vous de jouer.***



***Un supplément alternatif pour le jeu de rôle NEXUS-6***

***Inspiré du film BLADE RUNNER (1982)***

***Conçu par Guillaume Druon & Olivier Legrand (2019)***

# INTRODUCTION

## De l'Autre Côté

*Nexus-6* vous proposait d'incarner des Répliquants fugitifs dans le monde de *Blade Runner*.

En tant que personnage de jeu de rôle, un Répliquant *Nexus-6* est au sommet de ses capacités dès sa création ; sa durée de vie est limitée à 4 ans et son évolution en jeu se situera entièrement sur le plan psychologique et émotionnel, les seuls scores qu'il peut espérer augmenter étant son Empathie et sa Personnalité. Quant à ses activités en jeu, elles sont surtout axées sur la survie et la clandestinité.

Dans *BR-2019*, nous retournons cette logique de jeu à 180°, en vous proposant d'incarner un membre des Blade Runners, cette unité policière spéciale chargée de la traque et du retrait des Répliquants fugitifs. Les scénarios seront avant tout axés sur la traque et l'investigation.

Quant à l'humanité des personnages-joueurs, elle ne fait, à leurs yeux, aucun doute... mais pourra être remise en cause ou durement mise à l'épreuve par leurs décisions et leurs actions en tant que chasseurs-liquidateurs de Répliquants.

Bienvenue de l'Autre Côté...

## Sur la Brèche

A l'instar du jeu de base *Nexus-6*, ce supplément se compose d'un « noyau dur », qui tente de coller le plus fidèlement possible à l'univers du film *Blade Runner* (1982), autour duquel s'agrégent diverses options et pistes de réflexions proposées au meneur de jeu pour lui permettre à la fois de façonner sa propre version de cet univers mais aussi d'étendre les possibilités de jeu au-delà des objectifs très basiques du jeu (dans *Nexus-6*, survivre dans la clandestinité ; dans ce supplément, débusquer et tuer des Répliquants fugitifs).

Conformément à sa source d'inspiration principale, la tonalité de ce supplément est résolument noire et s'inscrit dans le prolongement direct de *Nexus-6*, avec la même approche minimaliste et pessimiste des règles de jeu (voir livre de base, p 22).

Tout comme celui des Répliquants fugitifs qu'il traque, l'univers d'un Blade Runner est sombre, désespéré et impitoyable – et comme pour les Répliquants de *Nexus-6*, la question de l'humanité est au centre de la problématique du jeu.

Comme l'indique l'inspecteur Bryant à Rick Deckard au début du film, **c'est un sale boulot mais nous avons besoin de vous.**

## Au Programme

Ce supplément est divisé en trois chapitres :

**1. Le Blade Runner :** Toutes les règles nécessaires pour créer et jouer un Blade Runner – et gérer son évolution psychologique en cours de jeu.

**2. Sur le Terrain :** Diverses règles additionnelles liées au travail et à l'expertise du Blade Runner.

**3. Un Autre Jeu :** Diverses idées, pistes et options pour le MJ, visant à *élargir le spectre* du jeu, au-delà des missions classiques de traque et de retrait.

## Sources d'Inspiration

Comme *Nexus-6*, ce supplément s'inspire avant tout du film *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott.

Le roman originel de Philip K. Dick (*Les Androïdes Révent-ils de Moutons Electriques ?*) peut constituer une source potentielle d'inspiration secondaire pour un meneur de jeu désireux de développer sa propre vision de l'univers de *Nexus-6* et de *BR-2019*. Il en va de même pour la trilogie de romans apocryphes (*Blade Runner 2, 3 et 4*) écrits par K.W. Jeter : sans faire partie de l'univers de base du jeu, ces livres contiennent diverses idées susceptibles de nourrir l'imagination du MJ (ou pas). Deux autres sources d'inspiration possibles seront évoquées dans le dernier chapitre, destiné au MJ : le jeu vidéo *Blade Runner* de Virgin Interactive (1997) et la série télé *Total Recall 2070* (1999). Si cette dernière (inspirée, elle aussi, de l'œuvre de Philip K. Dick) ne relève pas de l'univers de *Blade Runner*, elle peut toutefois constituer une bonne source d'intrigues et d'idées pour un jeu de rôle policier futuriste.

Quant au récent *Blade Runner 2049* (2017), il fera, avec les trois courts-métrages qui lui sont liés, l'objet d'un prochain supplément. Comme son titre l'indique, *BR-2019* est donc résolument ancré dans le contexte du long-métrage de Ridley Scott.

## Crédits

**Conception initiale :** Guillaume Druon

**Développement :** Olivier Legrand

**Illustrations :** [Aedrian](#), [Pete "derbz" Ashford](#), [Dan Slider](#), [Matsucorp](#), [Neneza](#), [NEWATLAS7](#), [RandySipion](#), [TheSig86](#).

Toutes les illustrations de ce supplément ont été reproduites avec l'aimable autorisation des artistes.

# I : LE BLADE RUNNER

## Un Sale Boulot

*Deckard - Les Répliquants sont comme les autres machines. Ils sont ou bénéfiques ou nocifs. S'ils sont bénéfiques, ce n'est pas mon problème.*

*Blade Runner (1982)*

### Qu'est-ce qu'un Blade Runner ?

Sur le plan professionnel, c'est un mélange entre un enquêteur de police, un chasseur de primes et un tueur professionnel.

Membre des services de police (ceux de Los Angeles, dans le cas de Rick Deckard), il possède donc une plaque de policier, un numéro matricule (B2-63-54 pour Deckard) ainsi qu'une arme de service – son fidèle blaster.

S'il appartient officiellement à une unité spéciale, le Blade Runner opère le plus souvent en franc-tireur, ayant en quelque sorte carte blanche pour mener à bien sa mission : débusquer et liquider les Répliquants fugitifs infiltrés sur Terre.

**Ce n'est pas une exécution. Le terme utilisé est « retrait ».**

Mais le Blade Runner n'est pas qu'un simple flic spécialisé. Il se rapproche également du chasseur de primes : en plus de son salaire d'enquêteur de police, il reçoit également une prime substantielle pour chaque Répliquant mis hors d'état de nuire.

Quant au qualificatif « tueur professionnel », il ferait sans doute grincer les dents de la plupart des Blade Runners, pour qui les Répliquants ne sont pas des êtres humains, ni même à proprement parler des *êtres vivants* mais bel et bien des *machines* (certes biologiques) qu'il convient de mettre *hors-service* lorsqu'elles dysfonctionnent.

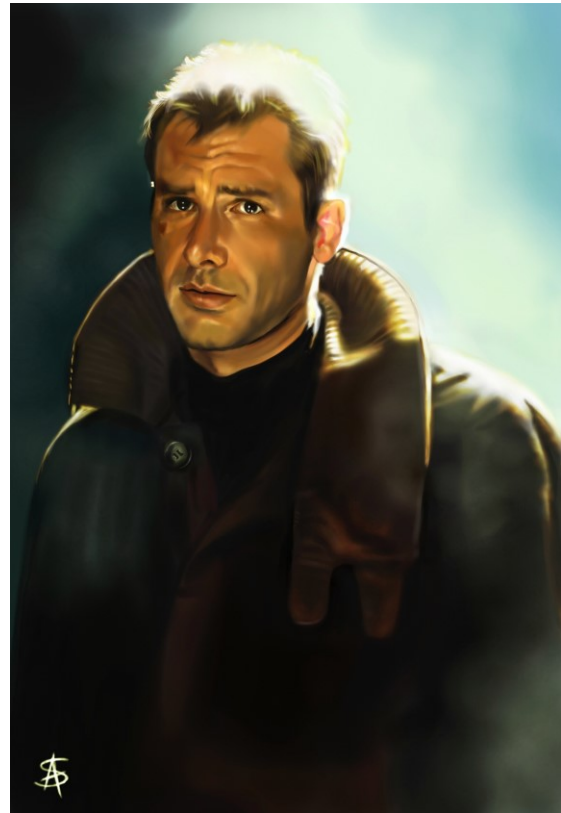
A partir de là, tout est sans doute une question de perception mais les Blade Runners, comme la plupart des flics, ne sont pas vraiment portés sur la philosophie. Ils ont un boulot – un sale boulot.

Mais il faut bien que quelqu'un s'en charge.

**Rappelle-toi : le terme utilisé est « retrait ».**

La pire chose qui peut arriver à un Blade Runner serait d'effectuer un « retrait » sur un humain. Dans ce cas, pas de seconde chance : il doit rendre sa plaque et son arme de service.

**Fin de l'histoire.**



## Question de Motivation

*Gaff - Dommage qu'elle doive mourir ! Mais c'est notre lot à tous !*

*Blade Runner (1982)*

La nature même du job du Blade Runner pourrait rapidement faire sombrer le jeu dans une forme de *search & destroy* simpliste, évoquant davantage un jeu vidéo de *first person shooter* qu'un jeu de rôle axé sur les émotions et la psychologie des personnages. Afin d'éviter cet écueil potentiel, il est évidemment primordial de mettre l'accent du jeu sur la dimension morale de l'action, en s'intéressant de très près à l'évolution de la perception qu'a le personnage Blade Runner de son métier et de ses cibles désignées et en le plaçant de temps à autres face à un authentique cas de conscience. C'est donc cette approche qui sera privilégiée ici.

D'une certaine façon, le parcours de jeu d'un Blade Runner constitue le reflet inversé de celui des Répliquants fugitifs de *Nexus-6* : il ne s'agit plus ici d'éveiller, revendiquer ou de démontrer son humanité, mais plutôt de la questionner et d'essayer de s'y accrocher... ou pas.

Si l'itinéraire d'un Répliquant-joueur de Nexus-6 peut s'apparenter à une sorte de fuite en avant désespérée vers un hypothétique salut, celui d'un Blade Runner pourra tout à fait prendre la forme d'une descente aux enfers, avec peut-être à la clé une possible rédemption – comme lorsque Deckard décide de s'enfuir avec Rachel, franchissant ainsi un point de non-retour (et mettant du même coup fin à sa carrière de Blade Runner).

Au début du jeu, un Blade Runner pourra tout à fait se conformer au stéréotype du « professionnel sans états d'âme », qui touche ses primes et fait son travail d'élimination sans se poser de questions – un état d'esprit parfaitement résumé par la citation de Deckard reproduite au début de ce chapitre.

Mais comme dans le cas de Deckard, la perception du personnage pourra évoluer au fil de ses enquêtes, en étant (par exemple) confronté à d'inévitables manifestations d'humanité de la part de Répliquants dont il a effectué (ou manqué) le retrait. Il lui sera alors de plus en plus difficile de maintenir une vision tranchée des choses, où *humains* et *machines* constituent des entités totalement et irrémédiablement distinctes.

Peu à peu, retrait après retrait, le personnage Blade Runner pourra se sentir de plus en plus tiraillé entre son devoir professionnel et sa conscience personnelle ; à partir de là, il sera inévitablement amené à s'interroger sur sa propre humanité, sans forcément avoir besoin pour cela de tomber amoureux d'une belle Répliquante qui s'ignore...

Après tout, si les Répliquants ne sont « que » des machines, comment être sûr, pour un Blade Runner, qu'il n'est pas, lui aussi, une sorte de « machine » - machine à détecter, machine à traquer, machine à tuer... ou pas. On quitte alors le champ d'un simple jeu de rôle d'enquête en milieu urbain pour se confronter à des interrogations d'ordre existentiel – à commencer par cette question, la même qui est au cœur du propos de Nexus-6 : *que signifie être humain ?*

## L'Empathie en Question(s)

*Rachel - Vous permettez que je fume ?*

*Deckard - Ca n'affecte pas le test.*

### **Blade Runner (1982)**

Comme il est précisé dans Nexus-6, un Répliquant est plus un *humain de synthèse* qu'un *robot* proprement dit. Sur le plan physique, un Répliquant est impossible à différencier d'un être humain, mis à part les Répliquants de la génération Nexus-6 qui sont dotés d'une force, d'une agilité et d'une résistance physique surhumaines. Mais dès lors qu'un Répliquant choisit de ne pas faire montre de ces capacités, le seul élément qui le différencie réellement d'un « véritable humain » est son absence supposée d'empathie.

Or, il se trouve que les Répliquants Nexus-6 sont capables de développer une forme d'empathie – une empathie limitée qui ne saurait (jusqu'à preuve du contraire) rivaliser avec celle d'un humain hypersensible ou s'étendre au-delà du champ de l'humain : selon ce dernier constat, il semble en effet que même les Répliquants les plus « humains » soient incapables de développer une véritable forme d'empathie envers les animaux.

Voilà pourquoi le fameux test de Voight-Kampff censé être le seul moyen sûr de différencier un Répliquant d'un « véritable humain », comporte plusieurs questions sur les animaux (comme par exemple la question posée par le Blade Runner Holden à Léon lors de leur entrevue, à propos de « *la tortue sur le dos* »). Comme les autres questions, celles-ci peuvent être délibérément déstabilisantes ou, au contraire, d'apparence anodine - mais toutes ont pour objectif de tester la réaction émotionnelle du sujet – sa *réponse empathique* immédiate, notamment à travers l'examen de ses réactions rétinienne.

C'est en analysant de façon précise l'ensemble des réponses et des réactions de l'individu testé que le Blade Runner sera capable de faire le tri entre les humains ordinaires, les sociopathes dénués d'empathie et les Répliquants simulateurs. Du moins est-ce ainsi que le test de Voight-Kampff et les Blade Runners voient les choses.

Voici quelques extraits de questions-types du test de Voight-Kampff, issues du film de Ridley Scott ainsi que du roman de Philip K. Dick :

- *On vous offre un portefeuille de pécaris pour votre anniversaire...*

- *Un petit garçon vous montre sa collection de papillons, ainsi que le bocal dans lequel il les tue.*

- *Vous êtes assise devant la télévision quand, tout à coup, vous apercevez une guêpe sur votre poignet.*

- *Dans un magazine, vous tombez sur une photo pleine page en couleurs d'une fille nue. La photo plaît à votre mari. La fille est allongée sur le ventre sur un beau tapis de peau d'ours. Votre mari décide d'accrocher la photo au mur de son bureau.*

- *Vous êtes en train de lire un roman écrit il y a bien longtemps, avant la guerre. Les personnages sont en train de visiter Fisherman's Wharf, à San Francisco. La faim les prend et ils pénètrent dans un restaurant de fruits de mer. L'un d'entre eux commande du homard, et le chef plonge un homard dans une bassine d'eau bouillante sous les yeux des personnages.*

- *Vous louez un chalet de montagne dans une région encore verte. Tout est construit en pin nouveaux, rustique et il y a une immense cheminée. Aux murs pendent de vieilles cartes, des chromos et, au-dessus de la cheminée, il y a un trophée : une tête de daim mâle avec tous ses bois. Ceux qui vous accompagnent s'extasiaient sur la décoration du chalet et vous décidez tous...*

- Vous êtes enceinte d'un homme qui a promis de vous épouser. Il vous quitte pour une autre femme, votre meilleure amie. Vous vous faites avorter et...

- Vous sortez avec un homme qui vous propose d'aller visiter son appartement. Une fois là, il vous propose un verre. Vous êtes debout avec votre verre à la main, quand vous apercevez par la porte de la chambre entrouverte les murs joliment décorés d'affiches de corrida. Vous entrez dans la chambre pour voir ça de plus près, il vous emboîte le pas, ferme la porte derrière lui. Il vous passe un bras autour de la taille et dit...

- Vous regardez un vieux film à la télé. Un film d'avant la guerre. C'est un banquet. Les convives sont en train de déguster des huîtres crues. Le plat de résistance consiste en un chien bouilli, farci de riz.

- Vous êtes dans un désert vous marchez dans le sable quand tout à coup vous voyez un chélonien, une tortue, vous retournez cet animal sur le dos d'un geste brusque. La tortue git sur sa carapace le ventre brûlant sous le soleil battant des pattes pour essayer de se retourner mais elle ne peut pas. Pas sans votre aide, mais vous ne l'aidez pas. Pourquoi ?

- Décrivez en mots simples les choses agréables qui vous viennent à l'esprit. Au sujet de votre mère.

Pour plus de détails sur le fonctionnement en jeu du test de Voight-Kampff, voir *Nexus-6* p 25.

## Les Règles du Jeu

Comme indiqué en introduction, ce supplément vous propose de retourner à 180° la perspective de NEXUS-6, en gardant le même moteur de jeu mais en inversant les rôles. Un tel changement de point de vue entraîne logiquement un certain nombre d'ajustements en termes de jeu, notamment dans la définition des personnages.

Ces ajustements sont tous liés à la question de l'**humanité**, un concept qui reste au centre du jeu mais qui se trouve ici envisagé sous un tout autre point de vue – celui d'un Blade Runner.

Le but d'un Blade Runner n'est pas d'affirmer ou de préserver son humanité, mais de faire son boulot. Un boulot qui consiste à éliminer des machines qui se prennent pour des êtres humains. Un boulot qui vous demande de mettre votre propre humanité au placard – ce qui n'est pas toujours possible.

Si l'humanité d'un Répliquant Nexus-6 s'affirme au travers de son Empathie et de sa Personnalité (et de leur progression en cours de jeu), l'humanité d'un Blade Runner constitue, à ses yeux, une certitude et une évidence : contrairement aux androïdes qu'il pourchasse, le Blade Runners se *sait* parfaitement humain... En outre, il exerce un métier dans lequel l'Empathie et la Personnalité ne sont pas des qualités requises – et peuvent même constituer des *points faibles*. Il découle de tout ceci trois conséquences en termes de jeu :

### En Solo ou en Equipe ?

Traditionnellement, les Blade Runners opèrent en solitaire, à l'instar de Rick Deckard ou de son collègue Holden dans le film de Ridley Scott. Ce supplément est donc particulièrement adapté au jeu de rôle *en face-à-face*, avec un MJ et un joueur unique. Mais le *blade running* peut tout aussi bien se prêter au travail d'équipe, avec un groupe de policiers d'élite aux profils et aux compétences complémentaires.

En termes de background, il est, du reste, assez facile d'imaginer ce travail en équipe comme une nouvelle norme établie par les autorités à la suite de l'*affaire Deckard*, afin d'éviter qu'une telle situation (le Blade Runner séduit par une Répliquante et qui finit non seulement par l'épargner mais par disparaître avec elle) ne se reproduise. De fait, la fameuse *solitude du Blade Runner* est très certainement un des principaux facteurs déclencheurs des divers comportements *borderline* observés chez nombre d'entre eux.

Dans le cadre d'une petite unité travaillant en équipe, on peut, au contraire, compter sur l'auto-surveillance mutuelle, chaque membre pouvant garder un œil sur le comportement de ses collègues. Dans cette optique, le groupe de personnages-joueurs pourrait même constituer une de ces toutes premières unités expérimentales mises sur pied après les événements du film. Sur ce plan comme sur d'autres, le film de Ridley Scott peut donc constituer un point zéro à partir duquel chaque groupe de jeu pourra élaborer son propre futur alternatif, y compris sur le plan de l'évolution des procédures policières.

Voir le chapitre 3 de ce supplément pour plus de détails sur les équipes de Blade Runners.

Chez un Blade Runner, la notion de *composantes humaines* est remplacée par la notion de *composantes psychologiques* – une différence de nomenclature qui reflète le fait qu'aux yeux du Blade Runner, son humanité ne fait aucun doute et n'a donc pas besoin d'être quantifiée ou mesurée.

Un Blade Runner n'a pas de valeur de Personnalité (parce qu'il n'en a pas besoin !) mais une valeur de **Détermination**, qui représente sa persévérance et sa maîtrise de soi – qualités indispensables pour exercer son job et mener à bien ses missions de *retrait*. En termes de jeu, la Détermination d'un Blade Runner pourra lui permettre de résoudre les mêmes situations relationnelles que la Personnalité d'un Répliquant et lui donne également son capital de **points de Volonté**, qu'il pourra utiliser en cours de jeu de différentes façons (voir chapitre 2, p 12).

Enfin, un Blade Runner possède lui aussi un score d'**Empathie** (il est humain, *lui*, après tout...) mais contrairement à l'Empathie du Répliquant fugitif, qui est censée s'éveiller et s'affirmer au fil de sa quête d'humanité, l'Empathie du Blade Runner constitue plutôt une entrave à son métier – cette fameuse part d'humanité qu'il vaut mieux savoir laisser au placard, même si cela n'est pas toujours possible. De fait, un Blade Runner risque fort de voir son score d'Empathie s'éroder au fil de sa carrière d'exécuteur de Répliquants...





## Créer un Blade Runner

*Bryant - J'ai besoin de toi, Deck... C'est un sale boulot, le pire que t'ais eu. Je veux le vieux Blade Runner et ses tours de magie.*

*Blade Runner (1982)*

Comme pour les Répliquants dans les règles de base de NEXUS-6, la création d'un Blade Runner se découpe en quatre grandes étapes.

### Etape 1 : Profil Général

Tous les Blade Runners sont issus des rangs de la police – mais tous n'ont pas eu le même parcours. Le joueur devra choisir pour son personnage un des six **Passés** listés ci-dessous. Il est aussi possible de lancer un dé pour le déterminer de façon aléatoire.

**Brigade Criminelle :** Avant de devenir un Blade Runner, le personnage était un flic en civil, chargé d'enquêter sur toutes sortes d'affaires criminelles, à commencer par des homicides.

**Forces Spéciales :** Avant de devenir un Blade Runner, le personnage appartenait à un groupe d'intervention armée paramilitaire de type SWAT, GIGN ou brigade antiémeute.

**Maintien de l'Ordre :** Avant de devenir un Blade Runner, le personnage était un policier en uniforme, le « flic de base » patrouillant les rues de la ville et assurant la sécurité urbaine au quotidien.

**Police Politique :** Avant de devenir un Blade Runner, le personnage était un flic de l'ombre, membre d'une section secrète chargée de surveiller et d'infiltrer divers milieux jugés subversifs.

**Police Scientifique :** Avant de devenir un Blade Runner, le personnage travaillait comme technicien de scène de crime ou expert en criminalistique.

**Unité Techno :** Avant de devenir un Blade Runner, le personnage appartenait à une section spécialisée dans la lutte contre le crime technologique (piratage, sabotage, détournements de robots etc.).

En termes de jeu, c'est le choix de ce Passé qui va déterminer les valeurs de base des composantes physiques et mentales du personnage, ainsi que ses spécialités (voir étapes 2 et 3).

L'autre aspect déterminant du Profil Général du personnage est sa **Motivation** en tant que Blade Runner. Le joueur devra choisir cette Motivation parmi les six possibilités suivantes (ou lancer un dé pour la déterminer de façon aléatoire) :

**Appât du Gain :** Tel un chasseur de primes, le personnage est avant tout motivé par l'argent. Pour lui, chaque retrait de Répliquant représente un bonus substantiel ajouté à son compte en banques.

**Conscience Professionnelle :** Le personnage fait son métier de façon méthodique et réfléchie, sans rien laisser au hasard. Il aime le travail bien fait - et son job est de traquer et d'éliminer des Répliquants.

**Devoir Moral :** Idéaliste naïf ou fanatique inflexible, le personnage se voit avant tout comme un gardien de l'ordre qui protège la société et l'humanité de la menace que représentent les Répliquants fugitifs.

**Plaisir de la Chasse :** Le personnage a le goût du risque et du danger. Pour lui, traquer les Répliquants constitue un challenge, un défi de tous les instants. C'est un chasseur-né – ou un tueur implacable.

**Raison Personnelle :** Le personnage a un compte à régler avec les Répliquants et fait de son job une affaire personnelle ; il a très certainement perdu un être cher à cause d'une *gueule d'humain*.

**Respect de l'Autorité :** Le personnage fait son travail sans se poser de questions. Il obéit à ses supérieurs, ne remet jamais en cause leur autorité et exécute les ordres sans états d'âmes.

En termes de jeu c'est la Motivation du Blade Runner qui va déterminer ses scores de base dans ses deux composantes psychologiques, l'Empathie et la Détermination (voir Etape 3).

Enfin, le joueur pourra déterminer l'**âge** de son Blade Runner (de la vingtaine à la quarantaine), soit en le choisissant, soit en lançant 4D6+20 (soit de 24 à 44 ans), ainsi que son **matricule**, en lançant 4 dés et en les faisant précéder de B2 ainsi, un tirage de 3, 4, 1 et 5 donnera le matricule B2-34-15).

### Etape 2 : Composantes

Cette étape permet de déterminer les principales capacités du personnage, représentées par ses six scores de composantes : Force et Agilité pour le physique, Perception et Intelligence pour le mental, Empathie et Détermination pour le psychologique.

A la base, le Blade Runner reçoit un total de 18 points de composantes, répartis en fonction de son Passé (pour le physique et le mental) et de sa Motivation (pour les composantes psychologiques), auxquels viendront s'ajouter trois bonus de +1 (voir page suivante pour plus de détails).

## Composantes Physiques et Mentales

### Brigade Criminelle

**Physique** = Force 3, Agilité 2 (ou l'inverse, au choix)

**Mental** = Intelligence 3, Perception 4

### Forces Spéciales

**Physique** = Force 3, Agilité 4 (ou l'inverse, au choix)

**Mental** = Intelligence 2, Perception 3

### Maintien de l'Ordre

**Physique** = Force 3, Agilité 3

**Mental** = Intelligence 2, Perception 4

### Police Politique

**Physique** = Force 2, Agilité 3 (ou l'inverse, au choix)

**Mental** = Intelligence 3, Perception 4

### Police Scientifique

**Physique** = Force 2, Agilité 2

**Mental** = Intelligence 5, Perception 3

### Unité Techno

**Physique** = Force 2, Agilité 2

**Mental** = Intelligence 4, Perception 4

## Composantes Psychologiques

### Appât du Gain

Détermination 5 et Empathie 1 OU Détermination 4 et Empathie 2, au choix du joueur

### Conscience Professionnelle

Détermination 4, Empathie 2

### Devoir Moral

Détermination 4, Empathie 2

### Plaisir de la Chasse

Détermination 5, Empathie 1

### Raison Personnelle

Détermination 5 et Empathie 1 OU Détermination 4 et Empathie 2, au choix du joueur

### Respect de l'Autorité

Détermination 5, Empathie 1

En plus de ces scores de base, le joueur doit attribuer au personnage les bonus suivants :

**+1 dans deux composantes différentes, choisies parmi les composantes physiques (Force ou Agilité) ou mentales (Intelligence ou Perception)**

**+1 dans une des composantes psychologiques (Empathie ou Détermination)**

A la fin de la création, le personnage totalisera donc 21 points dans ses six composantes. Notons que sa Détermination est obligatoirement supérieure à son Empathie – si tel n'était pas le cas, il lui serait tout simplement impossible d'exercer son métier de Blade Runner ; voir p 9 pour plus de détails sur l'interaction entre ces deux composantes.

Le joueur devra également noter le capital de **Points de Vie** du personnage (égal à sa Force) et son capital de **Volonté** (égal à sa Détermination).

## Etape 3 : Spécialités

Tout Blade Runner est parfaitement formé (et même rôdé) à l'exercice de son métier d'enquêteur, de traqueur et de liquidateur. Mais chacun d'entre eux possède également ses **spécialités**, des domaines de prédilection dans lesquels il est particulièrement doué ou expérimenté. A cette étape de la création, le joueur doit choisir **deux spécialités** pour son personnage, en fonction de son Passé :

### Brigade Criminelle

Choisir deux spécialités parmi les suivantes : *As de la Filature*, *Expert en Interrogatoires*, *Expert en Scènes de Crime*, *Tireur d'Elite*.

### Forces Spéciales

Choisir deux spécialités parmi : *As du Pilotage*, *Commando*, *Expert en Arts Martiaux*, *Tireur d'Elite*.

### Maintien de l'Ordre

Choisir deux spécialités parmi : *As du Pilotage*, *Commando*, *Expert en Arts Martiaux*, *Tireur d'Elite*.

### Police Politique

Choisir deux spécialités parmi les suivantes : *As de la Filature*, *Expert en Arts Martiaux*, *Expert en Interrogatoires*, *Tireur d'Elite*.

### Police Scientifique

Choisir deux spécialités parmi les suivantes : *Expert en Criminalistique*, *Expert en Electronique*, *Expert en Interrogatoires*, *Expert en Scènes de Crime*.

### Unité Techno

Choisir deux spécialités parmi les suivantes : *As du Pilotage*, *Expert en Criminalistique*, *Expert en Electronique*, *Expert en Scènes de Crime*.



Chaque spécialité est associée à une composante physique ou mentale, qu'il vient compléter.

**Agilité** : Expert en Arts Martiaux, Commando

**Perception** : As de la Filature, As du Pilotage, Expert en Interrogatoires, Expert en Scènes de Crime, Tireur d'Elite

**Intelligence** : Expert en Criminalistique, Expert en Electronique

Pour choisir une spécialité, il faut avoir au moins 3 dans sa composante-mère. Tous les Blade Runners ont donc accès aux spécialités liées à la Perception.

#### Etape 4 : Derniers Détails

Lors de cette ultime étape, le joueur pourra étoffer son personnage, avec le concours (si nécessaire) du meneur de jeu ; il pourra notamment déterminer son **apparence physique**, préciser ses grands **traits de personnalité** (en tenant compte de sa Motivation) et définir son **entourage** - en gardant à l'esprit que, comme Rick Deckard, la plupart des Blade Runners sont des solitaires...

Quant à l'**équipement** du Blade Runner, il est décrit dans les règles de *Nexus-6* (p 23-25).

***Votre Blade Runner est maintenant prêt à partir en chasse !***

## Naoko Yamada, Blade Runner

Nous allons créer un personnage de Blade Runner, en nous éloignant du stéréotype du flic désabusé en trench-coat : jeune, dynamique et résolument de son époque, Naoko Yamada vient juste d'intégrer l'unité d'élite des chasseurs de Répliquants...

### Etape 1 : Profil Général

Commençons par choisir le Passé et la Motivation de Naoko. Pour le Passé, aucune hésitation : Naoko vient de la Brigade Criminelle, avec déjà une solide expérience d'enquêteur. Pour sa Motivation, nous optons pour la Conscience Professionnelle : si Naoko traque les Répliquants, c'est parce que quelqu'un doit faire ce boulot – et de préférence, quelqu'un qui soit aussi compétent et motivé qu'elle. Pour son âge, pas de lancer de dés : nous décidons que Naoko fait partie des Blade Runners les plus jeunes et a 26 ans. Pour son matricule, les dés donnent 3,5, 1 et 6 : Naoko Yamada, matricule B2-35-16.

### Etape 2 : Composantes

Les valeurs de bases des composantes physiques et mentales de Naoko dépendent de son Passé. Pour la Brigade Criminelle, sur le plan physique, nous avons le choix entre 3 en Force et 2 en Agilité ou l'inverse; Naoko étant plus souple que baraquée, nous privilégions l'Agilité. Sur le plan mental, son Passé lui donne 3 en Intelligence et 4 en Perception. Enfin, sa Motivation (Conscience Professionnelle) lui donne 4 en Détermination et 2 en Empathie.

Nous devons ensuite lui attribuer les bonus suivants : +1 dans deux composantes physiques ou mentales, +1 dans une des deux composantes psychologiques. Sur ce plan, nous donnons +1 en Empathie à Naoko, qui ne se voit pas encore comme un « poisson froid ». Pour les 2 autres points, nous optons pour l'Agilité (qui passe donc de 3 à 4) et l'une des deux composantes mentales – mais là, nous hésitons. Faire passer l'Intelligence de Naoko de 4 à 5 la rendrait brillante, plus cérébrale, mais augmenter sa Perception à 5 ferait d'elle un flic de terrain encore plus compétent – nous choisissons donc cette option.

Naoko Yamada possède donc les scores suivants : **Force 2, Agilité 4, Intelligence 3, Perception 5, Détermination 4 et Empathie 3**. Elle a **2 points de Vie** et **4 points de Volonté**.

### Etape 3 : Spécialités

Parmi les possibilités liées à son Passé à la Brigade Criminelle, nous choisissons de faire de Naoko un **Expert en Scènes de Crime** et un **Tireur d'Elite**.

### Etape 4 : Dossier Personnel

Pour l'apparence physique de Naoko, voir l'illustration ci-contre (pour tout dire, c'est cette image qui a inspiré le personnage). Côté caractère, nous voyons Naoko comme entièrement tournée vers son travail, disciplinée et consciencieuse – mais ce sont avant tout ses supérieurs qui l'ont dirigée vers l'unité des Blade Runners, en vertu de son sang-froid et de ses talents de tireur d'élite. Son jardin secret est la pratique du kyudo, l'antique art du tir à l'arc japonais, qui lui procure maîtrise de soi et sérénité. Sur le plan personnel, c'est une célibataire solitaire – un bon point en plus, du point de vue de ses supérieurs...



## Garder la Tête Froide

Pour exercer correctement son métier, un Blade Runner ne doit pas être constamment torturé par sa conscience. Il doit savoir *mettre son job à distance* et garder à l'esprit que les Répliquants qu'il traque et élimine ne sont PAS, en dépit des apparences, des êtres humains mais bien des *machines*.

Et ce n'est pas toujours facile – car même s'ils ne sont pas de *vrais êtres humains*, les Répliquants sont tout de même des êtres conscients. Contrairement aux animaux qu'un employé des abattoirs est chargé de tuer à la chaîne, les Répliquants sont capables de parler et d'interagir avec les humains *comme s'ils étaient leurs semblables*.

Et c'est là le piège du métier de Blade Runner : se faire avoir, se prendre au jeu, oublier, ne serait-ce que quelques instants, que votre gibier n'est pas, n'a jamais été et ne sera jamais *un véritable être humain comme vous*.

En termes de jeu, un Blade Runner doit absolument maintenir son score de Détermination au-dessus de son score d'Empathie, ce qui sera normalement toujours le cas à la création du personnage.

**Au début du jeu, la somme des deux scores de composantes psychologiques du Blade Runner sera toujours égale à 7, avec trois grandes configurations psychologiques possibles.**

### Détermination 6 / Empathie 1

**Sociopathe Fonctionnel** : Le Blade Runner fait son travail sans états d'âme – et même avec un certain plaisir. Il éprouve, en revanche, de plus en plus de mal à communiquer avec autrui ou à se sentir en phase avec sa propre humanité – mais après tout, quelle importance ? Sa mission d'exécuteur suffit à remplir son existence...

### Détermination 5 / Empathie 2

**Poisson Froid** : Le personnage exécute son travail de Blade Runner sans états d'âme, avec le détachement d'un vrai professionnel. Il a, en revanche, une certaine difficulté à communiquer avec ses semblables et préfère mener une vie personnelle solitaire. Ce profil correspond à celui de Rick Deckard au début du film *Blade Runner*.

### Détermination 4 / Empathie 3

**Sous Pression** : Le personnage effectue toujours sa mission avec professionnalisme mais a de plus en plus de mal à le faire avec détachement. Sa conscience commence à le travailler, même s'il réussit généralement à juguler les doutes qui surgissent périodiquement en lui. Il se sent de plus en plus « à la limite » de sa propre humanité.

Par la suite, la Détermination et l'Empathie du Blade Runner pourront évoluer de façon séparée, en fonction de son vécu et de ses expériences (voir *Evolution Psychologique* p 10) : en cours de jeu, un Blade Runner pourra donc gagner ou perdre de la Détermination sans que son Empathie s'en trouve nécessairement affectée et vice versa. L'efficacité et la motivation du personnage à *faire le job* pourront ainsi se trouver mises à mal (baisse du score de Détermination) ou renforcées (augmentation de la Détermination) – mais son humanité pourra aussi se manifester de façon de plus en plus problématique (augmentation du score d'Empathie) ou, à l'inverse, s'émousser jusqu'à disparaître presque totalement (baisse de l'Empathie).

Au cours de sa carrière, le Blade Runner devra donc essayer de conserver un relatif équilibre entre son Empathie et sa Détermination, en privilégiant toujours cette dernière.

Tant que sa Détermination reste au moins égale à 3 (et supérieure à son Empathie), le Blade Runner peut continuer à faire son travail sans trop d'états d'âme ou de moments difficiles.

## Le Bout de la Route

**Dès lors que la Détermination du Blade Runner tombe au-dessous de 3, en revanche, il est temps pour lui de raccrocher** : soit le personnage démissionne de lui-même, soit sa hiérarchie finira par le mettre à pied. Dans les deux cas, le score d'Empathie du Blade Runner pourra permettre de tracer la suite de son parcours. **On distingue alors trois grands cas de figure** :

**Au Bout du Rouleau** : Si l'ex-Blade Runner a une valeur d'Empathie faible (1), il sera selon toute vraisemblance absolument incapable de reprendre une vie normale et d'interagir avec ses congénères humains : dans ce cas, le personnage fera très probablement le choix de se supprimer ou finira dans un établissement clinique spécialisé.

**Retour à la Normale** : Si le personnage a une Empathie normale (2), il pourra éventuellement tenter de reprendre une vie plus ordinaire (peut-être comme simple flic ?) mais restera à jamais marqué par son vécu de Blade Runner.

**De l'Autre Côté** : Enfin, si l'Empathie de l'ex-Blade Runner est plus élevée que la moyenne (3), il pourra choisir de passer de l'autre côté, en prenant fait et cause pour ses anciens gibiers, les Répliquants – soit à titre individuel (une option des plus risquées) soit en rejoignant une organisation clandestine comme le FLR (voir règles de base de *Nexus-6*). On se dirige alors vers un tout autre type de scénarios et de situations.

**Dans tous les cas, le personnage est en bout de course et sa carrière de Blade Runner est finie.**

Deux grands choix de jeu sont alors possibles : soit l'ex-Blade Runner devient un PNJ, dont le sort est entièrement placé entre les mains du MJ, soit le joueur peut continuer à l'incarner en tant qu'ex-Blade Runner – auquel cas les prochains scénarios prendront évidemment un tournant radical....

Ces deux choix possibles pouvant varier en fonction des attentes et des préférences des joueurs et du meneur de jeu, il est fortement conseillé d'aborder cette question dès la création du personnage, afin d'éviter tout malentendu au cas où la situation se présenterait en cours de jeu (ce qui est, par ailleurs, assez probable).

## Evolution Psychologique

Concrètement, le système utilisé pour refléter en termes de jeu l'évolution psychologique du personnage se base sur les mêmes mécanismes que les règles permettant aux Répliquants de *Nexus-6* d'éveiller leur humanité – mais avec des résultats sensiblement différents.

Un Blade Runner peut lui aussi accumuler des **points de vécu**, sur une base de 0 à 2 points par épisode, en fonction de l'impact des événements sur le personnage : 0 si l'épisode n'a pas été particulièrement marquant sur le plan psychologique (la routine...), 1 point si l'épisode a donné lieu à au moins une scène stressante ou une décision difficile pour le personnage, 2 points s'il a réellement frôlé la mort au cours de cette mission.

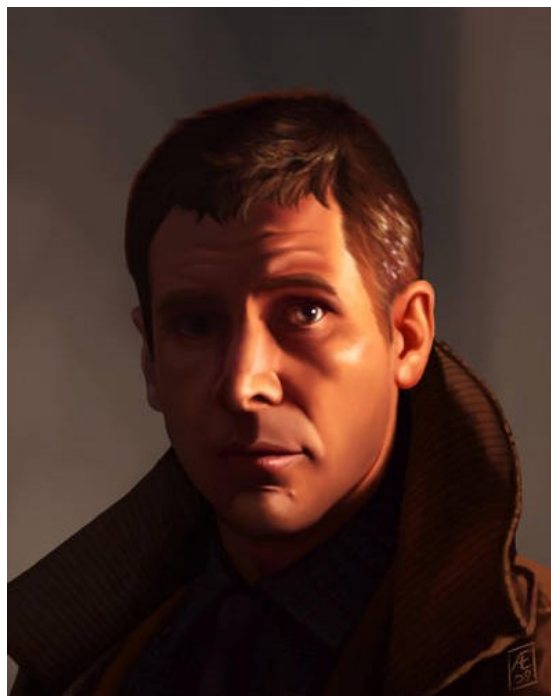
Un Blade Runner aspirant à « faire son job » sans se poser de questions ni se prendre la tête souhaitera donc plutôt ne gagner aucun point de vécu au cours de sa carrière – ce qui sera évidemment difficile, voire impossible : aucun Blade Runner ne sort complètement indemne de son job...

### Passer à l'Ennemi ?

A priori, un ex-Blade Runner qui essaie de rejoindre les rangs du FLR a de fortes chances d'être considéré comme une taupe ou un agent-double par les membres de cette organisation, qui n'hésiteront pas à l'éliminer...

D'un autre côté, si sa défection est sincère, un tel transfuge pourrait constituer une recrue de choix, susceptible d'apporter de précieuses informations et de tout aussi précieuses compétences au réseau clandestin. Là encore, l'incertitude et la paranoïa seront au rendez-vous.

Lorsqu'un Blade Runner suit un tel parcours, on quitte alors le champ des scénarios de type investigation / traque / élimination pour se diriger vers des intrigues liées à la survie et à la clandestinité, plus proches des situations vécues par les Répliquants fugitifs de *Nexus-6*.



Comme dans les règles de base de *Nexus-6*, ces points de vécu peuvent s'accumuler d'un épisode à l'autre. Leurs effets sont toutefois différents, la vie d'un Blade Runner étant définie par d'autres enjeux que celle d'un Répliquant fugitif.

Dès que ce total de points de vécu atteint le score de Détermination du personnage, celui-ci vit un tournant dans son existence de Blade Runner : on lance alors un dé (1D6) sur la **Table d'Impact Psychologique** (page suivante) pour déterminer la façon dont le personnage est affecté par ce tournant. Celui-ci pourra avoir des effets positifs, négatifs ou les deux à la fois – mais se traduira toujours par le gain ou la perte d'un point dans une composante psychologique (Empathie ou Détermination). Une fois ce résultat déterminé, on efface les points de vécu ayant donné lieu au tirage.

Il peut sembler surprenant de rendre aussi aléatoire l'évolution psychologique du personnage – qui prend alors des allures de véritable « loterie mentale ». Il s'agit là d'un choix délibéré, d'un parti-pris de conception qui vise à refléter en jeu le caractère hautement aliénant du métier de Blade Runner et l'insécurité existentielle qu'il peut susciter chez ceux qui l'exercent.

Cette approche aléatoire reflète aussi l'idée que la mécanique intérieure d'un esprit humain, lorsqu'elle est confrontée à ses limites conceptuelles (ici, la différence entre « nous », les vrais humains, et « eux », les Répliquants), réagit d'une façon souvent imprévisible et potentiellement hautement variable selon les individus : en pratique, trop de facteurs entrent potentiellement en ligne de compte pour que les répercussions psychologiques du vécu d'un Blade Runner puissent être traitées de façon prévisible et systématique.

## Table d'Impact Psychologique

Lancez un dé (1D6) et appliquez le résultat.

### 1 = Eroussement Affectif

Le Blade Runner a de plus en plus de mal à être « en phase » avec ses émotions et sa part d'humanité ; il se renferme sur lui-même et a de plus en plus de mal à communiquer avec autrui.

**Le personnage perd 1 pt d'Empathie.**

### 2 = Reconnexion Emotionnelle

Inquiet à l'idée de devenir une simple machine à tuer, le Blade Runner s'accroche à son humanité et devient plus attentif à ses propres émotions et à celles des autres. Mais il n'oublie pas pour autant son boulot.

**Le personnage gagne 1 pt d'Empathie.**

### 3 = Crise de Conscience

Le Blade Runner sent que son humanité, trop longtemps refoulée, remonte à la surface, rendant de plus en plus difficile l'exercice de son métier, sur lequel il commence à avoir de sérieux doutes. A force de traquer et d'éliminer des machines qui prétendent à l'humanité, n'est-il pas en train de perdre la sienne ?

**Le personnage gagne 1 pt d'Empathie mais perd 1 pt de Détermination.**

### 4 = Endurcissement Professionnel

Le Blade Runner se blinde; il se focalise de plus en plus sur son métier, au détriment de ses émotions et de sa part d'humanité, qu'il ressent de plus en plus comme une faiblesse.

**Le personnage perd 1 pt d'Empathie mais gagne 1 pt de Détermination.**

### 5 = Gain d'Efficacité

Le Blade Runner se sent de plus en plus confiant et assuré, en phase avec son métier - et plus conscient que jamais de sa nécessité : c'est peut-être un sale boulot, mais *quelqu'un doit le faire*. Pas d'états d'âme !

**Le personnage gagne 1 pt de Détermination.**

### 6 = Epuisement Nerveux

Le Blade Runner se sent fatigué, usé, de moins en moins capable de faire son boulot. Il en a trop vu, trop fait... Il commence à se rouiller et songe de plus en plus à décrocher.

**Le personnage perd 1 pt de Détermination.**

## Deckard est-il un Réplique ?

Honnêtement, la seule réponse possible à cette question est : **ça dépend**.

Dans la version sortie en salles de *Blade Runner*, celle avec la voix-off et le happy end aux images empruntées à *Shining* (mais oui !), rien n'indique que Deckard soit (ou puisse être) un Réplique. Dans la *director's cut* de Ridley Scott, cette idée est, au contraire, très fortement suggérée : c'est là tout le sens des séquences où Deckard rêve de licornes... et de l'origami laissé par Gaff à son intention.

La récente suite, *BR 2049*, brouille de nouveau les cartes. On y voit un Rick Deckard ayant vieilli d'une trentaine d'années : il serait donc bel et bien un humain... Quant à l'enfant « impossible » mis au monde par Rachel, il semble assez clairement présenté comme le fruit miraculeux de l'union d'une Réplique et d'un « vrai » humain organique. Retour à la case départ, donc ? Sauf que, là encore, les choses ne sont pas si clairement définies. Pour commencer, précisons que le réalisateur Denis Villeneuve a explicitement refusé de trancher la question... car le doute est de nouveau permis !

Si Deckard est bel et bien un Réplique unique, pourquoi n'aurait-il pas été doté non seulement d'une espérance de vie comparable à celle d'un humain organique mais aussi d'un vieillissement naturel programmé ? Car, dans le monde de BR-2049, les Répliques post-Nexus-6 peuvent bel et bien vieillir physiquement – comme l'indique une différence d'âge visible entre la Réplique Freysa et une photographie d'elle prise 30 ans plus tôt...

Pourquoi, dans ce cas, ne pourraient-ils pas procréer ? Certes, ils ont vraisemblablement été conçus pour être infertiles... mais le fait que Rachel et Deckard puissent avoir un enfant n'est finalement pas plus « impossible » que si Deckard était un humain organique ! Dans tous les cas, l'aspect miraculeux de la naissance tient au fait que la mère, Rachel, soit une Réplique... et la véritable nature de Deckard ne change finalement rien à la question.

Lorsqu'un Blade Runner suit un tel parcours, on quitte alors le champ des scénarios de type investigation / traque / élimination pour se diriger vers des intrigues liées à la survie et à la clandestinité, plus proches des situations de jeu mises en avant par la version de base de *Nexus-6*. Supposons par exemple qu'un Blade Runner, au cours d'une de ses missions, développe une certaine attirance puis une certaine amitié pour un Réplique qu'il pense simplement être un informateur humain organique, qu'il s'aperçoive ensuite de son erreur de jugement et qu'il finisse par liquider ce personnage dont il était en train de se rapprocher... Qui peut dire quel impact une telle situation aura sur son psychisme ? Elle pourrait aussi bien le bouleverser intérieurement que le renforcer dans sa détermination à traquer les androïdes, voire les deux à la fois...

**Bienvenue dans le monde aliénant et sans pitié des chasseurs de Répliques !**

## 2 : SUR LE TERRAIN



### Sur le Fil du Rasoir

Au cours de ses missions, un personnage-joueur Blade Runner peut faire appel à sa Volonté de façon plus étendue qu'un Répliquant Nexus-6. En plus de leur usage standard (voir règles de base p 19-20), les points de Volonté d'un Blade Runner peuvent être utilisés en cours de jeu pour refléter ses réserves de cran, de flair et d'expérience (les fameux « *tours de magie* » mentionnés par Bryant), avec les effets suivants :

#### Faire le Job

#### S'accrocher

#### Serrer les Dents

### Faire le Job

Alors que les Répliquants fugitifs de Nexus-6 sont avant tout guidés par la volonté de survivre et par la nécessité de surmonter les obstacles qui se dressent devant eux, un Blade Runner a pour objectif premier de faire son travail et de mener sa mission à bien, coûte que coûte.

Un Blade Runner qui traque des Répliquants fugitifs peut utiliser ses points de Volonté pour augmenter, le temps d'une action décisive, n'importe laquelle de ses composantes physiques ou mentales, selon les mêmes règles que pour les personnages-joueurs de Nexus-6 mais *sans avoir forcément besoin de se trouver dans une situation désespérée mettant en jeu sa survie* (voir règles de base, p 20).

### S'accrocher

Si les Répliquants qu'il pourchasse sont pratiquement insensibles à la douleur physique, ce n'est pas le cas des Blade Runners – mais ces derniers sont néanmoins de vrais durs-à-cuire, tout spécialement lorsqu'ils sont les héros de l'histoire.

Normalement, lorsqu'un humain n'a plus qu'un seul point de Vie, il est en état de choc et totalement incapable d'agir (voir règles de base, p 19). Un personnage-joueur Blade Runner pourra *s'accrocher* en dépensant 1 point de Volonté, ce qui lui permettra de continuer à agir jusqu'à la fin de la scène en cours, à l'issue de laquelle il s'écroulera, totalement incapable d'agir.

Notons toutefois que, comme tout être humain organique, un Blade Runner sera *sonné* durant quelques instants chaque fois qu'il perd 1 point de Vie (là encore, voir *Nexus-6*, p 19), sans que sa Volonté puisse changer quoi que ce soit, le choc étant trop soudain pour qu'il puisse *s'accrocher*.

### Serrer les Dents

Un Blade Runner n'abandonne jamais sa traque, même lorsqu'il en a pris plein la gueule. A la fin d'une scène au cours de laquelle le Blade Runner a perdu un ou plusieurs points de Vie, s'il se trouve désormais hors de danger, il pourra récupérer 1 point de Vie (et un seul) en dépensant 1 point de Volonté. Il ne pourra pas renouveler une telle dépense lors du scénario en cours, à moins de perdre *de nouveau* un ou plusieurs points de Vie.



## Les Spécialités en Action

Une spécialité ne confère pas de pouvoirs spéciaux au personnage, pas plus qu'il ne lui permet de réussir des actions totalement hors de portée de ses composantes – mais il le rend tout simplement plus performant dans un des domaines que tout Blade Runner se doit de maîtriser, comme par exemple le maniement du blaster, la filature en milieu urbain ou l'examen de scènes de crime.

Lorsque le personnage est confronté à une difficulté (ou à une composante adverse) exactement égale à sa composante et qu'une de ses spécialités peut l'aider, il est *avantagé*.

On applique alors la règle suivante :

Au lieu de lancer un seul dé (D6), **le joueur en lance deux et retient le résultat le plus élevé**.

Concrètement, une spécialité n'est donc pas aussi efficace qu'un point de plus dans la valeur d'une composante ou que les effets d'un point de Volonté mais elle augmente notablement les chances de réussite du Blade Runner face à une situation *incertaine*, qui teste les limites de ses compétences, puisque ces chances passent alors de 50% à 75%.

Voici les définitions et les effets en termes de jeu des différentes spécialités des Blade Runners :

### As du Pilotage

Cette spécialité *avantage* le Blade Runner lorsqu'il utilise sa Perception pour piloter un spinner ou tout autre véhicule motorisé.

### Commando

Cette spécialité *avantage* le Blade Runner lorsqu'il utilise son Agilité pour escalader un obstacle ou pour se déplacer de façon furtive.

### Expert en Arts Martiaux

Cette spécialité *avantage* le Blade Runner lorsqu'il utilise son Agilité pour se battre au corps-à-corps.

### Expert en Criminalistique

Cette spécialité *avantage* le personnage lorsqu'il fait appel à son Intelligence pour analyser un indice matériel (voir p 15).

### Expert en Electronique

Cette spécialité *avantage* le personnage lorsqu'il utilise son Intelligence pour bricoler ou neutraliser un dispositif électronique (alarme, ordinateur, caméra de surveillance etc.).

## La Logique des Spécialités

Les spécialités du Blade Runner reflètent un mélange d'entraînement, d'instinct et, surtout, d'expérience durement acquise sur le terrain. A ce titre, elles constituent aussi, aux yeux des Blade Runners, une des différences-clés entre eux et les Répliquants qu'ils pourchassent : en dépit de leurs capacités physiques et mentales souvent hors du commun, les Répliquants n'ont simplement pas le temps, en quatre ans de vie, de développer de telles spécialités – car aucune forme de programmation ou de bio-ingénierie ne peut remplacer l'expérience humaine - du moins est-ce ce que les Blade Runners eux-mêmes préfèrent croire.

Aux yeux d'un Répliquant, en revanche, les spécialités des Blade Runners dénoteraient plutôt les efforts désespérés des humains organiques pour dépasser les limites de leurs composantes physiques et mentales, des limites que la plupart des Nexus-6 dépassent déjà « naturellement » : cette logique est d'ailleurs reflétée par le système de jeu lui-même, qui donne plus de poids à un point de plus dans une composante qu'à la possession d'une spécialité.

### Expert en Interrogatoires

Cette spécialité *avantage* le Blade Runner lorsqu'il fait appel à sa Perception dans une situation d'interrogatoire – y compris lorsqu'il fait passer le fameux test de Voight-Kampff.

### Expert en Scènes de Crime

Cette spécialité *avantage* le personnage lorsqu'il fait appel à sa Perception pour repérer des indices matériels dans un lieu qu'il examine (voir p 14).

### Tireur d'Elite

Cette spécialité *avantage* le Blade Runner lorsqu'il utilise sa Perception pour tirer avec une arme à feu, à commencer par son fidèle blaster.





## Mener l'Enquête

Au cours de ses missions, un Blade Runner consacrera une partie appréciable de son temps à mener des enquêtes. Cette activité et la façon de la représenter dans le cadre d'un jeu de rôle méritent donc d'être examinées de plus près.

En pratique, mener une enquête consiste à **rechercher des informations**. Ces informations peuvent être classées en deux grandes catégories : les **indices matériels** et les **autres informations**.

Ces deux types d'informations vont être examinés plus en détail dans les pages qui suivent.



Une **piste** est un **enchaînement d'informations** reliées entre elle par les enquêteurs. Ainsi, la découverte d'un projectile balistique mènera à son analyse, qui permettra d'identifier le type d'arme qui l'a tirée – une information qui pourra ensuite donner lieu à de nouvelles investigations ayant pour objectif de remonter la piste de l'arme.

Une **connexion** est un lien logique permettant de réunir deux informations. On pourra en outre parler de **recoupement** lorsqu'une nouvelle information permet de confirmer ou de préciser une information déjà préalablement possédée par les enquêteurs.

Une **impasse** est une piste qui ne permet pas d'aboutir à l'information désirée. Une **fausse piste** désigne une information (ou un ensemble d'informations) qui semble avoir un rapport avec l'objet de l'enquête mais se révèle finalement sans lien avec la situation investiguée.

## Indices Matériels

Un **indice** matériel est généralement recueilli sur une scène de crime (ou sur n'importe quel lieu ayant joué un rôle important dans les faits investigués) mais peut également être trouvé sur une personne (vivante ou décédée).

Concrètement, un indice peut avoir besoin d'être **détecté**, **analysé** ou **détecté puis analysé**. Ainsi, des empreintes digitales devront être *détectées* avant de pouvoir être *analysées*, tandis qu'une arme abandonnée bien en évidence sur les lieux d'un crime aura simplement besoin d'être *analysée*, sa *détection* ne présentant aucune difficulté.

### Détecter un Indice

La plupart des indices matériels peuvent être détectés grâce à un examen physique minutieux.

En termes de jeu, un tel examen fait appel à la Perception de l'enquêteur, qui devra être confrontée (selon les règles habituelles) à un niveau de difficulté fixé par le MJ : plus l'indice sera difficile à trouver, plus cette difficulté sera élevée.

Au-dessous d'une difficulté de 3, un indice sera obligatoirement trouvé par n'importe quel Blade Runner, ce métier nécessitant une Perception de 3. Seuls les indices avec une difficulté de 3 ou plus pourront donner du fil à retordre au personnage :

**3** = indice difficile à détecter

**4** = indice très difficile à détecter

**5** = indice extrêmement difficile à détecter

**6** = indice quasiment impossible à détecter

Ainsi, un indice *extrêmement difficile à détecter* (5) ne pourra être repéré que par un Blade Runner avec une Perception de 5, dans 75% des cas (et

même 100% si le personnage est un *Expert en Scènes de Crime*) - ou éventuellement par un Blade Runner avec une Perception de 4 et qui sacrifierait pour cela un de ses précieux points de Volonté.

Certains indices ne peuvent être décelés que par des moyens techniques spécifiques (comme par exemple la recherche d'empreintes digitales ou de traces génétiques ou encore l'examen d'une scène de crime sur une vidéo à 360°).

En termes de jeu, la procédure reste la même (on oppose la Perception de l'investigateur à la difficulté de l'indice) mais la détection n'est possible que si la procédure technique nécessaire a été menée à bien par un enquêteur capable de la mettre en œuvre (ce qui sera presque toujours le cas pour les Blade Runners, ces derniers étant formés aux techniques les plus sophistiquées de recherche d'indices).

Un Blade Runner-joueur peut dépenser 1 point de Volonté pour augmenter sa Perception lors d'une recherche d'indices, selon la règle habituelle (voir p 12). Cette dépense sera néanmoins soumise à quelques ajustements particuliers, afin de tenir compte du caractère hypothétique de la recherche d'indices (le joueur ne pouvant jamais savoir à l'avance s'il y a ou non *quelque chose à trouver*).

En général, une telle dépense ne devra se décider qu'après une première utilisation infructueuse de la Perception : en dépensant son point de Volonté, l'investigateur se force à tout reprendre à zéro, à examiner les choses avec un œil neuf pour être absolument sûr de n'avoir rien négligé.

S'il y avait effectivement un indice à trouver mais que la dépense de Volonté n'a pas permis au Blade Runner de le détecter, il gardera la certitude tenace que *quelque chose lui a échappé*, une impression frustrante et obsédante reflétée, en termes de jeu, par ce point de Volonté dépensé en vain.

Si, en revanche, le joueur avait décidé de dépenser 1 point de Volonté mais qu'il n'y avait *aucun indice à détecter*, il récupérera aussitôt ce point, sûr et certain de n'avoir rien laissé passer.

## Analyser un Indice

Dans un jeu de rôle d'enquête, un indice, une fois trouvé, aura presque toujours *quelque chose à dire*.

En termes de jeu, cette analyse suit les mêmes règles que la détection, mais la composante utilisée est l'Intelligence (et non la Perception). Là encore, la difficulté devra être évaluée par le meneur de jeu, sur la même échelle :

**3** = indice difficile à analyser

**4** = indice très difficile à analyser

**5** = indice extrêmement difficile à analyser

**6** = indice quasiment impossible à analyser

Au-dessous de 3, l'analyse de l'indice ne présentera aucune difficulté et relèvera de la simple routine. Il n'existe pas de corrélation directe entre la difficulté de détection d'un indice et sa difficulté d'analyse. Ainsi, un indice très difficile à détecter pourra tout à fait être très facile à analyser et inversement : en pratique, tous les cas de figure sont possibles.

Comme pour la détection, selon la nature de l'indice, cette analyse pourra être effectuée par la seule réflexion de l'enquêteur ou grâce à un équipement technique ou scientifique sophistiqué, ce qui prend généralement plus de temps. Ainsi, un projectile balistique retrouvé sur une scène de crime devra d'abord être repéré grâce à un examen minutieux des lieux (Perception) avant d'être analysé en laboratoire (Intelligence).

Enfin, comme n'importe quelle autre action liée aux investigations du Blade Runner, l'analyse d'indices peut faire l'objet d'une dépense de Volonté, selon les mêmes principes que pour la détection.

Comme pour la Perception, une telle dépense ne sera généralement décidée qu'après une première analyse infructueuse : en dépensant son point de Volonté, l'investigateur se force à tout reprendre à zéro, à examiner *toutes* les possibilités et à regarder les choses avec un œil neuf pour être absolument sûr de n'avoir rien laissé passer.

Contrairement à ce qui se passe avec la Perception, en revanche, le point de Volonté dépensé dans le cadre d'une analyse d'indices reste obligatoirement défalqué, même si l'analyse n'a apporté aucune information nouvelle ou concluante. Dans ce cas, l'enquêteur s'est simplement escrimé en pure perte ; il lui reste alors la possibilité de faire appel à d'autres compétences que les siennes – celles d'un coéquipier avec une Intelligence plus élevée ou d'un expert PNJ faisant partie de ses contacts.

## CSI-2019

En règle générale, dans le monde de BR-2019, ce sont les Blade Runners eux-mêmes qui effectuent eux-mêmes ces analyses d'indice, soit grâce à leur équipement personnel, soit en ayant accès aux laboratoires de la police scientifique de la cité où ils opèrent : si leur statut particulier leur confère une grande liberté d'investigation (proche d'une véritable *carte blanche*), les services de police locaux ne sont généralement pas disposés à leur « prêter » leurs techniciens de scènes de crime et autres experts scientifiques (qui sont, par ailleurs, bien souvent débordés par leur travail de routine).

Le MJ jeu pourra évidemment décider qu'il en va autrement et que les Blade Runners incarnés par les joueurs peuvent compter sur les services de techniciens et de scientifiques PNJ pour analyser les indices recueillis, auquel cas il pourra supposer que ces spécialistes possèdent une Intelligence de 5, avec la spécialité *Expert en Criminalistique*.

## Le Facteur Temps

Dans tous les cas, le meneur de jeu reste seul juge du temps nécessaire à l'analyse d'un indice, lorsque celle-ci n'est pas immédiate. Il devra baser son jugement sur les deux critères suivants : d'une part, le caractère futuriste du monde de BR-2019 (qui peut donc disposer de méthodes d'analyse criminalistique plus rapides que celles dont nous disposons aujourd'hui) et, d'autre part, la nécessité de faire avancer le scénario à un rythme soutenu.

Dans le doute, il pourra s'en remettre aux dés en décidant que le délai nécessaire est une question d'heures (1D6 heures) ou, dans les cas les plus complexes, de jours (1D6 jours).

Si les enquêteurs incarnés par les joueurs font appel aux services de spécialistes PNJ (plutôt qu'à leurs propres compétences) pour mener à bien de telles analyses, ce dé unique pourra être remplacé par 2D6 – sauf si le MJ estime que l'affaire en cours est absolument prioritaire.

Ainsi, si l'analyse d'un indice est normalement « une question de jours », elle prendra alors de deux à douze jours, avec un délai moyen d'une semaine – soit deux fois plus de temps que si le Blade Runner s'en était lui-même chargé.

Il sera donc souvent préférable, pour un Blade Runner, de « faire le boulot » lui-même, en gardant toutefois à l'esprit que le temps passé à analyser des indices ne peut être consacré à poursuivre l'enquête sur le terrain – encore une excellente raison de travailler en équipe.

## Autres Informations

Cette catégorie regroupe toutes les informations ne relevant pas de la catégorie des indices matériels et qui peuvent s'avérer d'une importance cruciale lors d'une enquête : témoignages, rumeurs, faits établis tirés d'archives ou de bases de données etc.

En règle générale, accéder à ces informations ne demande pas de faire appel à une composante particulière mais nécessite en revanche d'avoir accès à la **source** appropriée.

On peut, à ce titre, distinguer **quatre grands types d'informations** susceptibles d'être découvertes dans le cadre d'une enquête. Les voici, classées en fonction de leur degré d'accessibilité :

- Les **informations de base**, accessibles à tout un chacun, soit parce qu'elles peuvent être facilement trouvées dans les médias, soit parce qu'elles font partie de la culture générale de tout investigateur.

- Les **renseignements**, qui ne peuvent être trouvés qu'en menant des investigations : enquête de terrain, déclarations de témoins, interrogatoires de suspects, consultation d'informateurs, recherches dans des bases de données spécifiques etc.

- Les **résultats d'analyses** d'indices préalablement recueillis par les enquêteurs (voir ci-dessus).

- Les **secrets**, qui sont normalement hors de portée des enquêteurs et ne pourront leur être révélés qu'à un moment précis du scénario, le plus souvent en fonction de circonstances placées sous le contrôle du meneur de jeu.

Parmi ces quatre catégories de données, celle des **renseignements** mérite tout particulièrement d'être examinée de plus près, puisqu'elle exige un *travail d'enquête* de la part des investigateurs : c'est donc aux informations de ce type que nous allons à présent nous intéresser tout particulièrement.

## Renseignements

La **source** d'un renseignement détermine la nature du travail d'enquête qui devra être effectué pour le recueillir et influe donc de façon directe sur son accessibilité en cours de jeu. En pratique, on peut distinguer quatre grands types de renseignements, du plus facile au plus difficile d'accès : la **rumeur**, le **tuyau**, le **témoignage** et la **révélation**.

La **rumeur** est un renseignement généralement assez vague et qui circule au sein d'un environnement spécifique : un quartier précis d'une ville, un milieu social ou professionnel particulier (ex : le monde de la nuit, les services de police locaux, les employés de telle ou telle multinationale etc.). Pour avoir accès à une rumeur, l'enquêteur devra « laisser traîner ses oreilles » dans le milieu concerné, ce qui (selon les cas) peut prendre quelques heures ou plusieurs jours.

Le **tuyau** est un renseignement généralement un peu plus précis (ou plus significatif) qu'une simple rumeur. Pour y avoir accès, l'enquêteur devra consulter un indicateur ou un contact en possession de cette information. Dans de nombreux cas, l'accès au tuyau pourra nécessiter une forme de compensation ou de renvoi d'ascenseur, dont la nature variera en fonction de l'identité de cet informateur et du degré de confiance existant entre lui et l'investigateur : rémunération financière, échange de services, faveur professionnelle etc.

Le **témoignage** est un ensemble d'informations recueillies auprès d'un individu ayant directement assisté (au sens le plus large du terme) aux faits rapportés ou ayant spécifiquement connaissance d'informations utiles à l'enquête. L'utilité de son contenu variera de façon substantielle d'un cas à l'autre : certains témoignages sont décisifs, d'autres insignifiants... et d'autres totalement trompeurs.





## Indics & Contacts

Tout enquêteur professionnel possède un réseau d'informateurs susceptibles de lui transmettre des *tuyaux* lors de ses investigations.

Plutôt que de demander au joueur de faire la liste de tous les indics et contacts de son personnage, on pourra partir du principe qu'un Blade Runner possède obligatoirement des relations au sein des **forces de police** (notamment à l'intérieur de son ancien service, représenté par le Passé du personnage) ainsi que divers informateurs au sein des « **milieux interlopes** » (trafiquants, monde de la nuit etc.) les plus susceptibles de recueillir des renseignements sur des Répliquants fugitifs.

Au cours des premiers scénarios, le meneur de jeu pourra ainsi présenter tel ou tel PNJ comme « un ancien collègue » ou « un indic habituel » du personnage-joueur lorsque celui-ci décide de sonder ses contacts à la recherche d'informations. Idéalement, le joueur concerné devra alors noter l'identité de ce PNJ (par exemple au verso de sa fiche d'identité), qu'il pourra ensuite solliciter de son propre chef lors de ses prochaines enquêtes.

Du point de vue du joueur, ceci constitue à la fois une forme d'expérience indirecte et une façon de donner consistance et cohérence à l'environnement humain de son personnage. Au fil des scénarios, chaque joueur pourra ainsi développer le « carnet d'adresses » du personnage, c'est-à-dire la liste de PNJ auxquels il a déjà fait appel lors de ses investigations précédentes. De son côté, le meneur de jeu pourra piocher dans cette liste en fonction des besoins de ses scénarios, sans devoir à chaque fois inventer une nouvelle source (PNJ) pour chaque nouveau renseignement potentiel.

La **révélation** émane, comme le témoignage, d'un individu ayant un lien direct avec l'enquête. Elle constitue a priori le type de renseignements le plus difficile à obtenir – dans la plupart des cas, elle sera d'une importance décisive pour le cours de l'enquête. En général, une révélation ne peut être obtenue par un simple travail d'enquête et nécessite toujours d'exercer une influence particulière sur le détenteur de l'information pour qu'il accepte (ou se sente obligé) de la partager avec l'investigateur. Selon les cas, cette influence pourra prendre diverses formes, de l'intimidation à l'établissement préalable d'un rapport de confiance (voire d'intimité) entre l'enquêteur et le détenteur de l'information.

Un renseignement se définit également par son **degré de fiabilité**, qui peut aller de la contrevérité totale à l'exactitude la plus absolue, en passant par toutes les nuances possibles de l'approximation, de l'ambiguïté et de la subjectivité.

Dans de nombreux cas, un indice matériel pourra, par exemple, venir contredire ou, au contraire, confirmer ou préciser un renseignement recueilli auprès d'un témoin ou d'un informateur.

En outre, un même renseignement peut tout à fait contenir des éléments totalement fiables et des éléments inexacts (qu'il s'agisse de mensonges ou d'erreurs de bonne foi) ; il appartient à l'enquêteur de démêler le vrai du faux, en se fiant aux autres informations en sa possession.

## 3 : UN AUTRE JEU



Ce chapitre, destiné au meneur de jeu, vise à élargir les horizons du thème central de BR-2019, en explorant différentes possibilités, problématiques de jeu et sources d'inspiration.

### Travail d'Equipe

Comme nous l'avons vu au chapitre I (p 5), le travail du Blade Runner peut facilement être adapté à un groupe de personnages, par opposition au chasseur solitaire à la Rick Deckard - à moins, bien sûr, d'envisager une série solo, avec un seul joueur, ce qui constitue, par ailleurs, également une possibilité de jeu tout à fait pertinente.

### Une Autre Approche

En termes de background, l'approche collective peut même être expliquée comme une évolution historique du job de Blade Runner, instituée à la suite de « l'affaire Deckard » (c'est-à-dire des événements racontés dans le film de Ridley Scott, analysés du point de vue de la hiérarchie policière).

Bien sûr, dans le récent *BR-2049*, situé trente ans plus tard, le héros opère lui aussi en solitaire – mais rien n'interdit de décider qu'entre ces deux dates, l'approche « en équipe » n'a pas été largement utilisée, avant d'être finalement abandonnée, peut-être pour des raisons budgétaires ou politiques.

En outre, rien ne vous empêche non plus de décréter que « l'approche solo » du Blade Running vaut essentiellement pour les USA ou même pour

leur seule Côte Ouest - la fameuse conurbation de Los Angeles, qui sert de cadre principal aux deux films. Si votre série se situe dans un autre cadre géographique (par exemple en Europe ou en Asie), vous pouvez tout à fait décider que le travail en équipe y constitue la norme, par opposition à l'approche plus américaine du « cowboy solitaire ».

Chaque meneur de jeu est libre de développer sa propre vision de l'univers de *Nexus-6* et de *BR-2019* – un univers dont le background possède assez de cases vides et de zones d'ombre pour vous laisser une marge de manœuvre appréciable.

### Construire l'Equipe

Concrètement, comment une équipe de Blade Runners peut-elle s'organiser et fonctionner ? Comme pour n'importe quel groupe de personnages de jeu de rôle, la principale clé est la complémentarité. Quitte à former une équipe, autant s'assurer qu'elle rassemble toutes les compétences requises par le job.

Si vous envisagez cette approche, il est préférable que les joueurs créent leurs personnages en même temps, au cours d'une première séance de groupe, afin qu'ils puissent construire ensemble un groupe équilibré et cohérent.

Pour ce faire, il est recommandé que les membres du groupe possèdent tous un Passé différent, afin d'assurer à l'équipe un choix de *spécialités* le plus large possible. Idéalement, le groupe devra obligatoirement compter un ancien de la Brigade



Criminelle ainsi qu'un personnage issu de l'Unité Techno ou de la Police Scientifique – sauf si vous préférez laisser l'aspect « CSI » à des PNJ associés à l'équipe (et pourquoi pas ?).

Dans ce cas, le groupe pourra plutôt s'inspirer de la *strike team* dirigée par le héros de l'excellente série télé *The Shield* (laquelle peut, par ailleurs, constituer une source d'inspiration intéressante pour le MJ), avec des personnages durs-à-cuire, plutôt issus de la Brigade Criminelle, des Forces Spéciales et des rangs du Maintien de l'Ordre.

Quant au choix des Motivations des personnages, il permettra, d'entrée de jeu, de dresser une première cartographie des possibles affinités ou antipathies au sein du groupe : il est clair qu'un Blade Runner agissant par Conscience Professionnelle ou Devoir Moral aura sans doute quelque difficulté à travailler avec un collègue motivé par le Plaisir de la Chasse ou l'Appât du Gain – et c'est très bien ainsi ! Grâce à cette approche, l'équipe prendra ainsi consistance au fil de la création de ses différents membres.

## Logique de Groupe

Idéalement, une telle équipe n'aura pas de chef désigné (en tous les cas, pas parmi les personnages-joueurs), chaque Blade Runner étant un « officier spécial », fonctionnant hors du cadre hiérarchique traditionnel – mais plutôt un *officier responsable*, restant le plus souvent derrière un bureau et laissant à ses Blade Runners une grande latitude opérationnelle.

Les personnages de Bryant (dans le film de Ridley Scott) et du Lieutenant Joshi (dans le film de Denis Villeneuve) constituent deux excellents exemples de tels personnages – et deux extrêmes entre lesquels le meneur de jeu pourra positionner son propre officier PNJ.

Sur le plan policier, le travail d'équipe offre également l'énorme avantage de l'auto-surveillance mutuelle : comme indiqué dans l'encadré p 5, chaque membre pouvant garder un œil sur ses coéquipiers et transmettre à sa hiérarchie ses éventuels doutes et soupçons.

Bien sûr, ceci peut aisément installer un climat de suspicion voire de paranoïa au sein du groupe – ce qui, en termes de jeu, n'est absolument pas un problème, bien au contraire : un tel climat s'inscrit, non seulement, totalement dans l'aspect *dieckien* de l'univers de *Nexus-6* mais il ajoutera également une dimension fort intéressante au *roleplaying* et à la dimension psychologique du jeu, en éloignant son ambiance de la routine opérationnelle des « jeux à mission » plus classiques.

Notons enfin que cette approche alternative se combine parfaitement avec la diversification des missions des Blade Runners, examinée dans la section suivante.

## Buddy Movie

Entre le job en solo et le travail d'équipe, il existe une possibilité, peu exploitée en jeu de rôle mais omniprésente dans les polars (films, romans et séries) : le duo d'enquêteurs, que tout semble opposer mais qui, sur le terrain, sauront coopérer et se compléter parfaitement.

L'approche la plus simple est de pousser le contraste à fond – avec, par exemple, un enquêteur plutôt cérébral obligé de s'accommoder d'un coéquipier aux méthodes plus brutales... mais vous pouvez aussi choisir de vous éloigner des clichés, en laissant chacun de vos deux joueurs construire un personnage complexe et nuancé. Dans ce cas, et contrairement à l'approche conseillée pour le travail d'équipe, mieux vaut que chacun des deux joueurs crée son personnage de son côté, afin que leurs relations et leurs éventuels conflits se cristallisent en cours de jeu. Les tensions susceptibles de survenir entre les deux personnages peuvent même constituer un des enjeux majeurs de vos scénarios, au-delà des objectifs professionnels à remplir.

## Full-Time Job

### Questions Sans Réponse ?

Et si un Blade Runner n'était pas seulement un chasseur de Répliquants ?

La question peut sembler absurde mais elle découle néanmoins d'un questionnement des plus logiques.

Si l'on en juge par les circonstances de la cavale des Répliquants fugitifs de *Blade Runner* (sans parler de l'attitude de Bryant vis-à-vis de Deckard), il semble bien que de tels événements restent relativement rares – et l'on peut alors légitimement se demander s'il est bien raisonnable qu'un département de police maintienne une « unité d'élite » pour quelques opérations certes cruciales mais finalement très occasionnelles.

Que fait un Blade Runner quand il ne pourchasse pas des Répliquants ? Reste-t-il en standby, à ne rien faire, en attendant la prochaine traque ?

Le cas de Deckard n'apporte pas de réponse claire à ces questions, puisqu'au début du film, il a raccroché et est, en quelque sorte, à la retraite – une retraite dont Bryant et son factotum Gaff vont l'obliger à sortir. Incidemment, tout ceci semble indiquer qu'il n'y a pas, à ce moment précis, d'autres Blade Runners disponibles (d'autant que le malheureux Holden s'est déjà fait liquider par Leon) – un état de fait qui suscite, lui aussi, un certain nombre de questions...

## Flics du Futur

Mais revenons à nos moutons (électriques) – à savoir le métier de Blade Runner *au quotidien*.

S'il existe bel et bien des unités Blade Runner opérationnelles et structurées, alors il semble beaucoup plus logique (ne serait-ce que d'un point de vue strictement budgétaire) qu'elles soient également employées à d'autres jobs que l'élimination des Répliquants : certes, cette tâche constitue leur *raison d'être* et leur prérogative... mais pourquoi serait-elle leur seule attribution ?

C'est ici que le nom donné à ces unités d'élite peut venir nourrir notre réflexion. Il est intéressant de noter qu'elles ne s'appellent pas (par exemple) « *Replicant Hunters* » ou « *Android Retirers* » (ce qui serait assez logique si leur seule mission était la traque et l'élimination des Répliquants) mais bien « *Blade Runners* » - c'est-à-dire, littéralement, « *ceux qui courent sur le fil du rasoir* ».

Bien sûr, cette dénomination convient tout à fait à des chasseurs de Répliquants (le « gibier » le plus dangereux qui soit) mais elle suggère aussi, tout simplement, l'idée de missions « limites », « sur le fil », c'est-à-dire hors des cadres bien balisés du maintien de l'ordre ou de l'investigation policière.

Dans cette acception élargie de leur désignation, les Blade Runners deviendraient alors des flics chargés de gérer toutes sortes d'affaires se situant à la limite du cadre légal et, plus spécialement, sur la *ligne de crête* que constituent les nouvelles technologies, dont les Répliquants Nexus-6, issus de l'ingénierie biomécanique, sont, en toute logique, une des incarnations les plus abouties...

A partir de là, la mission des Blade Runners pourrait tout à fait être étendue à toutes les formes de techno-criminalité, au sens le plus large du terme : sabotage technologique, espionnage industriel, piratage informatique, trafic d'organes... avec, bien sûr, la traque et la liquidation de Répliquants comme *summum* de ce large éventail de possibilités.

Dans cette vision étendue de leurs attributions, les Blade Runners pourraient alors se rapprocher des agents du CPB (le Bureau de Protection des Citoyens) de la série *Total Recall 2070*, examinée plus en détail dans l'encadré ci-contre.

Comme dans le cas du travail d'équipe ci-dessus, cette extension des concepts mis en scène dans le film de Ridley Scott peut tout à fait être justifiée comme une évolution historique récente (post-affaire Deckard) ou comme un particularisme local (si la série se situe ailleurs que dans la conurbation de Los Angeles). Là encore, le background officiel du film de Ridley Scott laisse au meneur de jeu une large marge de manœuvre créative, ce qui rend possible toutes sortes de variations et d'alternatives.

## Total Recall 2019 ?

En marge des deux films, des courts-métrages animés officiels et des romans *Blade Runner* écrits par K.W. Jeter, la série télé *Total Recall 2070* (une seule saison, 1999) peut constituer une bonne source d'inspiration pour le meneur de jeu de BR-2019, particulièrement si vous optez pour une vision élargie des missions et attributions des Blade Runners.

Inspirée du film *Total Recall* de Paul Verhoeven (1990) (adapté, lui aussi, d'une œuvre de Philip K. Dick), cette série a clairement été influencée par *Blade Runner* : l'utiliser comme source d'idées et d'intrigues constitue en quelque sorte un juste retour des choses...

Dans un cadre futuriste urbain, *Total Recall 2070* met en scène le détective David Hume, un inspecteur du CPB (Bureau de Protection des Citoyens), chargé de protéger la population contre les différentes menaces liées à une technologie de plus en plus envahissante et parfois incontrôlable. Le coéquipier de Hume, Ian Farve, est « un androïde de classe Alpha », le premier du genre – un prototype d'apparence totalement humaine dont le profil (origines, date de mise en service, créateur etc.) reste un mystère total.

Voici trois synopsis directement inspirés d'épisodes de cette série... réinterprétés à travers le filtre spécifique à l'univers de *Nexus-6 / BR-2019* :

**L'Empathe** : Un ex-employé d'une entreprise spécialisée dans la réalité virtuelle immersive propose, en toute illégalité, l'option "vacances du souvenir" à un couple d'immigrés originaires d'Europe de l'Est. Il profite alors de leur immersion virtuelle dans le lieu de leurs rêves pour leur faire oublier l'existence de leur fils, qu'il kidnappe. Exposé à de terribles retombées radioactives, cet enfant semble avoir développé, suite à une mutation, un pouvoir d'empathie psychique exacerbé, à la limite de la télépathie. Son ravisseur compte le vendre une petite fortune à un groupe de Répliquants fugitifs, qui voient en lui la clé qui leur permettra de développer cette fameuse empathie qui leur fait censément défaut...

**Sale Réalité** : Un agent de sécurité véreux travaillant pour la multinationale mentionnée ci-dessus s'associe avec un employé subalterne pour revendre au marché noir une technologie RV bon marché et défectueuse. Leur principal client est un proxénète qui se sert de cette « réalité sale » pour réaliser des films pornographiques immersifs, dont l'actrice-objet principale est bel et bien réelle – et mineure...

**Sirènes** : Un riche proxénète (et ex-avocat) fait améliorer génétiquement ses jeunes « protégé(e)s » pour les rendre « naturellement » irrésistibles (phéromones, signaux subliminaux etc.). Grâce à leur pouvoir de séduction surhumain, comparables à celui des Modèles de Plaisir les plus sophistiqués, les sujets modifiés (mais toujours « 100% humains ») parviennent facilement à soutirer d'importantes informations à une clientèle de cadres triés sur le volet – informations que le « protecteur » peut ensuite monnayer auprès de consortiums concurrents...

## Double-Jeu

La pression particulière du métier de Blade Runner et la question omniprésente de la conscience et de l'humanité peuvent aussi vous permettre de faire évoluer votre série hors des sentiers battus des scénarios d'investigation, particulièrement si vous optez pour une série solo.

## Nuances de Noir

En premier lieu, l'évolution psychologique d'un Blade Runner pourrait l'amener à changer sa vision des Répliquants – et donc à remettre en question sa mission de chasseur-liquidateur...

Ainsi, dans le jeu vidéo *Blade Runner*, Ray McCoy, le personnage principal, peut être amené à effectuer le « retrait » du Répliquant Zuben dont il découvre ensuite qu'il était un vétéran de la bataille de Gemini, où il avait défendu avec courage les colonies hors-monde... tout en aidant plusieurs Répliquants asservis à s'échapper. Zuben était donc à la fois un héros de guerre et un hors-la-loi, un libérateur et un ennemi d'état... Un parfait exemple des « zones grises » (ou des « nuances de noir » ?) dans lesquelles la conscience d'un Blade Runner peut commencer à perdre ses repères familiers.

Confronté à de telles incertitudes, le Blade Runner pourrait tout à fait continuer à exercer ce travail, tout en commençant à trier ceux qui, à ses yeux, « méritent » leur survie et ceux dont, au contraire, le *retrait* constitue une nécessité, adoptant ainsi une attitude de « juge autoproclamé » finalement assez proche de celle de nombreux héros de fiction *hardboiled*, davantage guidés par leur propre code moral que par leurs obligations professionnelles.

A terme, un tel personnage pourrait même finir par *passer à l'ennemi*, en devenant un auxiliaire clandestin du FLR (voir *Nexus-6*) ou en mettant en place sa propre filière de « résistance ». Ce basculement moral pourrait, en outre, se jumeler à des investigations personnelles concernant la hiérarchie policière, les multinationales et les autres rouages du système, avec leur lot de découvertes perturbantes et de secrets classifiés...

Le personnage se trouvera alors encore plus sur le fil du rasoir, obligé de « courir » sur une « lame » de plus en plus étroite et tranchante. Progressivement, sa Motivation deviendra une simple façade, cachant des sentiments et des idées plus complexes – et aussi plus difficiles à assumer.

C'était pourtant si simple – et si confortable – de continuer à voir le monde en noir et blanc, avec, d'un côté, les « vrais humains », la loi et l'ordre et, de l'autre, les Répliquants, le crime et le chaos... Là encore, la complication de la situation personnelle du Blade Runner pourra constituer un ressort dramatique particulièrement puissant, ainsi qu'une nouvelle source d'intrigues potentielles.

## Paranoïa Policière

Si cette possibilité fonctionne de façon optimale dans une série solo, rien n'empêche de l'utiliser avec une équipe de personnages-joueurs – mais elle nécessitera alors, de la part du meneur de jeu, une forme de jonglerie et de cloisonnement plus délicate qu'avec un personnage solitaire... avec, à la clé, des situations de jeu aussi complexes que passionnantes à explorer.

Ainsi, si la hiérarchie soupçonne un des membres du groupe d'entretenir des sympathies croissantes pour la « cause » des Répliquants (ou de mener une enquête personnelle sur tel ou tel sujet classifié), elle pourrait tout à fait charger (en secret) un de ses coéquipiers de jouer les espions et les balances – à l'inverse, le Blade Runner suspect pourrait être soutenu et aidé par un autre personnage-joueur, qui accepterait alors de le couvrir, pour des raisons (là encore) fort intéressantes à explorer en jeu...

Tout ceci nous amène naturellement à nous poser la célèbre question : *who watches the watchmen* ?

## Affaires Internes

Les Blade Runners sont des policiers. Même en tant qu'unité d'élite, même en tant que spécialistes des affaires « hors cadre », ils restent forcément soumis à la surveillance de leur hiérarchie. On peut même raisonnablement supposer que, compte tenu du caractère hautement sensible de leurs missions, ils fassent l'objet d'une attention toute particulière de la part du service des affaires internes... service qui pourrait tout à fait employer d'anciens Blade Runners et même infiltrer certains de ses hommes au sein de ces fameuses unités. En termes de jeu, ceci peut se traduire par deux grandes possibilités.

La première possibilité, liée au travail en équipe, consiste à décider (en accord avec le joueur concerné et à l'insu des autres membres du groupe) qu'un des personnages-joueurs est en réalité un agent infiltré des affaires internes, une « taupe » chargée de surveiller ses autres collègues et, le cas échéant, de mener les investigations secrètes susceptibles de déboucher sur leur mise hors service. On rejoint ici la célèbre logique du *traître de service*, souvent utilisée dans les jeux de rôle mêlant secrets personnels et intrigues politiques.

La seconde possibilité, plus adaptée à une série solo, consisterait à incarner un agent des affaires internes non-infiltré, chargé de mener « au grand jour » des enquêtes internes sur les unités Blade Runner, afin de s'assurer que tout est sous contrôle et que le ver n'est pas dans le fruit... une possibilité que rien n'empêche de combiner à un glissement progressif de la propre conscience du personnage concernant les Répliquants (voir *Double-Jeu* ci-dessus), qui se retrouverait alors confronté à un conflit intérieur encore plus labyrinthique...

## Faux Semblants

Un Blade Runner peut-il être un Répliquant ? Cette combinaison *a priori impossible* fait évidemment partie des *possibles* du jeu.

Largement suggérée, concernant Rick Deckard, par le *director's cut* du film de Ridley Scott, elle est explicitement incarnée par « K », le personnage principal du récent *BR-2049* (film qui fera très probablement l'objet d'un futur supplément pour *Nexus-6*). Dans le monde de *BR-2019*, cependant, une telle occurrence ne pourrait être que secrète – comme pour Deckard dans le premier long métrage : on se situe alors dans le cas de figure du Répliquant qui s'ignore, un cas de figure qui constituera le cœur du prochain supplément pour *Nexus-6*, intitulé *Mémoire Vive*.

Appliqué au cas spécifique d'un Blade Runner, cette idée peut sembler évidente – précisément parce qu'elle se trouve au cœur de la *director's cut* du premier film... tellement évidente qu'elle risque surtout de s'avérer beaucoup trop prévisible – une fausse bonne idée, un *déjà vu* ayant perdu tout élément de choc et de surprise. Nous vous proposons donc deux façons de recycler ou de réinventer cette « possibilité impossible ».

## L'Effet Licorne

*Et si l'un d'entre nous était un Répliquant ?*

Cette possibilité peut, dans le contexte de *BR-2019*, constituer un élément d'ambiance fort intéressant – non pas en l'appliquant à un des personnages-joueurs mais en l'utilisant comme un outil dramatique permettant d'instiller doute, suspicion et même paranoïa au sein du groupe...

Dans cette optique, ce qu'il faut bien appeler « affaire Deckard » devient LE précédent, le cas qui a tout bouleversé, que personne ne souhaite voir se reproduire et auquel tout le monde pense sans trop oser en parler – bref, un *événement zéro* à partir duquel rien ne sera plus comme avant. Le meneur de jeu pourra donc jouer avec cette *possibilité impossible* sans jamais la concrétiser, mais en l'utilisant comme une petite musique obsédante et insinuante, revenant sans cesse dans les pensées des Blade Runners...

## L'Option Simulacre

Une autre façon de « tordre » cette idée pour lui redonner une certaine originalité ainsi qu'un certain « pouvoir de surprise » : décider qu'un des personnages n'est PAS un *Répliquant-qui-s'ignore* mais bel et bien un Répliquant (sans doute membre du fameux FLR) infiltré parmi les Blade Runners, pour obtenir le plus d'informations possibles sur leurs méthodes et saboter leurs opérations...



Là encore, il s'agit de courir sur une lame encore plus étroite et dangereuse.

Un tel personnage aura bien sûr une identité factice, avec un passé totalement fabriqué – ce qui suppose forcément le soutien d'une organisation secrète (comme le FLR). Il devra en outre veiller à dissimuler à ses coéquipiers des capacités physiques qui le trahiraient presque immédiatement.

Dans ce cas, au lieu de faire créer chaque personnage-joueur de façon individuelle (ce qui pourrait suffire à mettre la puce à l'oreille des joueurs les plus suspicieux), le meneur de jeu pourrait aller jusqu'à faire participer le joueur de l'infiltré à la création collective des personnages, en lui faisant créer son « faux alter ego », c'est-à-dire le personnage auquel les autres personnages-joueurs penseront avoir affaire (avec son faux Passé, sa fausse Motivation, ses fausses spécialités...) – et en créant ensuite avec lui, à l'insu des autres joueurs, la version authentique de son personnage Répliquant...

Une approche certes un peu tordue du jeu de rôle, mais qui peut tout à fait trouver sa place dans un jeu comme *Nexus-6* / *BR-2019*...

## Gueules d'Humains

Pour finir, examinons les différentes façons pour le MJ de mettre en scène les PNJ Répliquants dans une série de *BR-2019* : en tant que principal gibier/adversaire des Blade Runners, les androïdes *Nexus-6* méritent une attention toute particulière.

## Plus Humain que l'Humain

Le principal écueil, à éviter absolument, consisterait à faire de ces Répliquants des « monstres » (au sens rôlistique du terme) génériques et interchangeables ou même des PNJ-type. Chaque Répliquant traqué, croisé et éliminé (ou pas...) par les Blade Runners devra être, au contraire, créé et joué comme un PNJ individualisé, avec sa personnalité propre.

Même aux yeux d'un Blade Runner motivé par le plaisir de chasse, chacune de ses proies devra se présenter à lui comme un être humain à part entière, et non comme une cible de plus dans un *first person shooter*, un membre parmi d'autres une espèce indifférenciée, une simple « tête » au sein d'un vaste troupeau, n'existant que pour être pourchassé et finalement abattu.

C'est, au contraire, en jouant les Répliquants comme de parfaits humains que vous pourrez restituer en jeu cette forme particulière d'aliénation inhérente au métier des Blade Runners. Et si ces derniers ont inventé des expressions comme *gueule d'humain* (*skinjob*, en V.O.), c'est précisément pour nier ou, au mieux, pour mettre en distance l'apparente humanité des Répliquants – pour les *déshumaniser*, dans tous les sens du terme.

Tel est d'ailleurs le sens de la remarque effectuée, dans le film de Ridley Scott, par la voix-off de Deckard : « *Gueules d'humains, c'est comme ça que Bryant appelait les Répliquants, le type même du flic qui, autrefois, appelait les Noirs des négros...* ».

Deckard, quant à lui, professe une autre vision des choses, plus détachée : en dépit des apparences, les Répliquants ne sont que des machines, qu'il est nécessaire de mettre hors-service lorsqu'elles représentent un danger, point barre.

## Effets Miroirs

En termes de jeu, chaque PNJ Répliquant Nexus-6 devra donc être créé par le meneur de jeu avec les mêmes règles et le même degré de détail que les androïdes personnages-joueurs de *Nexus-6*, afin de garantir cette fameuse *impression d'humanité* que les Blade Runners doivent s'efforcer d'ignorer. En tant que PNJ, cependant, ils ne disposeront pas de points de Volonté – à moins que le meneur de jeu n'en décide autrement, afin de véritablement mettre PNJ et personnages-joueurs à armes égales.

De même, rien n'interdit à un meneur de jeu d'une série classique de *Nexus-6* de doter ses Blade Runners PNJ de tous les avantages décrits dans le présent supplément (utilisation des points de Volonté, spécialités etc.), afin de faire encore monter d'un cran le danger qu'ils représentent aux yeux des Répliquants fugitifs.

Sur ce point comme sur beaucoup d'autres, chaque meneur de jeu de *Nexus-6 / BR-2019* dispose de la même liberté qu'un réalisateur de cinéma, qui peut choisir de moduler à son gré tel ou tel aspect de l'histoire qu'il met en scène.

**A vous de jouer !**





Nom

Matricule

Passé

Motivation

Age

***PHYSIQUE***

Force

Agilité

***MENTAL***

Intelligence

Perception

***PSYCHOLOGIQUE***

Détermination

Empathie

Spécialités

Points de Vie

Points de Volonté

Equipement

Informations Diverses