

# NEXUS-6

***Vous êtes un Répliquant. A vous de jouer.***



*Inspiré du film **BLADE RUNNER** de Ridley Scott*

*Un jeu de rôle écrit par **Olivier Legrand** (2<sup>ème</sup> édition, 2021)*

*Illustration : NEWATLAS 7*

# NEXUS-6

***Vous êtes un Répliquant. A vous de jouer.***

*Au début du 21ème siècle, la Tyrell Corporation a permis à la robotique d'entrer dans la phase Nexus : la fabrication d'un être identique à l'homme, connu sous le nom de "Répliquant".*

*Les Répliquants sont d'une force et d'une agilité supérieures à celles de leurs généticiens et d'une intelligence au moins égale. Ils sont utilisés comme main d'œuvre pour les travaux dangereux lors de l'exploration d'autres planètes.*

*Après la mutinerie d'une équipe de combat Nexus 6, dans une colonie de l'espace, les Répliquants ont été déclarés illégaux sur terre et passibles de la peine de mort.*

*Des brigades de police spéciale "les Unités Blade Runner" ont reçu l'ordre d'abattre tout Répliquant ayant pénétré sur terre. Il ne s'agit pas d'une exécution. Le terme employé est "retrait".*

*Texte d'ouverture de **Blade Runner***

**NEXUS-6** est un jeu de rôle non-officiel et gratuit, inspiré du film **Blade Runner** (1982) de Ridley Scott, lui-même inspiré du roman de Philip K. Dick, **Les Androïdes Révent-ils de Moutons Electriques ?**

NEXUS-6 contient également un certain nombre de spéculations et de concepts spécialement élaborés pour les besoins du jeu. Ce jeu est donc à la fois une adaptation, un hommage et un spin-off apocryphe.

## **100% FANWORK**

*No copyright infringement intended*

*A Sylvie, en souvenir de tous nos futurs.*

*A Stéphane, en souvenir d'un autre FLR.*

*Merci à Thomas, Eneeria, Grem 188, Auctor et Newatlas 7.*

## Conception et écriture

[Olivier Legrand](#)

## Illustrations

[Cortez77 fr](#)

[Edbit68](#)

[Michael Gibbs](#)

[Abraham Katase](#)

[Matsucorp](#)

[NEWATLAS7](#)

[Giorgia « P-Jo Art » Papagna](#)

[Thomas Piemontese](#)

[Ander Plana](#)

[Jeff Preston](#)

[Joe Roberts](#)

[Cal Schnatz, Jr.](#)

[Dan Slider](#)

[Zsolt Szentandrás](#)

[Toolboxio](#)

[Salvador Trakal](#)

[Léonard de Vinci](#)

Les illustrations de Jeff Preston sont extraites de Terrible Character Portraits et reproduites sous licence Creative Commons 3.0 Unported. Le dessin de l'Homme de Vitruve par Léonard de Vinci fait partie du domaine public. Toutes les autres images utilisées dans ce document ont été reproduites avec l'aimable permission des artistes.

# INTRODUCTION



## Thème et Concept

**Nexus-6** est un jeu de rôle situé dans l'univers du film *Blade Runner*. Comme son titre peut le laisser supposer, ce jeu ne vous propose pas d'incarner un Blade Runner, mais un androïde, plus précisément un Répliquant de génération Nexus-6, capable de développer de véritables émotions, un être artificiel doté d'une force et d'une agilité surhumaines - ainsi que d'une durée de vie limitée à quelques années.

Comme les Répliquants pourchassés par Deckard dans *Blade Runner*, les personnages-joueurs de *Nexus-6* sont des fugitifs, traqués par les Blade Runners et les agents de la Tyrell Corporation ; comme Roy Batty, Pris et leurs compagnons, ils devront apprendre à survivre dans un monde hostile où ils n'ont pas leur place ; comme eux, ils devront faire face à l'éveil de leurs émotions, à la révélation de leur humanité et au spectre de leur mortalité...

*Blade Runner* est, sans conteste, un des chefs d'œuvre du cinéma de science-fiction. Inspiré d'un roman-culte de Philip K. Dick (*Les Androïdes Révoltés de Moutons Électriques ?*), le film de Ridley Scott a non seulement façonné notre vision d'un certain futur, posant les jalons de l'esthétique cyberpunk, mais il demeure encore aujourd'hui, près de 35 ans après sa sortie, un film visionnaire, comme le fut, en son temps, le *Metropolis* de Fritz Lang.

En ce 21<sup>ème</sup> siècle naissant où la biotechnologie constitue une des prochaines *nouvelles frontières* de l'humanité, le futur dépeint par ce film de 1982 semble plus que jamais d'actualité.

Au-delà de ses remarquables qualités esthétiques, *Blade Runner* nous propose de réfléchir sur notre propre humanité ; tout comme le « monstre » du *Frankenstein* de Mary Shelley, les Répliquants sont finalement confrontés aux mêmes questions existentielles qui hantent les êtres humains depuis les origines : qui et que sommes-nous exactement ? Nous sommes nous construits nous-mêmes, par le fait de notre seule volonté, ou bien sommes nous uniquement ce que nos créateurs, parents ou concepteurs ont fait de nous ? Pourquoi nous faut-il absolument mourir ? Sans prétendre faire de *Nexus-6* un jeu de rôle à portée philosophique, il est essentiel que ces questions y soient représentées, sous une forme ou sous une autre – sans jamais perdre de vue que *Nexus-6* est avant tout un jeu.

Sur le plan du roleplaying, interpréter un surhomme artificiel condamné à une vie d'une insupportable brièveté et découvrant peu à peu son humanité constitue un challenge susceptible d'intéresser un roleplayer chevronné ou tout simplement curieux.

## Sources et Univers

*Nexus-6* s'adresse en priorité aux joueurs qui connaissent bien le film de Ridley Scott, son univers, ses grands thèmes et son atmosphère unique.

En tant que jeu de rôle, *Nexus-6* n'a pas été conçu comme une adaptation stricte de *Blade Runner*, mais plutôt comme une extension, un *spin-off* du film de Ridley Scott, un peu à la manière d'une série télé inspirée d'un film, une approche qui peut impliquer un changement de perspective ou l'introduction de nouveaux éléments de background.

Le background de *Nexus-6*, volontairement limité à l'essentiel, intègre quelques extrapolations, visant surtout à étoffer les informations contenues dans le film ; il ne prend pas en compte les diverses suites écrites par K.W. Jeter entre 1995 et 2000, lesquelles s'éloignent beaucoup du film de Scott, mais propose, en revanche, au meneur de jeu quelques éléments optionnels et possibilités alternatives, visant à ouvrir de nouveaux horizons aux Répliquants-joueurs.

Depuis la mise en ligne de la première édition de *Nexus-6*, l'univers officiel de *Blade Runner* s'est enrichi d'un second film, *BR-2049*, de trois courts métrages explorant sa chronologie futuriste et d'une série BD *spin-off*, *Blade Runner 2019*. Une série d'animé TV, *Blade Runner: Black Lotus*, est également en préparation... autant de possibles sources d'inspiration pour le meneur de jeu !





## Le Jeu de l'Androïde

En tant que jeu de rôle, Nexus-6 se situe à l'opposé de ce que l'on pourrait considérer comme le schéma rôlistique le plus classique – non parce qu'il se propose de bouleverser ou de redéfinir les codes du jeu de rôle, ses enjeux ou son modus operandi, mais parce que sa logique rôlistique (ou, si l'on préfère, sa « proposition de jeu ») se situe presque à 180° de ce que l'on pourrait considérer comme l'offre classique.

Alors que la plupart des jeux de rôle vous proposent de créer un personnage novice mais doté d'un fort potentiel, dans l'espoir de le voir survivre le plus longtemps possible et progresser aussi loin que possible dans ses diverses capacités, Nexus-6 vous invite à incarner un androïde dont les capacités sont déjà optimales et dont l'espérance de vie est limitée à quatre ans : la survie devient alors l'unique objectif, avec, peut-être, l'espoir fou de trouver un moyen d'enrayer le compte à rebours fatal... Pour citer Roy Batty dans *Blade Runner* : "I need more time..."

## Système Synthétique

Le système de Nexus-6 a délibérément été conçu dans une optique de simplicité et de flexibilité. Ses deux principaux objectifs sont d'émuler l'univers de jeu, sa réalité et son atmosphère, et de proposer au meneur de jeu et aux joueurs une mécanique de jeu minimaliste, adaptable à toutes sortes de situations.

La définition des personnages en termes de jeu a ainsi été débarrassée de divers concepts présents dans de nombreux jeux de rôle (comme par exemple les listings de compétences) pour se focaliser sur l'essentiel. Dans Nexus-6, créer un personnage ne prend que quelques minutes et le processus de création vise à donner l'impression au joueur qu'il a bel et bien créé un Répliquant conçu par la Tyrell Corporation – « plus humain que l'humain ».

## Structure et Contenu

Enfin, *Nexus-6* se propose de traiter son sujet avec un maximum de concision.

Vous n'y trouverez donc pas de volumineux chapitres de background, de « textes d'ambiances » ou de longues dissertations sur l'art de mener un jeu de rôle, mais un ensemble de règles de jeu, d'idées, d'informations pratiques et de pistes de réflexions, présentées en six courts chapitres.

### 1 : Futur

Ce chapitre présente les éléments-clés du monde de *Blade Runner* et les bases de l'univers de *Nexus-6*.

### 2 : Répliquant

Ce chapitre détaille le processus de création des personnages et de définition en termes de jeu.

### 3 : Système

Ce chapitre détaille les règles de *Nexus-6*, conçues pour un maximum de flexibilité et de simplicité.

### 4 : Technologie

Ce chapitre détaille quelques objets et machines emblématiques du monde de *Blade Runner*.

### 5 : Série

Ce chapitre présente informations, idées et conseils pour la mise en place d'une série. A ce titre, sa lecture est strictement réservée au meneur de jeu.

### 6 : Pilote

Ce chapitre, réservé lui aussi au MJ, vous propose un mini-épisode pilote pour lancer votre série...

# i : FUTUR



## Un Autre Monde

Sorti en 1982, le film de Ridley Scott se déroule à Los Angeles, en 2019 – soit une trentaine d’années « dans le futur ». Aujourd’hui, en 2016, nous pouvons être à peu près sûrs que la colonisation d’autres planètes ou la conception d’androïdes quasi-humains ne se concrétisera pas dans les trois ans à venir. *Nexus-6* se situe donc clairement dans un futur uchronique, dans lequel l’ingénierie génétique et l’exploration spatiale ont atteint un niveau beaucoup plus avancé que dans notre début du XXI<sup>ème</sup> siècle – mais où d’autres secteurs technologiques, comme par exemple les communications et l’informatique, n’ont clairement pas connu le même boom que dans *notre* monde actuel. A l’intérieur de cette réalité alternative, *Nexus-6* prend place quelques années après le film de Scott, dans des années 2020.

Ce futur divergent, dont l’esthétique évoque parfois celui des films noirs des années 1930 à 1950, les joueurs devront, de préférence, l’accepter « tel quel », sans chercher à le « relier » avec notre présent ni à établir sa chronologie précise. Du reste, la meilleure introduction à ce futur alternatif, à la fois terriblement familier et étrangement décalé, est sans doute le texte qui ouvre le générique du film, reproduit en ouverture de ce jeu.

D’une certaine façon, ce court exposé résume tout le « background » nécessaire à une immersion dans l’univers de *Blade Runner*. Un examen précis de ce

texte de présentation permet en effet de dégager un certain nombre d’informations plus ou moins explicites, qu’il est ensuite possible de mettre en corrélation avec ce que peuvent suggérer certains décors ou dialogues du film. Il ressort de tout ceci cinq éléments-clés, six paramètres à partir desquels chaque meneur de jeu pourra élaborer sa propre vision de l’univers de *Nexus-6*.

## 1. Corporate Era

Comme le reflètent les publicités vidéos géantes omniprésentes dans le paysage urbain du film, le monde de *Blade Runner* est clairement dominé par de puissantes multinationales – à commencer par la célèbre Tyrell Corporation, créatrice des Répliquants.

## 2. More Human Than Human

Dans ce futur alternatif, l’ingénierie génétique est un des secteurs de pointe de la technologie humaine, ayant abouti à la création d’androïdes semblables à l’homme – ou de véritables *humains de synthèse* ? Contrairement à ce que le terme « robotique » peut laisser supposer, les Répliquants ne sont pas des « robots » dotés de circuits électroniques et de parties mécaniques, mais bien des êtres de chair et de sang créés par l’ingénierie biotechnologique (sinon, il suffirait de les examiner aux rayons X pour les différencier des vrais êtres humains et le fameux test de Voight-Kampff n’aurait aucune raison d’être.

### 3. New Frontier

Dans le monde de *Blade Runner*, le système solaire fait l'objet d'une colonisation massive depuis déjà plusieurs années. Cette colonisation constitue, avec l'avancée de la biotechnologie, l'autre « nouvelle frontière » de l'humanité.

Les différentes Fonctions attribuées aux Répliquants (par exemple « Ouvrier », « Combat » ou « Plaisir ») indiquent par ailleurs que cette colonisation n'en est plus à ses premiers temps et qu'elle mobilise toute une population (androïde mais aussi humaine) liée notamment aux activités industrielles et militaires. La référence, dans le poignant monologue final de Roy Batty, à « *de grands vaisseaux en feu près du Baudrier d'Orion* » semble en outre suggérer que l'espace est le cadre de conflits militaires à grande échelle – conflits qui ne peuvent opposer que des puissances humaines : s'agit-il de guerres entre multinationales bâtisseuses d'empire ou bien des prolongements d'une *guerre froide* qui, dans le monde de *Blade Runner*, ne se serait pas achevée mais se serait transportée dans l'espace ? Ou d'une combinaison de ces deux hypothèses ?

### 4. Police State

Autre paramètre essentiel, mais peut-être moins flagrant : l'existence, dans la grande conurbation de Los Angeles et, selon toute vraisemblance, à l'échelle de la planète tout entière, d'un pouvoir policier particulièrement puissant, permettant par exemple aux *Blade Runners* d'agir en toute liberté, sans avoir à se soucier de questions de juridiction.

Ce pouvoir policier ne se présente pas de façon explicite comme une dictature oppressive, mais il semble néanmoins bien présent, à la marge de l'existence quotidienne des êtres humains. Nous pouvons notamment remarquer qu'à aucun moment le président de la toute-puissante Tyrell Corporation ne prend Deckard de haut ou ne conteste, même pour la forme, son autorité – ce qui implique que ce haut personnage prend tout à fait au sérieux la police (et, par extension, le pouvoir policier) que représente le *Blade Runner*. L'alliance d'un pouvoir policier fort et de puissantes multinationales pourrait d'ailleurs constituer un des facteurs explicatifs de la divergence uchronique du futur de *Blade Runner*.

### 5. Retro / Noir

En dépit (ou en complément) de ses aspects pré-cyberpunk, l'univers de *Blade Runner* baigne tout entier dans une esthétique tout droit sortie des films noirs des années 1930-1940 – comme l'attestent de nombreux décors du film mais aussi les looks de personnages comme Rick Deckard ou Rachel Tyrell, véritable incarnation de ce style rétrofuturiste ou néo-noir – sans parler de personnages comme Gaff, Bryant ou Taffey Lewis, véritables archétypes de seconds rôles de film noir.



### 6. Great Depression

Enfin, l'ensemble de l'univers urbain du film baigne dans une atmosphère de dystopie déprimante.

La pluie presque incessante, l'atmosphère polluée qui semble régner dans les rues bondées de piétons, les volées de cyclistes et la relative rareté des véhicules automobiles peuvent être interprétées comme autant de séquelles possibles de quelque désastre environnemental.

Il semble de toute façon que la Terre, polluée et surpeuplée, soit désormais un monde à fuir, comme le laissent entendre les lénifiantes publicités pour les colonies hors-monde, invitant les candidats à l'exode interplanétaire à « tout recommencer », pour une « nouvelle vie », loin d'une planète où les ressources comme les émotions semblent en voie d'épuisement.

Le monde de *Blade Runner* est donc manifestement en proie à une Grande Dépression, dans tous les sens du terme ; l'ambiance y oscille entre rues surpeuplées et lieux d'extrême solitude, comme l'appartement impersonnel de Deckard, la morne citadelle de la Tyrell Corporation ou l'immeuble à l'atmosphère de tombeau de J.F. Sebastian.

La maladie dégénérative qui ronge Sebastian et la personnalité même de ce dernier peuvent d'ailleurs être vue comme une métaphore du monde qui l'entoure : un monde qui a vieilli trop vite, désormais dénué d'avenir mais encore capable de fabriquer des jouets à la fois extraordinaires et dérisoires...



# L'Univers de **BLADE RUNNER** de A à Z

**Androïde** : Être entièrement conçu par ingénierie biotechnologique. Voir Répliquant.

**Animoïde** : Animal de synthèse ; équivalent animal d'un Répliquant. De nombreuses espèces ayant disparu, le marché des animaux artificiels s'est considérablement développé. Contrairement aux Répliquants humains, les animoïdes ne sont pas sous brevet exclusif de la Tyrell Corporation et font l'objet d'un commerce terrestre très lucratif (y compris au marché noir).

**Blade Runner** : Policier membre d'une unité d'élite chargée de traquer et de mettre hors-service les Répliquants évadés.

**Colonies** : Voir Hors-Monde.

**Esper** : Ordinateur ultrasophistiqué à commande vocale (utilisé dans le film par Deckard pour analyser les photographies abandonnées par un des Répliquants).

**Fonction** : Rôle pour lequel un Répliquant a été conçu et programmé (ex : combat, plaisir etc).

**Gueule d'Humain** : Terme péjoratif désignant un Répliquant.

**Hors-Monde** : Terme générique désignant les colonies spatiales créées et dirigées par différentes puissances terrestres (nations, alliances, multinationales etc.) au sein (et peut-être même au-delà) de notre système solaire. Certaines sont situées à la surface de planètes (comme par exemple Mars) ou de satellites naturels, d'autres sont en fait de vastes stations-cités orbitales (effectivement « hors-monde », dans tous les sens du terme).

**Hors-Service (Mise)** : Terme légal désignant l'exécution d'un Répliquant.

**Nexus-6** : La dernière génération de Répliquants ; plus proches encore des humains que les modèles antérieurs, les Nexus-6 seraient capables de développer leurs propres émotions. Afin d'éviter qu'ils n'échappent au contrôle de leurs propriétaires, les Nexus-6 sont dotés d'une espérance de vie limitée à seulement quatre années.

**Répliquant** : Appellation officielle (et déposée par la Tyrell corporation) des Androïdes.

**Retraît** : Voir Hors-Service.

**Simulacre** : Répliquant conçu pour être le sosie d'un individu existant ou ayant existé – au point, dans certains cas, de partager une partie de sa mémoire sous forme de souvenirs implantés. Dans le film, ce type de Répliquant est représenté par le personnage de Rachel.

**Spinner** : Véhicule volant utilisé par les services de police et par les civils les plus fortunés.

**Tyrell Corporation** : Multinationale possédant les brevets exclusifs des Répliquants.

**Voight-Kampff** : (a) test de Voight-Kampff – questionnaire psychologique permettant d'identifier un sujet comme étant (ou non) un Répliquant ; (b) machine de Voight-Kampff – détecteur de stress utilisé lors du test de Voight-Kampff.

# Réplicants : Questions / Réponses

## More Human Than Human

**Dans le texte de présentation du film Blade Runner, les Réplicants sont présentés comme étant issus de « la robotique » - mais ils semblent pourtant être des êtres de chair et de sang. Sont-ils des robots ou des clones ?**

Les androïdes de Blade Runner sont des « machines biologiques » - une expression que l'on pourrait également utiliser pour désigner les êtres humains ou n'importe quelle créature vivante. La spécificité d'un Réplicant est qu'il est une machine biologique *artificielle*, issue de l'ingénierie biotechnologique. On pourrait aussi qualifier les Réplicants d'êtres synthétiques ou d'humains de synthèse.

Dans le monde de Blade Runner, le terme « robotique » est donc à prendre dans son sens le plus large, comme le nom d'une discipline ayant suivi une évolution allant de la mécanique des automates à l'ingénierie biologique dont les androïdes Nexus-6 représentent l'apogée et le dernier cri.

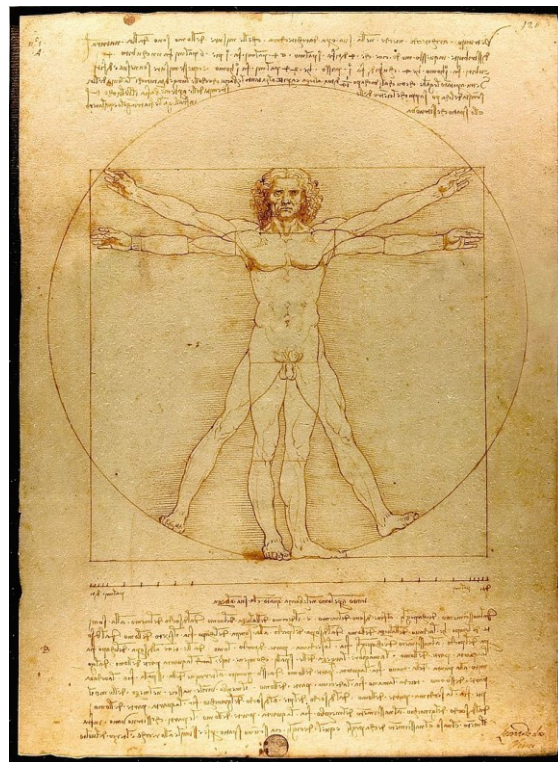
L'anatomie et la physiologie des Réplicants sont globalement identiques à celles des humains - si tel n'était pas le cas, un simple examen aux rayons-X suffirait à les détecter et les Blade Runners n'auraient pas besoin de leur fameux test de Voight-Kampff. Un Réplicant blessé peut donc logiquement bénéficier des mêmes soins médicaux qu'un humain.

## I Need More Time

**Combien de temps vit un Réplicant ? Connaît-il sa durée de vie ?**

Un Réplicant vit exactement quatre ans. A la fin de cette période, sa vie prend fin, de façon automatique, comme une machine qui s'éteint pour toujours. La volonté du sujet peut éventuellement lui permettre de retarder le moment fatidique de quelques minutes (comme Batty lors de ses derniers moments) mais le processus est absolument inéluctable. Il a été mis en place par les concepteurs des Réplicants comme une mesure de sécurité censée empêcher les Réplicants de devenir, avec le temps, *trop humains*. Cette brève durée de vie n'empêche toutefois pas les Nexus-6 de prendre conscience de leur mortalité et de ce qu'il faut bien appeler leur humanité.

Dans le film, les questions que pose le Réplicant Leon à Deckard avant de tenter de le tuer (et d'être abattu par Rachel) semblent suggérer qu'il ignore sa durée de vie exacte, mais on peut aussi interpréter ces questions comme étant purement rhétoriques. Nexus-6 part du principe qu'un Réplicant-joueur sait, dès le début du jeu, que sa vie est limitée à quatre ans – une vérité qui aura évidemment contribué à sa rébellion contre sa condition de « produit vivant » et à sa décision de devenir un fugitif...



## You Are Nexus-6

**Dans le film, Rachel ignore qu'elle est une Réplicante – et il est également suggéré, à la fin, que Deckard lui-même est en réalité un Réplicant qui s'ignore. Peut-on jouer de tels Réplicants ?**

Nexus-6 suppose que tous les joueurs incarnent des Réplicants fugitifs venus des colonies hors-monde, comme ceux que pourchasse Deckard dans *Blade Runner* : Roy, Pris, Leon et Zhora. Les Réplicants qui s'ignorent, comme Rachel ou Deckard, n'ont pas les capacités physiques hors du commun des Nexus-6 mais possèdent en revanche une identité et une personnalité beaucoup plus développées, grâce à des implants mémoriels leur donnant l'illusion (et la certitude) de posséder des souvenirs d'enfance, des secrets, des rêves... Ces Réplicants « simulacres » relèvent d'une logique de jeu totalement différente de celle que propose Nexus-6 et feront donc l'objet d'un prochain supplément.

**Quelles sont les différences entre les Réplicants Nexus-6 et ceux des générations précédentes (Nexus-5, 4 etc.) ?**

Le film ne fournit pas de réponse claire à ce sujet. On partira du principe que ces Réplicants possèdent des capacités physiques moins impressionnantes que celles des Nexus-6 et qu'ils sont en outre incapables de développer une véritable forme de personnalité humaine; leur durée de vie n'a donc pas besoin d'être limitée à quatre ans, comme pour les Nexus-6.



# 2 : REPLICANT

## Personnages

Ce chapitre contient toutes les informations dont vous avez besoin pour créer votre personnage Répliquant. Comme vous aurez l'occasion de le constater, dans *Nexus-6*, créer un personnage est aussi simple que rapide : en quelques décisions et quelques jets de dés, vous obtiendrez en quelques minutes un Répliquant prêt-à-jouer.

Vous trouverez également, à la fin de ce chapitre, les profils de deux personnages-exemples, Debbie et Hugo, que nous retrouverons au chapitre 3 dans plusieurs exemples destinés à illustrer le système de jeu et son fonctionnement.

## Composantes

En termes de jeu, les capacités d'un personnage (aussi appelé *sujet*) se divisent en trois grands domaines : le Physique, le Mental et l'Humain. Chaque domaine se décline sous la forme de deux composantes chiffrées.

Le système de *Nexus-6* ne fait pas de distinction entre capacités innées et compétences acquises – une distinction qui, dans le cas d'un Répliquant, n'aurait de toute façon aucun sens. Les composantes d'un personnage représentent donc l'ensemble de ses capacités physiques, mentales et humaines.

### Physique

La **Force** représente la puissance musculaire et la résistance physique du sujet.

L'**Agilité** représente la souplesse, la rapidité et la coordination physique du sujet.

### Mental

L'**Intelligence** représente les capacités de cognition, de raisonnement et d'analyse du sujet.

La **Perception** reflète la vigilance du sujet, ainsi que son sens de l'observation et sa vivacité d'esprit.

### Humain

L'**Empathie** représente la capacité à ressentir les émotions d'autrui et à établir des rapports humains.

La **Personnalité** représente l'ego, la conscience de soi et le sentiment d'identité du sujet.



## Valeurs et Limites

Chaque composante reçoit une valeur chiffrée. Pour les êtres humains, les composantes sont mesurées sur l'échelle suivante :

- 1 = Faible**
- 2 = Moyenne**
- 3 = Elevée**
- 4 = Très Elevée**
- 5 = Exceptionnelle**
- 6 = Phénoménale**

Le potentiel humain maximum est de 6 : un génie scientifique ou un champion d'échecs pourra ainsi atteindre 6 en Intelligence, tandis qu'une gymnaste olympique pourra posséder 6 en Agilité.

Un Répliquant *Nexus-6* peut dépasser cette limite dans le domaine physique et, plus rarement, dans le domaine mental : tout dépend de sa Fonction et de son profil individuel (voir page suivante).

## Personnages Synthétiques

Les six composantes d'un personnage représentent l'ensemble de ses aptitudes, innées comme acquises. Tout ce qu'un Répliquant a besoin de maîtriser fait déjà partie de son bagage « inné », c'est-à-dire de sa programmation – un bagage représenté, en termes de jeu, par sa fonction et ses composantes.

Au-delà de sa simplicité, cette approche vise à donner aux joueurs de NEXUS-6 l'impression d'une création de personnage minimaliste et réduite à l'essentiel, produisant des sujets presque « jetables », qui devront surtout se définir en cours de jeu.

Les Répliquants étant conçus pour fonctionner de façon optimale dès leur mise en service (et pour une durée de vie très limitée), l'augmentation des capacités par l'expérience, si importante dans de nombreux jeux de rôle, n'a donc que peu de place dans Nexus-6. Les composantes physiques et mentales d'un Répliquant ne sont donc pas destinées à progresser en cours de jeu ; l'éveil de la Personnalité et de l'Empathie constitue en revanche le principal axe de développement d'un personnage de Nexus-6 – à partir du moment où il parvient à survivre, bien entendu...

## Processus de Création

Pour créer un Répliquant, il suffit de suivre les quatre étapes très simples décrites ci-dessous.

**1) Fonction :** Chaque Répliquant Nexus-6 a été conçu pour remplir une Fonction spécifique (ex : Combat, Plaisir, Ouvrier, etc.).

**2) Age et Vécu :** On détermine l'âge du Répliquant (de 1 à 3 ans), ce qui permet de calculer le temps qu'il lui reste à vivre et influe sur l'éveil de sa Personnalité.

**3) Composantes :** Le joueur reçoit ensuite 4 points supplémentaires à répartir entre les composantes de son personnage, ce qui permet de calculer leurs valeurs finales. Le sujet reçoit également un capital de points de Vie et un capital de points de Volonté.

**4) Derniers Détails :** Le Répliquant est prêt à jouer : il ne reste plus qu'à le doter d'un nom et d'une image.

### Etape 1 : Fonction

La **Fonction** d'un Répliquant représente le rôle pour lequel il a été conçu et programmé. C'est elle qui détermine les valeurs de base du personnage dans ses composantes, sauf pour la Personnalité, dont la valeur dépend du vécu (voir étape suivante).

Le joueur lance 1D6 sur la table ci-contre afin de déterminer la Fonction de son Répliquant.

Si le résultat ne le satisfait pas, il pourra relancer le dé mais devra obligatoirement choisir un des deux résultats tirés.

Si, par exemple, je tire 3 et 5, je pourrai choisir entre une Fonction d'Ouvrier et une Fonction de Service.

### 1 = Assassin

Le Répliquant a été conçu pour servir dans toutes sortes d'opérations d'intrusion, de liquidation et de protection personnelle.

Force = 4      Intelligence = 3      Empathie = 1  
Agilité = 5      Perception = 4      Personnalité \*

### 2 = Combat

Le Répliquant a été conçu et formé pour servir dans toutes sortes d'opérations militaires, en milieu planétaire comme en milieu spatial.

Force = 5      Intelligence = 3      Empathie = 1  
Agilité = 4      Perception = 4      Personnalité \*

### 3 = Ouvrier

Le Répliquant a été conçu et formé pour travailler dans des conditions et des milieux extrêmes, sur des plateformes orbitales ou des planètes à l'environnement naturel hostile.

Force = 6      Intelligence = 3      Empathie = 1  
Agilité = 4      Perception = 3      Personnalité \*

### 4 = Plaisir

Le Répliquant a été conçu pour travailler dans les bordels militaires et les night-clubs des colonies spatiales ou comme objet sexuel privé.

Force = 4      Intelligence = 3      Empathie = 1  
Agilité = 5      Perception = 4      Personnalité \*

### 5 = Service

Le Répliquant a été conçu pour mener à bien toutes sortes d'activités liées à la gestion et aux interactions sociales.

Force = 3      Intelligence = 5      Empathie = 2  
Agilité = 4      Perception = 3      Personnalité \*

### 6 = Technicien

Le Répliquant a été conçu pour mener à bien toutes sortes de tâches nécessitant un haut degré de savoir-faire technique.

Force = 3      Intelligence = 5      Empathie = 1  
Agilité = 4      Perception = 4      Personnalité \*



## Etape 2 : Age et Vécu

*« J'ai vu des choses que vous autres ne croiriez pas. Des vaisseaux en flammes sur le boudoir d'Orion J'ai vu des rayons cosmiques scintiller près de la porte de Tannhäuser. Tous ces instants seront perdus dans le temps... Comme les larmes dans la pluie. »*

*Roy Batty, dans Blade Runner*

Un Nexus-6 ne vit que 4 ans. Une fois cette limite atteinte, un processus spécial intégré dans sa structure génétique stoppe toutes ses fonctions vitales - en d'autres termes, il meurt.

Un Répliquant-joueur est toujours âgé d'au moins d'un an, ce qui lui donne déjà un certain vécu et lui a permis de développer suffisamment de conscience de soi et de volonté pour devenir un fugitif.

Compte tenu de son espérance de vie extrêmement limitée, l'âge d'un Répliquant est mesuré en années et un mois. On commence d'abord par déterminer le nombre d'années entières vécues par le Répliquant, en lançant 1D6 sur la table suivante.

**1-2** = Un an

**3-4** = Deux ans

**5-6** = Trois ans

Ce nombre d'années donne également la valeur de base de la composante **Personnalité** (de 1 à 3). Plus un Répliquant a vécu, plus son sentiment d'identité a eu le temps de s'affirmer.

A ce nombre d'années s'ajoute un certain nombre de mois déterminé par un nouveau jet de dé (1D6) :

**1-3** = Ajouter (1D6-1) mois à l'âge du sujet.

**4-6** = Ajouter (1D6+5) mois à l'âge du sujet.

Pour calculer le temps qui reste à vivre au Répliquant, il suffit de soustraire son âge à 4 ans.

Au-delà de ces informations chiffrées, le joueur et le meneur de jeu pourront profiter de cette étape pour préciser un peu le vécu du personnage, notamment la colonie hors-monde dans laquelle il a été mis en service et les tâches qui lui ont été dévolues (voir l'encadré *Une Vie de Répliquant*, page suivante).

## Etape 3 : Composantes

Les valeurs de base d'un Nexus-6 dans ses composantes dépendent de sa Fonction – sauf pour la Personnalité, qui dépend de son vécu.

A cela vont venir s'ajouter les bonus suivants :

**Bonus Individuel** : Le joueur reçoit 3 points à répartir entre les composantes physiques (Force et Agilité) ou mentales (Intelligence et Perception), sans attribuer plus de 2 points au même score.

**Bonus d'Humanité** : Le personnage ajoute 1 à sa Personnalité ou à son Empathie, au choix du joueur. Notons que ces deux composantes pourront ensuite évoluer en cours de jeu, selon les expériences.

Une fois les valeurs des six composantes fixées, on pourra calculer les Points de Vie et les Points de Volonté du Répliquant.

Les **Points de Vie** d'un personnage représentent la quantité de dommages physiques qu'il peut subir avant d'être tué / mis hors service. Ce capital est égal à la valeur de la Force du sujet.

Les **Points de Volonté** d'un sujet représentent sa détermination et sa capacité à se surpasser dans les situations critiques ou désespérées. Ce capital est égal à la valeur de la Personnalité du sujet.

## Etape 4 : Dernières Détails

### Image

Votre Répliquant a besoin d'un visage. Plutôt qu'une description écrite, l'idéal est de trouver une photo (acteur, mannequin etc.) correspondant au physique du Répliquant et de l'intégrer à sa fiche d'identité.

### Nom et Numéro

Tout Répliquant possède un nom et un prénom en bonne et due forme - et même un numéro de série. Ainsi, le personnage de Pris dans *Blade Runner* a pour nom complet Pris Stratton et a pour numéro de série N6FAB21416 ; le charismatique Roy Batty, quant à lui, est immatriculé N6MAA10816.

Choisissez le nom et le prénom de votre Répliquant.

Quant à son numéro de série, il doit être déterminé ainsi : N6 (pour Nexus-6), puis la lettre M ou F (selon le sexe du sujet) et les deux lettres (A, B ou C) correspondant à son code Physique et à son code Mental (voir l'encadré page suivante pour plus de détails), dans cet ordre, suivi d'un numéro de série aléatoire à cinq chiffres.

***Votre Nexus-6 est prêt. A vous de jouer !***



## Composantes & Codes

Dans *Blade Runner*, on peut remarquer que les dossiers de la Tyrell corporation utilisent un code alphabétique (A, B, C) pour quantifier les capacités de chaque Répliquant dans le domaine Physique et dans le domaine Mental. On peut déterminer ce code à partir de la composante physique ou mentale la plus élevée :

3- = Code C

4-5 = Code B

6+ = Code A

Ces codes ne sont pas directement utilisés dans les règles mais peuvent être employés en cours de jeu par des PNJ, par les fichiers de la Tyrell ou par les Répliquants eux-mêmes afin de définir leurs capacités. Ainsi, un Répliquant pourra tout à fait se définir lui-même comme un Nexus-6 « Physique A, Mental B ».

## Une Vie de Répliquant

Les Répliquants sont à la fois des produits et des esclaves.

La vie d'un Nexus-6 avant qu'il ne décide d'échapper à sa condition de produit vivant se limite le plus souvent à l'exécution des tâches pour lesquelles il a été conçu et conditionné.

Le meneur de jeu pourra toutefois demander au joueur d'imaginer un souvenir marquant pour chaque année vécue par le Répliquant; ce sont ces quelques souvenirs qui constitueront les bases de son sentiment d'identité (et, en termes de jeu, de sa Personnalité).

Tout ceci part du principe que les personnages sont destinés à jouer un épisode-pilote relatant leur évasion (voir chapitres 5 et 6), mais le meneur de jeu pourra aussi décider de commencer la série avec des Répliquants fugitifs ayant déjà réussi à s'échapper de leur colonie et à gagner la Terre ; dans ce cas, il devra préciser avec les joueurs les circonstances de l'évasion des personnages et du début de leur cavale.

L'option la plus simple consiste évidemment à faire venir tous les Répliquants-joueurs de la même colonie hors-monde, afin de baser le premier scénario de la série sur leur évasion collective - laquelle pourra être désespérée, improvisée ou, au contraire, soigneusement planifiée. La création des personnages pourra être l'occasion, pour les joueurs et pour le meneur de jeu, de définir ensemble les grandes lignes de cette colonie, à partir des idées de chacun et du vécu des différents personnages, comme dans le cas de la colonie martienne de Casey (voir l'encadré ci-contre).

## Pourquoi la Terre ?

Le cadre principal de Nexus-6 est la Terre – avec une préférence particulière pour ses mégapoles, comme Los Angeles, Tokyo ou Berlin.

Puisque leur présence y est illégale et les expose à être traqués par des Blade Runners, on peut se demander pourquoi les Répliquants fugitifs tiennent tant à gagner la Terre. Pourquoi n'essaient-ils pas plutôt, par exemple, de se fondre dans la population humaine des fameuses colonies hors-monde ?

Les réponses à ces interrogations sont multiples et froidement logiques. Même si vos Répliquants n'ont pas, à l'instar de Roy Batty et ses compagnons, l'intention de se confronter à leurs créateurs ou aux dirigeants de la Tyrell Corporation, il existe, très concrètement, deux excellentes raisons pour lesquelles la Terre constitue a priori la seule destination possible (si dangereuse soit-elle) pour un Répliquant fugitif.

La première raison tient au fait que la Terre... est la Terre – c'est-à-dire un monde surpeuplé (comme l'attestent les incitations à rejoindre les colonies hors-monde), avec une population très supérieure à celle de n'importe quelle colonie orbitale ou planétaire. Sur Terre, un Répliquant fugitif a donc de bonnes chances de pouvoir se fondre dans la masse des êtres humains.

La seconde raison tient à la nature même des colonies hors-monde et à leur organisation. Ces colonies étant des entités sociales extrêmement récentes, dont le peuplement a été organisé par les autorités, la population y est évidemment beaucoup plus étroitement contrôlée, recensée et surveillée que sur Terre. Pour des raisons évidentes de sécurité, la plupart des colonies sont administrées de façon militaire ou, au mieux, quasi-militaire; aucun Répliquant fugitif ne peut donc espérer s'y « fondre dans la masse ».

En pratique, les colonies hors-monde relèvent donc principalement du background et du vécu « pré-jeu » des Répliquants joueurs.

Les premiers personnages de Nexus-6 étaient ainsi issus de « Casey », la colonie américano-japonaise de la planète Mars, également colonisée par la Chine et la Russie (« Casey » étant la déformation phonétique du nom japonais de la planète rouge). Les Répliquants avec les fonctions Assassin et Combat étaient issus des Forces de Sécurité de la Coalition Japon/USA, tandis que les Ouvriers, les Techniciens et les Modèles de Service ou de Plaisir relevaient des deux autres instances principales de la colonie : l'Admin, chargée de gérer Casey sur le plan social, et le Conglomérat des Métaux Martiens, en charge de l'exploitation minière de la planète et de ses deux lunes, Deimos et Phobos.

## DEBBIE



Je décide de créer un Répliquant Nexus-6 de sexe féminin nommé Debbie (Deborah Mellor).

### Fonction

Le tirage du dé donne 3 (Ouvrier). Ce résultat ne m'inspire guère. Je relance donc le dé une seconde fois, pour un résultat de 4 : je choisis ce second résultat. Debbie a donc été conçue en tant que Modèle de **Plaisir**, ce qui lui donne les valeurs de base suivantes : Force 4, Agilité 5, Intelligence 3, Perception 4, Empathie 1. La valeur de base de Debbie en Personnalité dépendra de l'étape suivante.

### Age & Temps de Vie

Un premier jet de dé (3) m'indique que Debbie a déjà vécu deux ans, ce qui lui donne une valeur de base de 2 en Personnalité.

Deux autres jets de dés m'indiquent que je dois ajouter 4 mois à cet âge. Debbie est donc âgée de 2 ans et quatre mois. Il lui reste donc un an et huit mois à vivre.

### Composantes

Je décide d'attribuer mes 3 points de bonus individuel à l'Agilité (+1), à la Perception (+1) et à l'Intelligence (+1). Pour le bonus d'humanité, je choisis l'Empathie (+1).

Les valeurs finales des composantes de Debbie sont :

<b>Physique</b>	<b>Force</b>	<b>4</b>
	<b>Agilité</b>	<b>6</b>
<b>Mental</b>	<b>Intelligence</b>	<b>4</b>
	<b>Perception</b>	<b>5</b>
<b>Humain</b>	<b>Personnalité</b>	<b>2</b>
	<b>Empathie</b>	<b>2</b>

**Points de Vie = 4**

**Points de Volonté = 2**

Son code Physique est A, son code Mental B ; son numéro de série commence donc par N6FAB. Le sujet Deborah Mellor est maintenant prêt à jouer.

## HUGO



Je décide de créer un autre Répliquant Nexus-6, de sexe masculin, appelé Hugo (Hugo Detweiler).

### Fonction

Pour la Fonction d'Hugo, je tire 3, ce qui correspond à la fonction **Ouvrier**. Ce résultat me convient ; je n'effectue donc pas de second tirage. Hugo a donc les valeurs de base suivantes : Force 6, Agilité 4, Intelligence 3, Perception 3, Empathie 1. La valeur de base d'Hugo en Personnalité dépendra de l'étape suivante.

### Age & Temps de Vie

Un premier jet de dé (2) m'indique qu'Hugo a vécu un an, ce qui lui donne une valeur de base de 1 en Personnalité.

Deux autres jets sur la table des mois m'indiquent que je dois rajouter 3 mois à cet âge. Hugo est donc âgé d'un an et trois mois. Il lui reste deux ans et neuf mois à vivre.

### Composantes

Je décide d'affecter mes 3 points de bonus individuel à la Force (+2) et à la Perception (+1), souhaitant faire d'Hugo un Répliquant à la force véritablement phénoménale. Pour le bonus d'humanité, je choisis la Personnalité (+1).

Les valeurs finales d'Hugo sont :

<b>Physique</b>	<b>Force</b>	<b>8</b>
	<b>Agilité</b>	<b>4</b>
<b>Mental</b>	<b>Intelligence</b>	<b>3</b>
	<b>Perception</b>	<b>4</b>
<b>Humain</b>	<b>Personnalité</b>	<b>2</b>
	<b>Empathie</b>	<b>1</b>

**Points de Vie = 8**

**Points de Volonté = 2**

Son code Physique est A, son code Mental B ; son numéro commencera donc par N6MAB. Le sujet Hugo Detweiler est maintenant prêt à jouer.



# NEXUS-6



Nom

Code

Fonction

Age

## ***PHYSIQUE***

Force

Agilité

## ***MENTAL***

Intelligence

Perception

## ***HUMAIN***

Personnalité

Empathie

Points de Vie

Points de Volonté

## Informations Diverses

Points de Vécu



# 3 : SYSTÈME

## Principes de Base

Le système de résolution de *Nexus-6* fait appel à un moteur de jeu extrêmement simple, dans lequel les jets de dé interviennent beaucoup plus rarement que dans la plupart des autres jeux de rôle ; ce système n'utilise que des dés ordinaires, à six faces, à raison d'un seul par joueur (1D6). Il ne vise pas à simuler de façon exhaustive toutes les actions possibles mais plutôt à proposer au meneur de jeu un outil simple et flexible, facilement adaptable à diverses situations et qui traduit aussi fidèlement que possible en termes de jeu le paradigme fictionnel de *Blade Runner*.

Le système de *Nexus-6* ne distinguant pas les caractéristiques innées des compétences acquises, le champ d'application des composantes chiffrées d'un personnage englobe à la fois les notions d'inné et d'acquis et est supposé être le plus vaste possible.

On partira du principe qu'un Répliquant possède toutes les connaissances et les compétences nécessaires aux activités liées à sa Fonction et que son aptitude à utiliser efficacement ce bagage est reflété par ses composantes. En d'autres termes, les composantes d'un sujet représentent l'ensemble de ses possibilités et de ses limites.

Les Fonctions des Répliquants peuvent en outre donner une idée assez précise de leur répertoire de connaissances. Ainsi, on pourra supposer qu'un Répliquant de Service parle couramment toutes les langues nécessaires à sa Fonction, tandis qu'un Répliquant Assassin pourra appliquer son Intelligence à la désactivation d'un système de sécurité électronique. Il est en revanche évident qu'aucun Répliquant (quelle que soit sa valeur d'Intelligence) n'a été programmé pour posséder des compétences scientifiques hautement spécialisées ou jugées trop « sensibles » (comme la conception d'armes chimiques ou l'ingénierie biotechnologique dont les Répliquants eux-mêmes sont le produit).

## Actions et Difficultés

Le système de jeu intervient lorsqu'un personnage tente d'accomplir une action ou de résoudre une situation incertaine et suffisamment importante sur le plan dramatique pour avoir un impact significatif sur le cours ultérieur des événements ou sur le sort d'un ou plusieurs sujets.

Si ces conditions sont réunies, le meneur de jeu devra déterminer le **degré de difficulté** de l'action ou de la situation, en utilisant une échelle similaire à celle des composantes; la correspondance entre les scores de composantes et les degrés de difficulté constitue la clé de voûte du système de résolution.

### Echelle de Difficulté

- 1 = Faible
- 2 = Moyenne
- 3 = Elevée
- 4 = Très Elevée
- 5 = Exceptionnelle
- 6 = Phénoménale
- 7 = Surhumaine

Le meneur de jeu détermine ensuite quelle est la composante permettant de résoudre l'action ou la situation. Ainsi, si un Répliquant vole une voiture et tente d'échapper à des poursuivants, sa maîtrise du véhicule dépendra de sa Perception, tandis qu'un saut au-dessus du vide dépendra de son Agilité.

Voici quelques exemples courants :

**Force** : Frapper ou maîtriser un adversaire, fournir un effort physique intense.

**Agilité** : Sauter, escalader, marcher en silence, agir rapidement dans le feu de l'action.

**Intelligence** : Comprendre, analyser, résoudre un problème logique complexe.

**Perception** : Détecter un piège ou un subterfuge, remarquer quelque chose d'anormal, effectuer une tâche demandant concentration et vigilance.

**Empathie** : Percevoir des indices émotionnels ou comportementaux, établir un rapport humain.

**Personnalité** : Jouer de sa présence et de son charisme pour influencer autrui.

Dans certains cas, le meneur de jeu pourra décréter qu'une action ne peut être entreprise que par un Répliquant possédant une certaine Fonction, surtout si cette action exige normalement un haut degré de savoir-faire technique ou d'entraînement. Ainsi, un Répliquant avec la Fonction Combat pourra posséder de solides connaissances en matière d'armement, tandis qu'un Répliquant avec la Fonction Technicien saura comment réparer (ou, éventuellement, saboter ou trafiquer) la plupart des systèmes électroniques existant dans le monde de *Nexus-6*.

On compare ensuite le degré de difficulté au score de la composante. Si la composante est plus élevée, le personnage réussit automatiquement l'action (ou résout la situation). Si la difficulté est plus élevée, sa tentative se solde par un échec. Enfin, s'il y a égalité entre la composante et la difficulté, l'action ou la situation doit être résolue par un jet de dé (1D6).

## Résolution des Actions

On distingue donc trois cas de figure possibles :

**Composante > Difficulté.....Réussite**

**Composante < Difficulté.....Echec**

**Composante = Difficulté.....Incertitude**

Ainsi, une composante très élevée (4) permet de réussir automatiquement toute action liée à cette composante avec une difficulté faible (1), moyenne (2) ou élevée (3) et de tenter de surmonter (avec un jet de dé) une action de difficulté très élevée (4) mais n'a aucune chance de réussir une action dont la difficulté est exceptionnelle (5) ou supérieure.

**En cas d'incertitude**, le joueur lance **1D6**. Ce dé représente l'effort supplémentaire que le personnage va fournir pour tenter d'accomplir cette action ou de résoudre cette situation à la limite de ses possibilités.

Si le résultat est **1, 2 ou 3**, la tentative **échoue**. Si le résultat est **4, 5 ou 6**, la tentative **réussit**.

Notons que cette procédure du jet de dé est modifiée en cas d'**opposition active** (voir ci-dessous).

En d'autres termes, il est impossible de réussir une action dont le degré de difficulté dépasse le score de la composante. En cas d'égalité, la difficulté se situe aux limites des possibilités du personnage, dont la réussite dépendra alors d'un jet de dé.

Les règles ci-dessus constituent la base du système. Les règles qui suivent ne sont que des applications, des variantes ou des extensions de ce moteur de jeu.

## Ajustements de Situation

Lorsqu'un personnage bénéficie de circonstances très favorables, sa composante reçoit un bonus de +1 pour l'action ou la situation prise en compte. Inversement, des circonstances très défavorables ajouteront +1 à la difficulté de la situation.

Ces ajustements interviennent le plus souvent pour représenter les effets matériels d'un objet ou l'impact de facteurs extérieurs. Ainsi, un personnage qui se bat avec un objet contondant (et non à mains nues) recevra un bonus de +1 en Force, tandis qu'un tireur utilisant son arme dans de mauvaises conditions de visibilité (par exemple au milieu d'une foule) verra la difficulté de son action augmenter de +1.

Ces ajustements peuvent donc faire basculer les choses : une action certaine peut ainsi devenir incertaine et une action incertaine peut, à l'inverse, devenir immanquable ou impossible. A la discrétion du meneur de jeu, plusieurs ajustements liés à des circonstances différentes pourront se cumuler.

## Quelques Situations-Types

### Exemple 1 : Escalade

Pour s'introduire clandestinement dans un entrepôt, Debbie et Hugo doivent escalader un mur dont la surface offre très peu de prises. Le meneur de jeu décide que cette action est liée à l'Agilité et d'une difficulté Très Elevée (4).

Debbie a une Agilité phénoménale de 6 : elle n'a donc aucun mal à accomplir cette action (aucun jet de dé n'est nécessaire). Hugo, quant à lui, a une Agilité de 4 : ce score étant exactement égal à la difficulté de l'action, Hugo se trouve donc dans une situation incertaine et devra lancer un dé. Si le dé indique 1, 2 ou 3, il ne parviendra pas à suivre Debbie ; si le dé indique 4, 5 ou 6, il réussira, lui aussi, à jouer les acrobates.

### Exemple 2 : Pilotage de Spinner

Hugo et Debbie ont réussi à s'emparer d'un spinner et essaient de s'enfuir à son bord. Piloter un tel véhicule dans des circonstances critiques est avant tout une question de Perception (cette composante pouvant notamment représenter l'attention et la vigilance).

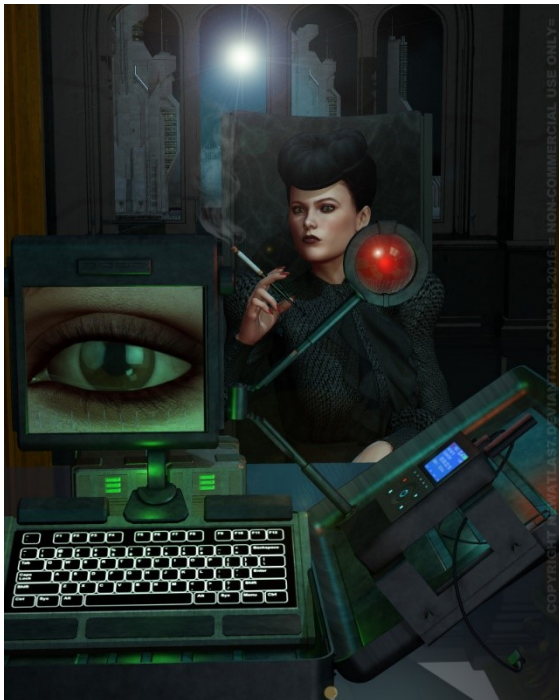
Debbie a une Perception de 5, tandis qu'Hugo a une Perception de 4. Debbie est donc le meilleur pilote des deux... mais comme elle n'a pas la Fonction de Technicien, elle n'est pas familière de ce type de véhicule, ce qui influera sur la difficulté des manœuvres qu'elle pourra tenter.

### Exemple 3 : Relations Humaines

Supposons à présent qu'Hugo et Debbie cherchent à analyser la psychologie d'un humain avec lequel ils ont réussi à lier contact.

Le meneur de jeu estime que cette situation est liée à l'Empathie (pour lire correctement les attitudes du sujet) et, dans un deuxième temps, à l'Intelligence (pour anticiper son comportement à venir et savoir, si besoin est, comment le manipuler). Il donne à chacune de ces phases une difficulté de 2 (Moyenne).

Avec 1 en Empathie, Hugo n'a aucune chance de passer la première étape. Debbie, quant à elle, a une Empathie de 2, ce qui lui donne donc 50% de chance de pouvoir « lire » les réactions et le langage corporel du sujet. Si elle réussit cette action incertaine, elle pourra ensuite compter sur son Intelligence de 4 pour anticiper sans difficulté (c'est-à-dire sans jet de dé) le comportement à venir de sa cible et choisir la meilleure méthode pour l'influencer.



## Oppositions

Lorsqu'un personnage agit à l'encontre d'un autre, la notion d'opposition entre en jeu.

De telles situations sont résolues normalement, selon les règles données précédemment, mais le degré de difficulté de l'action est simplement égal à la composante adverse appropriée à la situation.

Ainsi, si un Répliquant tente de déjouer la vigilance d'un garde en se faufilant derrière lui, l'action sera résolue avec l'Agilité du Répliquant, en prenant la Perception du garde comme difficulté. De même, un combat au corps-à-corps entre deux adversaires pourra être résolu comme une opposition de Force ou d'Agilité (selon les actions utilisées).

Une opposition est résolue comme n'importe quelle autre action, à une différence près. **En cas d'égalité** exacte entre les deux composantes, **on lance un dé pour le personnage-joueur et un autre dé pour son adversaire** : l'opposition tourne alors en faveur du personnage avec le résultat le plus élevé. Si ce lancer de dés aboutit à une nouvelle égalité, le meneur de jeu devra décider si celle-ci débouche sur un **statu quo** (auquel cas la situation reste bloquée et devra donc être résolue autrement) ou si elle doit être **départagée** par un nouveau lancer de dés.

Cette décision dépend simplement de la nature de la situation : s'il y a une chance pour que l'opposition se solde par une forme d'égalité ou de blocage, alors le meneur de jeu devra appliquer la règle du statu quo ; sinon, l'égalité devra être départagée.

Comme toutes les autres actions, une opposition peut être sujette aux ajustements de situation (p 16).

## Exemples d'Oppositions

*Debbie et Hugo, tentent de tromper la vigilance d'un policier de faction. La tentative de discrétion fait appel à l'Agilité : Debbie a donc un score de 6 et Hugo de 4. Comme le policier est sur ses gardes, le meneur de jeu décide de résoudre la situation comme une opposition entre sa Perception (qui est de 4) et l'Agilité des Répliquants. Avec 6 en Agilité, Debbie réussira sans problème à tromper la vigilance du policier (pas de jet de dé) ; pour Hugo, en revanche, l'égalité entre son Agilité et la Perception du policier (4) signifie que la situation est incertaine : il faut donc recourir à un jet de dés pour départager les deux adversaires.*

*Le joueur d'Hugo tire 4, tandis que le meneur de jeu tire 2 : son tirage étant plus élevé, Hugo parvient in extremis à tromper la vigilance du garde.*

*Si Debbie avait eu l'idée, l'opportunité et les moyens de créer une diversion appropriée, Hugo aurait alors pu recevoir un ajustement de situation de +1, ce qui lui aurait permis de tromper sans difficulté (c'est-à-dire sans jet de dé) la vigilance du garde. Si, au contraire, le policier savait que deux Répliquants étaient dans les parages et les recherchait activement, le meneur de jeu aurait pu décider de lui octroyer un ajustement de +1, auquel cas il aurait fatalement repéré Hugo – là encore, sans avoir besoin de recourir aux dés.*

## Situations Complexes

Dans la plupart des cas, une seule composante suffit à résoudre une action. Pour les tâches plus délicates ou les situations plus complexes, le meneur de jeu pourra décider de comparer deux, voire trois composantes au degré de difficulté de la situation.

Ainsi, désactiver un système de sécurité électronique particulièrement complexe pourra faire appel à la fois à la Perception (pour repérer le système sans le déclencher) et à l'Intelligence (pour comprendre le fonctionnement du système et savoir comment le désactiver subrepticement). En outre, le meneur de jeu pourrait décréter qu'une telle action ne peut être tentée que par un Répliquant avec une Fonction d'Assassin ou de Technicien.

## Affrontements

Un combat au corps-à-corps peut être résolu comme une série d'oppositions entre les adversaires, basée sur leurs valeurs de Force; si un combattant utilise une arme blanche ou un objet contondant, il reçoit un ajustement de situation de +1.

Celui qui emporte l'opposition parvient alors à frapper ou blesser son adversaire, ce qui fait perdre à ce dernier 1 point de Vie.

Plutôt que de frapper ou de blesser son adversaire, le personnage ayant remporté l'opposition pourra décider de l'immobiliser ou de le désarmer.





Les règles qui précèdent partent du principe que les combattants sont engagés au corps-à-corps, chacun essayant de prendre l'avantage sur l'autre par la Force. Dans certaines situations, le meneur de jeu pourra également faire intervenir l'Agilité des sujets, notamment lorsqu'il est décisif d'agir le premier ou dans les scènes impliquant des courses-poursuites ou des actions acrobatiques. Un même affrontement peut d'ailleurs faire appel à ces deux composantes, en fonction de la situation et des actions effectuées.

La notion d'affrontement suppose évidemment que les adversaires combattent activement. A partir du moment où un personnage n'est plus un **adversaire** mais une **victime**, son sort peut être aisément réglé sans avoir besoin de faire appel à la règle des points de Vie. Ainsi, tuer une victime sans défense en la poignardant ou en l'étranglant peut être considéré comme une action de Faible difficulté (1), dont la réussite sera a priori automatique.

Les tirs ne sont pas résolus comme des oppositions ; le fait d'être une **cible** ne laisse en effet que peu d'opportunité d'action. Comme le montrent les exemples de Pris et de Zhora dans *Blade Runner*, aucun Répliquant ne peut espérer être plus rapide qu'une salve de blaster... Une Agilité supérieure à celle du tireur peut toutefois donner une chance de se mettre à couvert ou d'essayer de fuir, avant de se retrouver dans la ligne de mire (voir ci-dessous).

La **précision d'un tir** dépend avant tout de la Perception du tireur : pour savoir si celui-ci atteint sa cible, on compare simplement sa Perception à la difficulté du tir, évaluée par le meneur de jeu. Cette difficulté dépend avant tout de la distance entre le tireur et sa cible : en pratique, le meneur de jeu pourra tout simplement évaluer cette distance selon l'échelle de difficulté (faible, moyenne, élevée, très élevée, exceptionnelle etc.). Voir aussi la description des blasters (p 23) pour plus de détails à ce sujet.

## Le Rôle de la Violence

*Les règles de Nexus-6 ne proposent pas de système spécifique permettant de gérer les combats de façon détaillée et standardisée ; lorsque de telles situations surviennent en jeu, le meneur de jeu pourra facilement les résoudre en utilisant comme outils de base les composantes des protagonistes, le système sur les oppositions et, dans ce cas précis, les règles sur les points de vie (voir page suivante).*

*Le but d'un Répliquant fugitif étant avant tout d'échapper à ceux qui le traquent et de se fondre parmi les humains, la violence constitue le plus souvent un dernier recours et une question de survie, plutôt qu'une façon simple de régler les problèmes – comme le montre, là encore, l'exemple de Batty, de Pris et des autres fugitifs dans le film.*

*Lorsque la violence devient inévitable, les Répliquants ont tout intérêt à affronter leurs adversaires au corps-à-corps, la plupart des humains ne faisant guère le poids contre les aptitudes physiques supérieures des androïdes. Face au blaster d'un Blade Runner, en revanche, même le plus coriace des Répliquants a tout intérêt à fuir... ou à désarmer son adversaire afin de pouvoir l'éliminer au corps-à-corps ! Dans l'immense majorité des cas, une situation de combat a donc toutes les chances d'être expéditive...*

Dans de telles situations, il peut parfois être vital de savoir qui agit le premier. Dans de nombreux cas, les circonstances suffiront à déterminer qui a l'initiative (comme par exemple en cas d'attaque-surprise) ; si, toutefois, aucun élément de la situation ne permet de décider qui agit avant l'autre, on pourra déterminer cette rapidité d'action en comparant les valeurs d'Agilité des protagonistes : le personnage avec la valeur la plus élevée agit le premier.

Ainsi, une cible plus rapide que son tireur (c'est-à-dire avec une meilleure Agilité) pourra avoir le temps de se mettre à couvert (ou à courir !), ce qui pourra se traduire par un ajustement de difficulté de +1 pour le tireur. Si, au contraire, un combat oppose deux tireurs, celui avec l'Agilité la plus élevée pourra normalement tirer avant son adversaire.

En cas d'égalité, le meneur de jeu pourra départager le statu quo en lançant un dé (selon la règle habituelle) ou, si cela lui semble plus logique, que les deux protagonistes agissent de façon simultanée.

## Armes et Dommages

L'utilisation d'une arme blanche ou contondante se traduit généralement par un ajustement de situation de +1 en faveur du personnage armé. Ainsi, frapper un personnage qui frappe un adversaire avec une barre de fer recevra un bonus de +1 en Force.

Toute blessure sérieuse reçue dans le feu de l'action se traduit normalement par la perte d'un point de Vie. Les tirs de blasters et d'autres armes similaires sont beaucoup plus meurtriers : une blessure infligée par une telle arme entraîne la perte de 1D6 points de Vie. Un Répliquant peut donc facilement être abattu d'un seul tir de blaster...

## Points de Vie

Les **points de Vie** d'un personnage représentent la quantité de dommages physiques sérieux qu'il peut subir avant de mourir (ou d'être « mis hors service », dans le cas des Répliquants). Ce capital est toujours égal, initialement, à la Force du sujet.

Lorsque ce total arrive à 0, le sujet est inconscient (ou, dans le cas des Répliquants, hors d'usage) et dans un état critique, mais peut encore être sauvé s'il reçoit des soins d'urgence. A partir du moment où les points de Vie tombent au-dessous de zéro, c'est la mort (ou la mise hors service définitive).

Chaque fois qu'un personnage subit une blessure grave ou des dommages physiques sérieux, il perd 1 point de Vie. Les blessures légères et les autres formes de dommages superficiels n'entraînent tout simplement aucun effet en termes de jeu. Dans le système de Nexus-6, le fait de perdre 1 point de Vie signifie être sérieusement voire grièvement blessé.

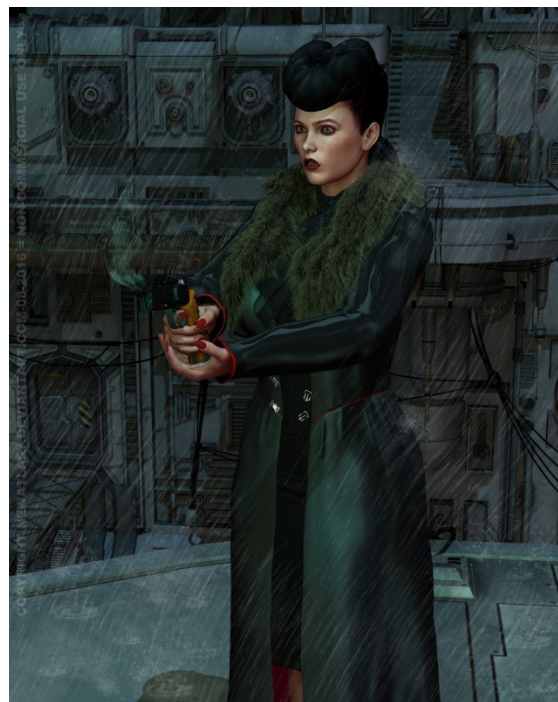
La plupart des humains ont une Force de 2. Il suffira donc d'une ou deux blessures pour mettre hors de combat la plupart des adversaires. La Force souvent surhumaine des Répliquants, en revanche, leur confère non seulement un capital plus élevé de points de Vie mais leur donne également toutes les chances de l'emporter en cas de corps-à-corps, sans subir eux-mêmes de dégâts sérieux, la résolution des combats étant basée sur une opposition entre les valeurs de Force des combattants. Ainsi, dans Blade Runner, on voit nettement Leon et Batty encaisser sans broncher les coups de Deckard – y compris lorsque celui-ci est armé d'une barre de fer...

Un blessé ne perd donc normalement qu'un seul point de Vie à la fois... mais il existe évidemment des exceptions à cette règle. Dans le cas des blasters (pistolets dont sont équipés, entre autres, les Blade Runners) et autres armes à feu meurtrières, chaque blessure fait perdre 1D6 points de Vie.

Le meneur de jeu pourra également estimer que des circonstances comme une chute de plusieurs étages ou un crash de spinner pourront entraîner la perte de plusieurs points de vie. Dans ce cas, ces dommages pourront être déterminés comme un nombre fixe de points de Vie perdus - par exemple 1 point par étage dans le cas des chutes ou sur 1D6 pour un crash.

Chaque fois qu'un humain perd 1 point de Vie, il est sonné – ce qui peut permettre, par exemple, à son assaillant de commencer à s'enfuir (comme lorsque Zhora étourdit Deckard avant de prendre la fuite... et d'être finalement abattue par celui-ci). En outre, un humain auquel il ne reste qu'un seul point de Vie est en état de choc et sera absolument incapable d'agir tant que son état ne se sera pas amélioré. Aucune de ces deux règles ne s'applique aux Répliquants, en vertu de leur extraordinaire résistance à la douleur.

Des soins médicaux d'urgence stabilisent l'état d'un blessé dont les points de Vie sont tombés à 0 et lui permettent également de récupérer 1 point de Vie.



Le rythme auquel un blessé peut ensuite se remettre d'aplomb est laissé à l'appréciation du meneur de jeu. Pour un humain, ceci peut prendre des jours, des semaines voire des mois, selon la nature des dommages subis. Même s'il est, organiquement, tout à fait semblable à celui d'un être humain, le corps d'un Répliquant se répare beaucoup plus vite : un Répliquant blessé peut récupérer 1 point de Vie pour chaque jour de repos.

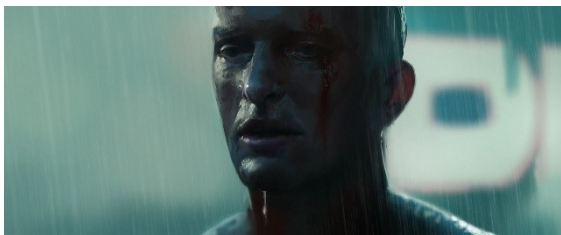
## Points de Volonté

Les points de Volonté reflètent la détermination et la capacité à se surpasser en situation critique, ce qui peut donc aussi inclure des notions comme l'instinct de survie ou l'énergie du désespoir. Ce capital est initialement égal à la **Personnalité** du sujet. Dans le cas des Répliquants, l'éveil de leur Personnalité ira donc toujours de pair avec l'éveil de leur Volonté et de leur détermination à survivre.

L'utilisation de ces points en jeu constitue un ressort dramatique crucial, réservé aux Répliquants-joueurs, lesquels sont, à défaut d'un meilleur terme, les seuls « héros de l'histoire ».

Les personnages-non-joueurs (PNJ) ne reçoivent pas de capital de Volonté, quelle que soit leur degré de détermination personnelle ou leur importance sur le plan dramatique. Ceci ne signifie en aucun cas que les PNJ sont des marionnettes dénuées de volonté, mais simplement qu'en tant que PNJ, ils ne disposent pas de la possibilité narrative d'utiliser cette volonté pour influencer de façon décisive sur le cours du jeu.

La réserve de Volonté d'un personnage revient à son maximum au début de chaque nouvel épisode et vaut pour la totalité de cet épisode ; sauf circonstances exceptionnelles, il est donc impossible de regagner des points de Volonté en cours de jeu.



En cours de jeu, un personnage pourra dépenser 1 point de Volonté juste avant de tenter de faire appel à une de ses composantes pour accomplir une action décisive ou résoudre une situation cruciale. Cette dépense lui confère alors un bonus de +1 à cette composante, valable uniquement pour une action.

Un bonus de Volonté ne vaut que pour une seule action et il est impossible de dépenser plus d'un point de Volonté à la fois.

Ce bonus peut donc permettre de réussir à coup sûr une action dont la difficulté est égale au score de la composante et donne une chance de réussir une action dont la difficulté dépasse d'un degré le niveau de sa composante : ainsi, avec une composante de 4, la difficulté 5 est normalement inaccessible – mais avec une dépense de Volonté, la composante se trouvera temporairement augmentée d'un point, ce qui lui donnera la possibilité de viser cette difficulté.

Si, par exemple, Debbie (Force 4) doit absolument réussir une action liée à la Force avec une difficulté de 5 (ce qu'elle n'a normalement aucune chance de réussir), dépenser 1 point de Volonté lui permettra de hisser sa Force à 5, juste assez pour avoir une chance (en tirant 4 ou plus sur 1D6) de réussir.

La Volonté constitue donc une ressource précieuse, à réserver aux situations les plus cruciales ou les plus désespérées. Elle peut aider à accomplir des actions décisives, mais ne permet en aucun cas d'échapper à une mort certaine ou de réussir l'impossible.

## Devenir (plus) Humain

Les capacités physiques et mentales d'un Réplicant étant à leur niveau optimal dès sa mise en service, la seule façon pour lui de « progresser » est de *devenir plus humain*. Et c'est en menant sa brève vie de fugitif (c'est-à-dire *en cours de jeu*) qu'il va en avoir l'occasion, en fonction des expériences qu'il va vivre.

En termes de jeu, cette forme d'évolution est reflétée par le gain de « points d'expérience psychologique » appelés **points de vécu**, grâce auxquels le Réplicant va pouvoir affirmer et développer son humanité.

A la fin de chaque épisode, le meneur de jeu pourra octroyer à chaque Réplicant-joueur 1 ou 2 points de vécu, en fonction des événements survenus au cours du scénario, mais aussi (et surtout) en fonction des réactions et des décisions du personnage. Ces gains dépendent de deux grands critères : l'affirmation de l'identité personnelle et les réponses émotionnelles aux situations humaines et relationnelles.

Chacun de ces deux critères, s'il est validé par le meneur de jeu, peut permettre de gagner 1 point de vécu. A l'issue d'un épisode, un Réplicant-joueur pourra donc recevoir de 0 à 2 points de vécu.

Le premier critère est lié au sentiment d'identité du personnage. Si le Réplicant a vécu des événements, pris des décisions ou accompli des actes traduisant sa force de détermination et son libre-arbitre ou lui permettant d'affirmer ou de renforcer son sentiment d'identité, il pourra gagner 1 point de vécu.

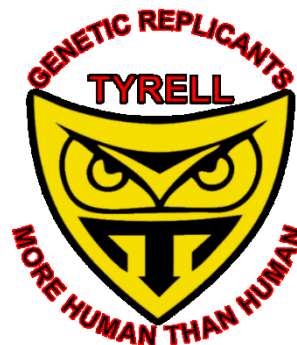
Le second critère est lié aux réactions émotionnelles et aux rapports humains. Si le Réplicant a vécu des événements, pris des décisions ou fait preuve de réactions traduisant son humanité, sa sensibilité ou sa faculté à ressentir des émotions dirigées vers autrui, il pourra gagner 1 point de vécu.

Le développement de l'humanité d'un personnage est reflété par l'augmentation de ses composantes humaines – la Personnalité et l'Empathie. Pour augmenter d'un point une de ses deux composantes humaines, un Réplicant devra dépenser un nombre de points de vécu égal à la valeur visée. Ainsi, pour passer de 1 à 2 en Empathie, il faudra dépenser 2 points de vécu, tandis qu'une augmentation de 3 à 4 en Personnalité coûtera 4 points.

Tant qu'ils n'ont pas été dépensés, les points de vécu d'un Réplicant représentent des expériences que le personnage n'a pas encore eu le temps d'intégrer pleinement à sa vision de lui-même et des autres ; le fait de dépenser ces points pour augmenter la valeur d'Empathie ou de Personnalité correspond donc toujours au passage d'un cap, en termes de jeu comme aux yeux du personnage lui-même.

S'il est donc assez facile de passer de 1 à 2 en Empathie ou en Personnalité, les points suivants deviendront de plus en plus difficiles à gagner. Plus l'humanité d'un Réplicant est éveillée, plus il devient difficile de l'éveiller davantage.

Améliorer la valeur de Personnalité pourra avantager le Réplicant dans diverses situations, mais se traduira surtout par l'augmentation de son capital de Volonté – une ressource qui peut s'avérer d'une importance cruciale. L'Empathie, en revanche, s'avèrera plus utile pour nouer des contacts et des relations, mais aussi pour avoir une (très faible) chance d'échapper au test de Voight-Kampff (voir chapitre 4) – ce qui s'avère souvent être une question de vie ou de mort (ou de « mise hors service »).





## Les Humains dans le Jeu

Toutes sortes de PNJ (personnages-non-joueurs) humains interviendront dans le cours de jeu en tant qu'adversaires, victimes, contacts ou même alliés des Répliquants incarnés par les joueurs.

En termes de jeu, ces PNJ peuvent être, eux aussi, dotés de valeurs de composantes, que le meneur de jeu devra déterminer, en gardant à l'esprit les critères de l'échelle utilisée dans *Nexus-6*. Un être humain totalement ordinaire aura une valeur de 2 dans toutes ses composantes et les valeurs supérieures à 3 sont fort rares : un professionnel entraîné pourra avoir 4 dans une ou deux composantes liées à son métier, voire 5 dans une composante s'il est un expert (ou exceptionnellement doué) dans ce domaine. La limite absolue d'une composante humaine est 6 ; une telle valeur est évidemment rarissime ; seul un véritable génie pourra posséder une Intelligence de 6.

Comme pour les personnages-joueurs, les Points de Vie d'un PNJ sont égaux à sa Force.

### Profils Types

#### Policier

Force = 3	Intelligence = 2	Empathie = 2
Agilité = 3	Perception = 4	Personnalité = 2

#### Bureaucrate

Force = 2	Intelligence = 3	Empathie = 2
Agilité = 2	Perception = 2	Personnalité = 2

#### Citoyen Lambda

Force = 2	Intelligence = 2	Empathie = 2
Agilité = 2	Perception = 2	Personnalité = 2

#### Blade Runner

Force = 3	Intelligence = 3	Empathie = 2
Agilité = 3	Perception = 5	Personnalité = 2

#### Malfrat

Force = 3	Intelligence = 2	Empathie = 2
Agilité = 3	Perception = 3	Personnalité = 2

#### Technicien

Force = 2	Intelligence = 4	Empathie = 2
Agilité = 2	Perception = 2	Personnalité = 2

Comme on peut le voir, les valeurs de composantes de ces personnages génériques varient entre 2 et 4, à l'exception de la Perception des Blade Runners (5).



Ces profils de base pourront bien évidemment être individualisés par le meneur de jeu. Ainsi, un Blade Runner débutant pourrait avoir une Perception de 4, tandis qu'un Policier particulièrement brillant ou chevronné pourrait avoir +1 en Intelligence et en Perception ; de même, un ingénieur expert pourrait être créé comme un Technicien, avec 5 voire 6 en Intelligence, tandis qu'un Malfrat particulièrement robuste pourrait avoir 4 en Force.

De manière générale, une valeur de 5 (ou plus) dans une composante fait d'un personnage un individu exceptionnel ou un expert dans son domaine ; ainsi, la Perception de 5 d'un Blade Runner fait de lui à la fois un expert de la traque et de l'investigation ainsi qu'un tireur d'élite, dépassant de loin les capacités d'un policier ordinaire.

Ce principe s'applique également aux composantes humaines (Empathie et Personnalité), dotées d'une valeur de 2 dans tous les profils ci-dessus : cette valeur par défaut pourra évidemment être nuancée et individualisée afin de refléter le profil psychologique de tel ou tel PNJ spécifique.

### Faiblesses Humaines

Une composante à 1 indique toujours une forme de handicap, de déficience ou de désavantage.

**1 en Force** : Petit, faible ou en mauvaise santé.

**1 en Agilité** : Infirmes, âgés ou très corpulents.

**1 en Intelligence** : Déficient, mentalement limité.

**1 en Perception** : Dispersé, déficit d'attention.

**1 en Personnalité** : Terne, ennuyeux ou malléable.

**1 en Empathie** : Insensible, froid ou introverti.

## La Logique du Système

Le système de jeu de *Nexus-6* a pour principal objectif d'immerger les joueurs dans une réalité fictionnelle (celle de l'univers de *Blade Runner*) – et donc de se faire aussi discret que possible en cours de jeu. Basé sur un moteur de jeu ultrasimple, ce système repose aussi sur certains partis-pris et choix de design, que cette section examine de plus près.

## Une Approche Minimaliste

Le système de jeu de *Nexus-6* est volontairement minimaliste. Ce minimalisme s'exprime tout d'abord à travers la création de personnage, qui s'effectue en quelques minutes, quelques jets de dés et quelques décisions du joueur.

La définition chiffrée des personnages suit le même objectif de concision; le système de *Nexus-6* ne fait ainsi aucune distinction entre attributs innés et compétences acquises et ne nécessite aucun calcul de scores dérivés : les seules valeurs chiffrées d'un Répliquant-joueur sont ses six composantes, ainsi que son capital de points de Vie (égal à sa Force) et son capital de Volonté (égal à sa Personnalité).

La même approche minimaliste se retrouve dans le système de résolution (dans lesquels les jets de dés restent très rares), dans les règles d'évolution des personnages ou encore dans le traitement des armes, véhicules et autres artefacts.

Au-delà de la simplicité d'utilisation qu'il garantit, le minimalisme du système vise aussi à servir la logique pessimiste du jeu. Dans *Nexus-6*, le système comme la réalité de l'univers n'offrent qu'une quantité limitée d'options - contrairement, par exemple, à un système conçu pour refléter en termes de jeu l'idée d'un monde foisonnant et débordant de possibilités, aux horizons potentiellement infinis.

## Une Réalité Pessimiste

Inspiré d'un film dont l'ambiance mêle film noir et dystopie futuriste, l'univers de *Nexus-6* n'a vraiment rien d'héroïque : il n'encourage pas les actions d'éclat, ne récompense pas la bravoure et le seul objectif des personnages-joueurs est de survivre le plus longtemps possible. Dans le monde de *Blade Runner*, tout le monde court sur le fil du rasoir – et la course est généralement de courte durée.

C'est pour toutes ces raisons que le système de jeu de *Nexus-6* ne propose pas de points de Destin ou de Chance permettant aux personnages de tromper la mort ou d'accomplir des exploits héroïques : dans *Nexus-6*, la chance ne sourit ni aux audacieux, ni aux Blade Runners, ni aux Répliquants. Certes, les points de Volonté peuvent permettre de se surpasser en situation critique, mais la Volonté constitue une ressource extrêmement limitée et son utilisation ne permet pas de s'affranchir des lois de la réalité.

## Un Système Impitoyable

Dans *Nexus-6*, un seul point de plus dans le score d'une composante peut faire toute la différence entre la réussite et l'échec – ou entre la survie et la mort. Le système d'opposition est particulièrement impitoyable : dans *Nexus-6*, si un Blade Runner avec 3 en Force se retrouve au contact avec un Répliquant avec 5 ou 6 en Force, le Blade Runner n'a aucune chance, point final. Voilà pourquoi les Blade Runners utilisent leurs précieux blasters et sont des fins limiers plutôt que des experts en combat... Parce qu'ils savent très bien que, toutes choses étant égales, aucun humain ne pourra égaler un Répliquant en termes de capacités physiques, de combat et de survie.

Contrairement à de nombreux systèmes de jeu qui « laissent toujours une chance » (même minime) face aux adversaires les plus puissants, les règles de *Nexus-6* partent du principe que toute supériorité de score est une supériorité de fait, qu'aucun jet de dé ne peut remettre en cause. Le hasard y a donc beaucoup moins d'importance que dans la plupart des systèmes de jeu. Ce choix de conception, qui n'aurait pas forcément de sens ou d'intérêt dans un autre contexte, se justifie à la fois par l'approche minimaliste du jeu et par sa logique pessimiste et antihéroïque. Dans une réalité comme celle de *Nexus-6*, les miracles n'ont pas leur place.

Le caractère « impitoyable » et très tranché du système de jeu signifie aussi qu'un personnage aura toujours intérêt à mettre toutes les chances de son côté, en utilisant la ruse, le bon équipement ou, en désespoir de cause, les ressources (limitées) de sa Volonté. Sur le plan de la pratique du jeu, il incite aussi les joueurs (et donc leurs personnages) à voir les choses avec plus de dureté et de froideur que dans un jeu où l'on peut toujours espérer s'en tirer avec de la chance aux dés. Dans un tel contexte, les scores de composantes deviennent encore plus importants et signifiants que les caractéristiques et les compétences d'un système plus classique.

Rappelons enfin qu'un système de jeu reste un *outil*, destiné à être utilisé lorsque le besoin s'en fait sentir et non de façon... systématique.

Cet aspect antihéroïque et l'accent mis sur la survie sous-tendent également les règles sur l'opposition, qui peuvent rendre les combats très expéditifs et beaucoup plus prévisibles que dans nombre d'autres jeux (voir encadré ci-dessus) mais qui (re)donnent aussi toute leur importance à des éléments comme la diversion, le subterfuge ou les préparatifs.

Dans *Nexus-6*, il sera donc toujours plus payant de contourner ou d'éviter un obstacle que de le prendre de front – mais encore faut-il en avoir la possibilité ou le temps : en situation d'urgence, un Répliquant fugitif n'aura souvent d'autre choix que d'agir dans l'instant, avec toutes les conséquences que cela suppose.

# 4 : TECHNOLOGIE



## Hi-Tech Rétro

Ce chapitre s'intéresse aux artefacts et aux machines du monde de *Nexus-6*. Vous n'y trouverez toutefois aucun listing d'armes ou autre catalogue d'équipement. L'objectif de ce chapitre est avant tout d'examiner le rôle et le fonctionnement (y compris en termes de jeu) de quelques objets emblématiques du film *Blade Runner* : une arme (le pistolet blaster des policiers et des Blade Runners), un véhicule (le spinner, voiture de police volante), un système informatique (l'Esper, l'ordinateur qu'utilise Deckard pour examiner et analyser les photographies de la planque des Répliquants fugitifs) et, bien sûr, la fameuse machine de Voight-Kampff.

Au-delà de son utilité propre, chacun de ces artefacts constitue en quelque sorte un modèle de référence à partir duquel le meneur de jeu pourra concevoir ses propres créations – là encore, en fonction des besoins de ses scénarios. Ainsi, les précisions sur le blaster pourront éventuellement permettre la création d'autres armements similaires mais aux conditions d'utilisation ou aux paramètres techniques différents.

Ce chapitre se penchera également sur les fameux automates-jouets de J.F. Sebastian, qui représentent manifestement une étape intermédiaire entre les robots mécaniques et les androïdes issus de l'ingénierie biotechnologique, ainsi que sur la génération précédente de Répliquants, les Nexus-5.

## Blaster

Ce pistolet est l'arme de poing standard des Blade Runners et des policiers de Los Angeles. Par son apparence et son maniement, le blaster évoque un pistolet du XX<sup>ème</sup> siècle mais tire des projectiles explosifs particulièrement destructeurs.

Atteindre sa cible avec un blaster est une question de précision (soit, en termes de jeu, de Perception). En pratique, le degré de difficulté de cette action dépend principalement de la distance entre le tireur et sa cible (voir ci-dessous). Le tireur pourra recevoir un bonus de situation de +1 ou subir un ajustement de +1 à la difficulté du tir en fonction des conditions d'utilisation de l'arme. Ainsi, un tireur ayant eu le temps et la possibilité de soigneusement ajuster son tir recevra un bonus de +1, tandis qu'une visibilité particulièrement mauvaise ou un tir contre une cible en mouvement pourra augmenter la difficulté de +1. De tels ajustements de situation pourront se cumuler, à la discrétion du meneur de jeu.

Dans le feu de l'action, un tir de blaster fait perdre 1D6 points de Vie à la cible - mais si celle-ci est à faible distance, totalement exposée et que le tireur a eu le temps de viser la tête, le meneur de jeu peut décréter que le tir est obligatoirement mortel. C'est ce qui se produit dans *Blade Runner*, lorsque Rachel abat le colossal Leon en lui tirant une seule balle en pleine tête, de dos, pour l'empêcher de tuer Deckard.

Dans l'univers de *Blade Runner*, la plupart des unités policières d'intervention sont équipées de gilets pare-balles. Le port d'une telle protection fait passer les dommages d'un tir de blaster de 1D6 à 1 point – sauf, bien sûr, si l'on vise délibérément une zone non-protégée (+1 à la difficulté du tir, voire +2 si la cible est également casquée).

**Dommages :** 1D6 points de Vie par tir

**Difficulté :** 2 (jusqu'à 10m), 3 (jusqu'à 20m), 4 (jusqu'à 40m), 5 (jusqu'à 80m).

Chaque chargeur de blaster permet de faire feu douze fois et il suffit de quelques secondes pour remplacer un chargeur vide.







## Spinner

Ce véhicule (aussi appelé « autoplane » dans la VF du film) est un mélange de voiture automobile et de véhicule volant, opérant selon le principe du VTOL (décollage / atterrissage vertical).

Il s'agit du moyen de transport urbain le plus rapide et le plus flexible. Théoriquement réservés aux forces de police, les spinners peuvent également être possédés par les citoyens les plus fortunés, moyennant un permis au prix exorbitant.

Un spinner typique (comme le fameux modèle 44 utilisé par la police de Los Angeles) ne comporte que deux places (un pilote et un passager).

Un spinner peut fonctionner selon trois modes : en mode voiture (c'est-à-dire comme une automobile classique), en mode survol et en mode vol aérien.

Lorsque le spinner passe du mode voiture au mode survol ou aérien, les protections de ses roues arrière se déploient pour servir de stabilisateurs de vol.

Quant aux roues avant, elles pivotent et se rétractent à l'intérieur de compartiments prévus à cet effet ; leurs pneus à demi-rétractés font alors office de protections pour l'avant du véhicule, permettant au spinner d'effectuer des atterrissages en douceur ou de glisser sur de courtes distances (un peu à la façon d'un hovercraft) sans avoir pour cela à passer en mode voiture.

Des propulseurs verticaux, situés sous le véhicule, permettent des atterrissages et des décollages verticaux et interviennent également lorsque le spinner est utilisé en mode survol.

Le bloc-moteur, situé à l'arrière du véhicule, contient trois unités de propulsion différentes, arrangées selon un schéma triangulaire.

Les rétroviseurs du véhicule sont en fait de petits écrans vidéos, reliés à des caméras digitales situées à l'arrière du véhicule – arrière qui dispose également de capteurs détectant automatiquement toute approche d'un autre véhicule.

En termes de jeu, piloter un spinner ne présente normalement aucun risque si le personnage a l'habitude d'utiliser un tel véhicule et qu'il ne se trouve pas dans une situation difficile ou risquée (poursuite, manœuvres dangereuses ou délicates etc.). Dans de tels cas, la difficulté de l'action sera fixée par le meneur de jeu et le pilote devra se fier à sa Perception (qui représente, entre autres choses, la vigilance et la présence d'esprit). Une poursuite entre deux spinners pourra être résolue comme une opposition de Perception entre les deux pilotes.

Seul un Répliquant avec une Fonction de Technicien saura « intuitivement » comment piloter un spinner ; tous les autres Répliquants subiront un ajustement de difficulté de +1 (au moins dans un premier temps).





## Esper

Ce programme informatique à commande vocale permet d'examiner avec un niveau de précision quasi-microscopique les détails de n'importe quelle image photo ou vidéo - et ce, visiblement, quelle que soit la qualité de définition de l'original : utilisé par un professionnel, l'Esper est donc capable de faire parler les images de caméras de surveillance les plus granuleuses et constitue donc un outil extrêmement précieux pour les Blade Runners et les policiers.

Rechercher des détails particuliers (invisibles à l'œil nu) sur une image en utilisant le système Esper fait appel à la Perception (la difficulté étant déterminée par le meneur de jeu en fonction du type de détail susceptible d'être décelé).



## Machine de Voight-Kampff

La machine de Voight-Kampff tient dans une simple mallette et constitue en quelque sorte l'équivalent d'un détecteur de mensonges pour Réplicants.

Le test de Voight-Kampff permet, grâce à une série de questions et d'une machine permettant de mesurer diverses bio-données d'un sujet (rythme cardiaque, respiration, mouvements oculaires, dilatation de l'iris etc.) afin de déterminer si celui-ci est un humain ou un Réplicant.

Le test de Voight-Kampff est basé sur la notion de *réponse empathique*, que les Réplicants sont censés être incapables de simuler.

Il est pratiquement impossible, pour un Réplicant, de tromper le test de Voight-Kampff lorsque celui-ci est mené par un véritable professionnel (comme par exemple un Blade Runner).

En termes de jeu, cette situation est résolue comme une opposition entre l'Empathie du Réplicant et la Perception de l'individu faisant passer le test : la Perception d'un Blade Runner étant a priori de 5, autant dire qu'un Réplicant n'a aucune chance de tromper le test de Voight-Kampff à partir du moment où il est supervisé par un véritable spécialiste.

En pratique, seul un Réplicant extraordinairement « humain », avec une Empathie de 5 (un niveau extrêmement rare, quasi-impossible à atteindre) pourrait espérer, avec de la chance, se sortir d'une telle situation... mais la dépense d'un point de Volonté pourrait aussi permettre à un Réplicant avec 4 en Empathie de tenter le coup (avec, tout de même, 50% de chances d'être percé à jour).

A 3 ou moins en Empathie, tous les Réplicants seront percés à jour s'ils sont testés par un Blade Runner. Il en irait tout autrement, bien sûr, si le test de Voight Kampff était utilisé par un opérateur moins Perceptif qu'un Blade Runner – ce qui, en pratique, ne sera presque jamais le cas. Pour un Blade Runner, ce test constitue donc un outil quasi-infaillible.

### Un Monde Sans Réseau

*De toute évidence, le futur de Blade Runner est très en retard sur NOTRE réalité dans les domaines de l'informatique et de la communication : il n'y existe ni Internet ni téléphones portables et l'ordinateur Esper qu'utilise Deckard semble bien primitif à l'aune de nos années 2010. Cet état de fait peut être accepté tel quel, comme une caractéristique intrinsèque de ce futur alternatif – mais il peut aussi être intéressant de tenter d'expliquer ce décalage technologique en termes historiques ou, plus exactement, uchroniques.*

*Comment un monde capable de coloniser d'autres planètes ou de fabriquer des humains de synthèse peut-il avoir « raté » à ce point la fameuse révolution de l'information ? La réponse n'est peut-être pas à chercher du côté de la technologie elle-même, mais du côté de la sociologie et de la politique. Si l'on part du principe que le paradigme social du monde de Blade Runner est un mélange dystopique de règne des multinationales et d'état policier, alors l'alliance de ces deux formes de puissance peut tout à fait justifier le non-avènement d'un réseau informatique planétaire et de la téléphonie mobile : sans Internet, sans la possibilité de communiquer « n'importe où et partout », il devient beaucoup plus facile pour un pouvoir policier de préserver et même d'accroître son influence et son contrôle sur la population.*

*A partir de là (et en suivant un raisonnement qui n'est pas complètement étranger à une certaine paranoïa dickienne), on peut tout à fait imaginer la mise en place, à la fin du XXème siècle, une « alliance objective » des pouvoirs policier et corporate, ayant à la fois pour but d'inventer le futur (en le rendant, bien sûr, aussi rentable que possible) et de garder la population sous contrôle ? Au lieu de se focaliser sur la communication et l'information, le grand bond en avant technologique des années 1990 se serait reporté sur d'autres secteurs, comme l'exploration spatiale et la biotechnologie...*



## Automates & Androïdes

Les « automates jouets » créés par Sebastian pour tenter de peupler la solitude de son appartement et de son existence sont manifestement mi-mécaniques et mi-biologiques; on pourrait donc les qualifier de *biomécaniques*. A la fois drolatiques et inquiétantes, ces créations bricolées représentent, elles aussi, une étape intermédiaire entre la *machine* et le *vivant*, mais à un stade évidemment beaucoup moins avancé que les Réplicants sur l'échelle de cette *robotique* évoquée dans le prologue de *Blade Runner* – une science qui, dans cet univers, est passée de la mécanique et de la cybernétique à la biotechnologie et à l'ingénierie génétique.

Seul un Réplicant avec la fonction Technicien sera capable de réparer ou de trafiquer un automate biomécanique; une telle tâche est une question d'Intelligence (difficulté 5, voire 6) et nécessite bien évidemment du temps et le matériel approprié.

Ces « créatures » peuvent avoir des composantes physiques (avec des valeurs de 1 ou 2) – et peut-être même mentales pour les plus sophistiquées d'entre elles, mais ne possèdent bien évidemment aucune composante humaine. Il en va de même pour les anciens robots mécaniques / cybernétiques qui existent peut-être encore dans l'univers de Nexus-6.

On pourra également supposer qu'il existe encore des Réplicants Nexus-5, utilisés dans les colonies pour des tâches subalternes (ou, tout simplement, beaucoup moins coûteux qu'un Nexus-6).

Un modèle Nexus-5 a une valeur de base de 3 dans ses composantes physiques et ses composantes mentales. En outre, sa Personnalité et son Empathie ont une valeur de base de 0 et ne pourront jamais « s'éveiller » comme celles des Nexus-6 (voir p 20). Leur durée de vie n'est donc pas limitée à quatre ans, puisqu'ils ne présentent pas les mêmes « risques » que les modèles Nexus-6. Il serait toutefois très improbable que leur durée de vie soit potentiellement illimitée. L'intérêt d'une entité comme la Tyrell Corporation étant de vendre toujours plus, il est à peu près certain que le fameux principe d'obsolescence programmée s'applique également aux Réplicants pré-Nexus-6 : on peut donc accorder aux Nexus-5 une durée de vie d'environ 12 ans.

Voici quelques profils-types de Réplicants Nexus-5 :

### Nexus-5 Assassin

Force = 3	Intelligence = 3	Empathie = 0
Agilité = 4	Perception = 4	Personnalité = 0

### Nexus-5 Combat

Force = 4	Intelligence = 3	Empathie = 0
Agilité = 4	Perception = 3	Personnalité = 0

### Nexus-5 Ouvrier

Force = 5	Intelligence = 3	Empathie = 0
Agilité = 3	Perception = 3	Personnalité = 0

### Nexus-5 Plaisir

Force = 3	Intelligence = 3	Empathie = 1
Agilité = 4	Perception = 3	Personnalité = 0

### Nexus-5 Service

Force = 3	Intelligence = 4	Empathie = 1
Agilité = 3	Perception = 3	Personnalité = 0

### Nexus-5 Technicien

Force = 3	Intelligence = 4	Empathie = 0
Agilité = 3	Perception = 4	Personnalité = 0



## Hors-Monde

Avant de clore ce chapitre, penchons-nous sur un aspect à la fois essentiel (en termes de background) et tout à fait secondaire (en termes de jeu) de l'univers de Nexus-6 : les voyages spatiaux.

Si les voyages spatiaux constituent une des clés de voûte de l'univers de *Blade Runner*, au travers des fameuses « colonies hors-monde », ils ne sont ni montrés ni évoqués en détail dans le film de Ridley Scott, dont l'action se cantonne à la seule mégapole de Los Angeles. Dans *Nexus-6*, les voyages spatiaux font donc, là aussi, partie de la toile de fond mais ne constituent en aucun cas un des thèmes du jeu et n'ont donc pas besoin de faire l'objet d'un traitement détaillé. En pratique, le seul voyage spatial que les Répliquants-joueurs auront à faire en cours de jeu sera celui qui les amènera illégalement sur Terre, (voir chapitre 5), une autre option consistant à considérer que cette évasion vers la Terre a eu lieu hors-champ, avant le début du jeu, comme pour les Répliquants fugitifs du film.

Le film *Blade Runner* ne fournissant AUCUN élément concret à ce sujet (par exemple sur la durée des voyages spatiaux ou sur le nombre et l'étendue des colonies hors-monde), les informations qui suivent se basent donc entièrement sur des extrapolations non-officielles, que chaque meneur de jeu est donc libre de modifier à sa guise, en fonction de sa propre vision de l'univers de *Nexus-6*. En outre, ces extrapolations n'incluent aucun détail sur les technologies spatiales en usage, de tels éléments étant situés hors du cadre de ce jeu, sur le plan thématique comme sur le plan contextuel.

### Transport Spatial

Les voyages dans l'espace s'effectuent à bord de vaisseaux de transport, civils ou militaires, que l'on peut considérer comme des équivalents spatiaux des navires maritimes actuels. Les vaisseaux assurant les liaisons courantes sont communément désignés sous le nom de « navettes ».

Les temps de voyage sont évidemment plus réduits que dans notre réalité, mais restent, à l'aune des univers de science-fiction, assez longs.

A partir de la Terre, les durées de voyage sont, en moyenne, **d'une semaine pour Mars**, d'environ **deux semaines pour Vénus**, de **trois mois pour Jupiter**, de **quatre mois pour Mercure ou Saturne**, de **six mois pour Uranus**...

Dans de nombreux cas, les passagers effectuent leur voyage en état d'animation suspendue, à l'intérieur de caissons cryogéniques. Ceci est normalement systématique dans le cas des Répliquants, que leurs propriétaires et employeurs préfèrent « garder au frais » pendant leurs transits, en raison de leur coût élevé et de leur durée de vie extrêmement limitée (sans parler d'éventuels risques de sécurité).

### Orion et Tannhäuser

Une des plus mémorables répliques du film, due à Roy Batty, évoque « *le baudrier d'Orion* » (ou « *l'épaule d'Orion* » en v.o.), où le Répliquant dit avoir vu « *de grands vaisseaux en flammes* ». Selon la façon dont on l'interprète, cette phrase peut impliquer que la colonisation spatiale aurait déjà atteint la très lointaine constellation d'Orion (ce qui impliquerait l'existence de vaisseaux capables de dépasser la vitesse de la lumière) ou peut être interprétée comme une image poétique, sachant qu'il n'est pas nécessaire de se trouver dans la constellation d'Orion pour en apercevoir les étoiles.

Quant à la fameuse Porte de Tannhäuser évoquée dans le monologue de Batty, elle peut, elle aussi, être interprétée de différentes façons...

A partir de là, chaque meneur de jeu a le choix entre deux grandes possibilités :

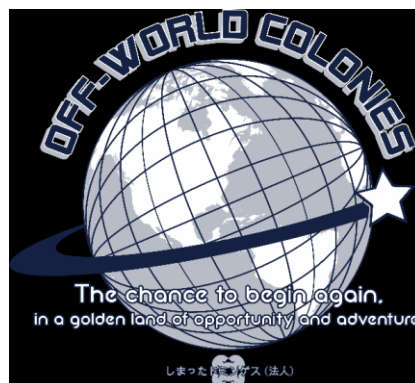
**Expansion Limitée** : La technologie spatiale ne permet pas, pour l'instant, d'établir de colonies au-delà du système solaire. La nouvelle frontière de l'humanité pourrait donc bien être la dernière...

**Voyages Interstellaires** : L'humanité dispose d'une technologie permettant d'atteindre les étoiles et leurs exo-planètes (voir page suivante).

### Territoires Spatiaux

Si les zones orbitales des différentes planètes sont généralement partagées entre les différentes entités colonisatrices (gouvernements, coalitions de pays, multinationales etc.), l'espace interplanétaire est, en revanche, considéré comme l'équivalent spatial des eaux internationales – un « espace libre » ou, si l'on préfère, un véritable « no man's land » spatial.

Le système solaire constitue la « nouvelle frontière » de l'humanité. Certaines de ces planètes, comme Mars, sont déjà en cours de terraformation ; sur d'autres mondes, en revanche, la terraformation n'a pas encore commencé ou semble même encore inenvisageable. Dans tous les cas, la vie d'une colonie planétaire s'organise donc au sein d'espaces clos et soigneusement contrôlés, qui peuvent inclure de véritables villes sous dômes, comme sur Mars.







## Vers les Etoiles ?

Comme indiqué page précédente, si le meneur de jeu décide que l'humanité dispose bel et bien de vaisseaux spatiaux capables de dépasser la vitesse de la lumière, les colonies hors-monde peuvent donc s'étendre bien au-delà de notre système solaire.

Dans ce cas, le meneur de jeu devra être en mesure d'apporter aux joueurs quelques précisions sur cette technologie interstellaire et son fonctionnement.

Le premier élément à prendre en compte est le **facteur-temps**. Si les Répliquants Nexus-6 (avec leur durée de vie limitée à quatre ans) constituent la principale main d'œuvre de la colonisation spatiale, alors le voyage d'un système stellaire à un autre doit forcément pouvoir s'effectuer de façon rapide, faute de quoi les Répliquants perdraient toute utilité, toute raison d'être, matériellement et économiquement.

Ajoutons à cela que *Blade Runner* se situe en 2019, seulement 50 ans après les premiers pas de l'homme sur la lune. Même en supposant que, dans ce futur alternatif, la colonisation spatiale ait commencé dans les années 1990, elle n'aurait de toute façon *jamais eu le temps* d'atteindre d'autres systèmes solaires sans recourir à un moyen permettant le voyage en hyper-espace, seule façon de couvrir de telles distances en une période de temps aussi limitée.

Il faut donc, fatalement, qu'il existe un **raccourci vers les étoiles**. Et si la fameuse **Porte de Tannhäuser** évoquée par Batty dans son monologue n'était pas un endroit de l'espace parmi d'autres mais bien un lieu crucial, LE point de passage menant vers les étoiles – une anomalie spatiale située aux confins de notre système solaire, un **trou de ver** (*wormhole*) ou **vortex**, permettant le **saut en hyperspace**,

Bien sûr, ceci implique l'utilisation d'une technologie ultra-avancée, permettant de « domestiquer » les propriétés spatio-temporelles de la Porte, afin de la rendre exploitable à grande échelle et sur une base permanente... mais aussi l'existence de vaisseaux capables d'effectuer le grand saut et, de façon plus générale, d'une technologie permettant une véritable navigation hyper-spatiale, les « sauts en aveugle » étant totalement incompatibles avec une colonisation de masse structurée et opératoire.

On peut donc supposer l'existence d'un **système à deux vitesses**, avec deux types de vaisseaux :

D'une part, les **navettes interplanétaires**, c'est-à-dire les vaisseaux permettant de voyager à l'intérieur d'un système solaire, avec des temps de trajets se chiffrant en journées, en semaines ou en mois (voir p 27), avec un recours possible à la cryogénisation, y compris pour les Répliquants. Notons que les temps de trajets indiqués restent très courts par rapport à ceux que notre technologie permettrait d'envisager, lesquels se chiffreraient en années plutôt qu'en mois.

D'autre part, les **blinkers**, capables d'effectuer des sauts en hyperspace à travers la Porte de Tannhäuser – laquelle peut être ralliée par navette et constitue donc le point de transit obligé vers les étoiles et leurs exo-planètes. Le mot *blinker*, issu de *blink* (clin d'œil), est tiré d'une version non-retenue du monologue de Batty, dans laquelle le Répliquant disait avoir voyagé à bord d'un *blinker* (« *I've stood on the back deck of a blinker* »).

Pour finir, rappelons que l'espace, dans l'univers de *Blade Runner*, est également un champ de bataille, au sens propre du terme, où s'affrontent les grandes puissances terrestres. La guerre froide du XX<sup>ème</sup> siècle est sans doute devenue une vraie *guerre des étoiles*, avec ses Répliquants de combat, ses canons ioniques et ses « *vaisseaux d'attaque en flammes* ».



# 5 : SÉRIE



**Message de Sécurité :** Ce chapitre s'adresse uniquement et exclusivement au meneur de jeu. L'auteur de ce jeu et la Tyrell Corporation conseillent vivement aux futurs joueurs de ne pas aller plus loin dans leur lecture.

## Univers à la Carte

Le principal objectif de ce chapitre n'est pas de remplir les trous ou d'éclaircir les zones d'ombre du film de Ridley Scott, mais de donner au meneur de jeu des pistes de réflexion à partir desquelles développer l'univers de sa propre série *Nexus-6*. Sachant que les joueurs incarnent des Répliquants fugitifs, sans attaches et étrangers à ce monde qui les a créés, cet univers peut tout à fait être développé en cours de jeu, par petites touches, au fil des épisodes (un peu comme dans une campagne type *sandbox*) à l'intérieur du paradigme fixé par le film de Ridley Scott. Dans une série de ce type, les joueurs découvrent le monde au fil des expériences vécues par leurs personnages, en acceptant de recevoir certaines informations au fur et à mesure ou « en temps utile » et de ne pas avoir, d'entrée de jeu, les réponses à toutes les questions.

A l'intérieur de cette réalité à la carte, le film *Blade Runner* constituera le point zéro à partir duquel vous fixerez les coordonnées de votre propre série. Vous voulez jouer dans le Los Angeles de Deckard, juste après les événements du film, avec la succession Tyrell en toile de fond ? Libre à vous ! Vous préférez situer votre série à Paris, à Tokyo ou dans le désert

australien transformé en zone radioactive ? Allez-y ! Vous souhaitez appuyer sur la touche « avance rapide » et situer votre série 100 ans après les événements du film ? Réintroduire dans l'univers de *Nexus-6* des éléments issus de *Les Androïdes Révent-ils de Moutons Electriques ?*, d'un autre roman de Philip K. Dick, des suites écrites par K.W. Jeter ou du jeu vidéo *Blade Runner* de 1997 ? Transposer l'action sur une planète Mars inspirée du film *Total Recall* ? Tout est possible ! Le film-culte de Ridley Scott n'est qu'un point de départ. A vous de jouer ! A vous de créer **NEXUS-6 : LA SERIE** !

## Réalités Alternatives

Les pages qui suivent présentent trois éléments de background apocryphes et secrets, spécialement imaginés pour *Nexus-6* et grâce auxquels le meneur de jeu pourra facilement mettre en place toute une série de scénarios et construire, avec les joueurs, sa propre version de l'univers du jeu. Mais comme vous le verrez, certains de ces éléments visent aussi à « changer la donne » de l'univers de *Blade Runner* (et donc à créer un certain degré de surprise en jeu).

Grâce à ces trois éléments, le meneur de jeu pourra répondre à certaines questions inhérentes à toute campagne de jeu de rôle mais qui, dans le contexte particulier de *Nexus-6*, prennent une dimension plus problématique, comme par exemple « *Comment réunir le groupe de personnages ?* » ou « *Comment remplacer un personnage mort ?* ».

Ces concepts sont avant tout présentés comme des possibilités, que le meneur de jeu pourra moduler, ajuster, ignorer ou remodeler à sa convenance.

## Élément n°1 : Le FLR

Le FLR (Front de Libération des Répliquants) est une organisation clandestine, présente sur Terre et dans les colonies hors-monde et qui réunit autour d'une cause commune des Répliquants et des humains. Cette cause est bien évidemment celle du « droit à l'humanité » des Répliquants – en commençant par la reconnaissance de leur identité humaine et la fin de leur asservissement dans les colonies. Aux yeux des membres du FLR, il n'y a pas de « vrais humains » et de Répliquants - mais tout simplement des humains **organiques** et des humains **synthétiques**.

Les humains qui ont créé et rejoint le FLR se définissent comme des *néo-humanistes* incapables de supporter plus longtemps l'injustice existentielle faite à leurs frères Répliquants et décidés à tout faire pour provoquer la fin de leur « objectivation ». A bien des égards, les idées des militants du FLR peuvent évoquer celles des abolitionnistes des 18<sup>ème</sup> et 19<sup>ème</sup> siècles qui luttèrent contre l'esclavage et la traite des

Noirs. Le FLR a d'ailleurs organisé plusieurs filières d'évasion qui peuvent être vues comme des versions futuristes du célèbre *underground railroad* américain, grâce auquel, en leur temps, de nombreux esclaves purent s'échapper et gagner la liberté. Ces filières aboutissent toutes au même endroit : la Terre, où les Répliquants évadés peuvent ensuite espérer rejoindre les rangs des Invisibles (voir ci-dessous).

Le FLR n'a rien d'une organisation secrète toute puissante, avec des ressources illimitées ; il s'agit avant tout d'un réseau d'idéalistes déterminés, le plus souvent bien intégrés au système, afin d'être en mesure d'agir de l'intérieur, comme autant de petits rouages d'une machine révolutionnaire destinée à éveiller les consciences et changer la réalité. Au meneur de jeu de déterminer si cet objectif a la moindre chance d'être accompli ou s'il s'agit d'un rêve utopique de « grand soir » et de rédemption, voire d'une imposture pure et simple.

Aux yeux des autorités terriennes et de la Tyrell Corporation, le Front de Libération des Répliquants n'est rien d'autre qu'une organisation terroriste, qui doit être mise hors d'état de nuire dans les plus brefs délais. L'absence de réseau informatique planétaire et le contrôle policier des diverses technologies de communication empêchent le FLR de diffuser ses idées de façon massive – ce qui, aux yeux de la Tyrell et des autorités, est « déjà une bonne chose » mais cela ne suffit évidemment pas. Depuis peu, une unité spéciale de Blade Runners destinés à infiltrer les rangs du FLR a été mise en place. Pour l'instant, ces « taupes » ne semblent pas avoir réussi à infiltrer l'organisation de façon durable et effective.

Le FLR se trouve ainsi au centre d'un équivalent futuriste de la grande « peur rouge » américaine des années 1940-50, lorsque le FBI de Hoover et la commission du sénateur McCarthy traquaient sans relâche les « agents communistes » et leurs possibles sympathisants cachés – une période qui eut manifestement une grande influence sur la construction personnelle et l'œuvre littéraire de Philip K. Dick et qui constitue donc une « résonance » éminemment adaptable à l'univers de *Nexus-6*.

Du reste, cette logique paranoïaque de « détection » se retrouve déjà dans la mission des Blade Runners ou dans des concepts comme le test de Voight-Kampff. Dans cette logique, si le meneur de jeu souhaite pousser plus avant le curseur dickien, il pourra tout à fait décider que le FLR n'est en réalité qu'un leurre créé de toutes pièces ou qu'il est à la fois un leurre et une réalité. De même, rien n'empêche d'imaginer que le FLR compte dans ses rangs autant voire plus d'éléments infiltrés et d'agents dormants que de véritables néo-humanistes (sans parler des risques de retournement idéologique); si l'on en croit certains spécialistes de la période maccarthyste, la section californienne du parti communiste américain aurait compté en réalité autant voire plus de taupes et d'agents infiltrés que de réels militants...

Comme pour le Code Lazarus (voir ci-dessous), la « vérité dernière » sur le FLR est entièrement placée entre les mains du meneur de jeu.

## Le FLR en Jeu

### Entrée en Scène

Classiquement, une série de *Nexus-6* débutera par un épisode-pilote retraçant l'évasion des Répliquants-joueurs et leur arrivée sur Terre (voir la fin de ce chapitre pour quelques idées à ce sujet). Introduire l'existence du FLR dès cet épisode-pilote présente, sur le plan dramatique, de nombreux avantages.

En impliquant le FLR dans l'évasion des Répliquants (par exemple sous la forme d'une aide logistique ou d'une source d'informations-clés), vous pourrez tout à la fois créer les conditions de cette évasion et lui assurer de bonnes chances de réussite... mais la seule révélation ou découverte de l'existence du FLR pourra également vous permettre de créer chez les joueurs familiers de l'univers de *Blade Runner* un certain effet de surprise, le sentiment d'un saut dans l'inconnu et l'envie d'en apprendre davantage sur cette mystérieuse organisation...

### Accroches & Intrigues

L'existence du FLR offre également au meneur de jeu un outil narratif privilégié ; en rejoignant les rangs de l'organisation clandestine, les Répliquants pourront être amenés à s'impliquer dans toutes sortes de situations et peut-être même à œuvrer pour aider et sauver certains de leurs semblables – ce qui implique évidemment de plus grandes prises de risque et de plus grandes chances de se retrouver confrontés aux Blade Runners... autant d'opportunités dramatiques qui pourront nourrir une série entière de scénarios.

Le FLR est avant tout un groupe clandestin. Qui dit « clandestinité » dit « danger », qui dit « danger » dit « prudence »... et qui dit « méfiance » dit, tôt ou tard, « paranoïa ». Le meneur de jeu devra donc exploiter tout l'éventail des possibilités offertes par ce cadre : rumeurs, suspicions, infiltrations, manipulations... Poussée à l'extrême, cette logique peut aboutir à une forme d'inversion du paradigme de *Blade Runner*, en amenant les Répliquants à traquer, débusquer et éliminer les taupes susceptibles de se dissimuler dans les rangs de l'organisation, passant ainsi du rôle de fugitifs à celui de chasseurs... un rôle qui, là encore, pourra offrir d'intéressantes opportunités d'apprendre ce que signifie « être un humain ».

### Répliquants Remplaçants

Le FLR constitue enfin un moyen très pratique de renouveler le groupe de Répliquants-joueurs, au cas où certains d'entre eux trouveraient la mort : leurs remplaçants peuvent alors être introduits dans la série comme des Répliquants ayant déjà bénéficié des filières d'évasion du FLR. Au lieu de sortir de nulle part, ces nouveaux venus rejoindront simplement et tout naturellement le groupe des personnages par l'intermédiaire de leur contact au sein du FLR.



## Élément n°2 : Le Code Lazarus

Chaque meneur de jeu est libre de déterminer si le Code Lazarus constitue, dans sa série, un mythe ou une réalité, un secret bien gardé ou un mensonge forgé de toutes pièces, un espoir fou pour tous les Répliquants fugitifs ou un miroir aux alouettes destiné à les piéger. Tous ces éléments pourront d'ailleurs se combiner ; si vous décidez que le Code Lazarus est une réalité, cette réalité pourra d'abord se présenter comme un mythe – et tous les doutes, les espoirs et les questionnements qu'il fera naître chez les Répliquants incarnés par les joueurs constitueront un puissant carburant émotionnel pour la série. Quelle que soit la vérité, secrets et mensonges, leurrés et révélations devront être de la partie. A l'échelle d'une série, la possibilité d'accéder au Code Lazarus fournit un excellent objectif à moyen terme (à l'échelle, par exemple, d'une première saison) : la quête de survie désespérée des Répliquants peut alors se transformer en un espoir beaucoup plus vaste, dont la révélation aura certainement un impact majeur sur les choix et les actes de chacun.

**Mais qu'est-ce que le Code Lazarus ?** Le Graal des Répliquants. Une remise à zéro. Une seconde chance.

Comme on le sait, un Répliquant Nexus-6 est conçu pour vivre exactement quatre années. Comme l'explique Eldon Tyrell lui-même à Roy Batty au cours de leur ultime conversation, il n'existe aucun moyen de changer cet état de fait, aucune façon de désamorcer la bombe à retardement biologique que tout Nexus-6 porte en lui : ni recombinaison EMS, ni processus mutagène, ni aucune autre méthode...

Et si, après la mort d'Eldon Tyrell, quelqu'un avait bel et bien trouvé le moyen de neutraliser la mise hors service programmée d'un Répliquant Nexus-6 ? Après tout, les impossibilités scientifiques d'hier sont les grandes découvertes de demain – comme le prouve, du reste, l'existence même des Répliquants...

La durée de vie programmée des Nexus-6 est à la fois une bombe à retardement et, du point de vue de leurs concepteurs, un verrou de sécurité. Mais une bombe peut être désamorcée... et comme en informatique, toute mesure de sécurité est destinée, tôt ou tard, à être neutralisée par une contre-mesure appropriée et même le programme le plus sophistiqué ne peut garantir un risque zéro de piratage : tôt ou tard, quelqu'un trouvera la faille cachée ou développera la technologie permettant de créer une telle faille.

Si l'on applique ce principe à l'ingénierie biotechnologique du monde de *Nexus-6*, rien n'interdit d'imaginer qu'il puisse exister des bio-hackers capables de pirater ou de reprogrammer la structure biogénétique d'un Répliquant. C'est sur cette hypothèse que se fonde le concept du Code Lazarus.

**De quoi s'agit-il, concrètement ?** D'une séquence génétique codée capable de déverrouiller la durée de vie d'un Répliquant, de « reprogrammer » son horloge mortelle – un processus qui ne peut évidemment être mené à bien que par un biotechnicien compétent, un « hacker d'androïdes ».

**Comment le miracle s'accomplit-il ?** Par l'injection de nano-robots capables de réécrire les quelques lignes de code génétique qui limitent la longévité du Répliquant - un processus délicat, spécialisé et, bien sûr, extrêmement coûteux. Et cette injection ne peut s'effectuer qu'à un moment très précis, lorsque le Répliquant est sur le point de s'arrêter, c'est-à-dire quelques minutes avant la fin du compte à rebours fatidique. Injectés trop tôt, les nano-robots seront tout simplement neutralisés par l'organisme de l'androïde et ne pourront accomplir leur mission.

**Le Code Lazarus donne donc la vie éternelle ?** Ce n'est, bien sûr, pas aussi simple. Lorsque les nano-robots accomplissent leur office, l'horloge tueuse du Répliquant est *remise à zéro*, ce qui lui donne quatre années de vie supplémentaires.

**Est-il possible de renouveler le processus, au bout de ces quatre années ?** A priori, rien ne semble s'y opposer - mais pour l'instant, cela n'a jamais été accompli, la découverte du Code Lazarus remontant à moins de quatre ans. Qui vivra verra...

**Qui a conçu le Code Lazarus ?** Nul ne le sait. Les rumeurs qui circulent au sein du FLR le nomment Lazarus et affirment qu'il serait un ancien ingénieur généticien de la Tyrell Corporation. Et pour les Répliquants qui ont bel et bien bénéficié du Miracle, Lazarus est le Sauveur – autant dire le Messie. Nul ne sait où il se cache, ni même s'il est encore en vie. Mais le secret du Code Lazarus est à présent entre les mains d'une poignée de ses apôtres, qui forment le noyau le plus secret du FLR...

## Élément n°3 : Les Invisibles

Au-delà de la possible promesse d'une vie éternelle pour les Répliquants Nexus-6, le Code Lazarus a une conséquence beaucoup plus directe, à très court terme – du moins tant que son existence reste inconnue de la Tyrell Corporation et des autorités.

La durée de vie d'un Nexus-6 étant *obligatoirement* de quatre ans, cela signifie qu'une fois qu'un fugitif a dépassé sa limite de vie, il est considéré par la Tyrell et par les Blade Runners comme *hors service*. Il ne sert plus à rien de le traquer et son nom est donc effacé des listes de Répliquants fugitifs.

Ceux qui ont bénéficié du Code Lazarus ont donc été libérés de la mort - mais aussi de leur statut de fugitif recherché. « Sauvés et ressuscités », libres de recommencer une nouvelle vie parmi les humains, ils sont devenus ceux que le FLR appelle *les Invisibles*.

En tant que personnages, les Invisibles constituent aux yeux des membres du FLR une sorte d'élite secrète – dont les membres tirent *peut-être* les ficelles de l'organisation.

### Faces of Tomorrow

Pour certains, l'objectif ultime des Invisibles est de préparer l'avènement d'une véritable Renaissance humaine, une nouvelle ère visant à unifier les **organiques** et les **synthétiques** en une seule espèce réconciliée et désormais indifférenciée (avec toutes les questions qu'une telle mutation bio-sociétale pourrait impliquer).

Pour d'autres, ce n'est pas la Renaissance que préparent les Invisibles, mais bien une Révolution beaucoup plus brutale, qui verra, elle aussi, l'émergence d'une « nouvelle humanité », en la personne des Répliquants victorieux et de leurs alliés et agents organiques.

Se pourrait-il qu'il existe au sein même du Front de Libération des Répliquants des courants rivaux voire antagonistes ?

Et si la grande Renaissance » ou Révolution se prépare, quelles en seront les grandes étapes préparatoires ? L'organisation d'opérations d'évasions massives de Répliquants vers la Terre ? L'infiltration de groupes secrets au sein de certaines colonies hors-monde afin d'en préparer l'insurrection ? La prise de contrôle de la Tyrell Corporation par des Invisibles ? L'apparition d'une *branche politique*, militante et non-clandestine du FLR ?

Là encore, les spéculations sont inévitables, les possibilités d'intrigues sont légion et la vérité dernière appartient au meneur de jeu...

## Éléments de Conception

Pour le meneur de jeu, concevoir une série *Nexus-6* implique un certain nombre de choix et de décisions préliminaires, à commencer par les trois paramètres de base de la future série : son format, son contexte et ses enjeux. Une fois déterminés, ces trois critères définiront le cadre général de votre série – cadre à l'intérieur duquel il vous sera ensuite plus facile de développer intrigues, événements et PNJ.

### Élément n°1 : Le Format

Le **format** d'une série représente sa longueur, en nombre d'épisodes – le terme d'épisode étant ici synonyme de scénario ou de séance de jeu.

Compte tenu du thème et de l'ambiance de *Nexus-6*, il est conseillé de se diriger vers un format relativement court (par opposition à une campagne « sans fin »), comme une **mini-série** de trois épisodes ou une **saison complète** de six épisodes – saison qui pourra éventuellement être suivie d'un nouveau cycle de six épisodes, avec (peut-être) de nouveaux enjeux ou un nouveau contexte.

De façon générale, chaque scénario joué devra donner aux joueurs le sentiment d'avoir vécu une étape importante dans l'existence de leurs personnages ; le fait de fixer, d'entrée de jeu, un nombre limité d'épisodes pourra aussi contribuer à augmenter le sentiment d'urgence inhérent à la thématique générale de *Nexus-6*.

### Élément n°2 : Le Contexte

Le **contexte** d'une série répond aux questions « où » et « quand ». Il n'est évidemment pas indispensable que tous les épisodes se déroulent dans le même lieu, mais il est néanmoins préférable de définir un **décor** principal, afin de favoriser une certaine unité dramatique. Dans le film de Ridley Scott, ce décor est, bien entendu, la mégapole de Los Angeles – qui constitue sans doute LE décor emblématique par excellence pour *Nexus-6*... à moins que vous ne préférerez transposer l'atmosphère néo-noire et rétro-futuriste de *Blade Runner* vers les rues de Berlin, de Tokyo, de Hong Kong ou de Paris...

Rien ne vous interdit, bien évidemment, de choisir un lieu plus original, plus atypique ou plus inattendu – comme par exemple une colonie hors-monde (sur Mars ou ailleurs) ou un territoire non-urbanisé (s'il en reste), un no man's land quasi-post-apocalyptique loin du monde des multinationales interplanétaires, des rues surpeuplées et des Blade Runners... Dans ce cas, ce choix radical entraînera évidemment des répercussions sur les enjeux et le style de votre série, puisque ce contexte placera les Répliquants-joueurs face à d'autres dangers et difficultés que ceux de la cavale urbaine qui constitue la « trame par défaut » d'une série classique de *Nexus-6*.



Le contexte d'une série inclut aussi son placement chronologique par rapport au film de Ridley Scott, dont l'action est censée se dérouler en 2019. A priori, il est conseillé de situer votre série *après* les événements de *Blade Runner* (plutôt qu'en amont) – peut-être une poignée d'années après la « tragédie Tyrell », voire une ou deux décennies, surtout si vous souhaitez que la technologie (ou, pourquoi pas, le statut légal des Répliquants) ait évolué de façon notable. Là encore, plus vous choisirez de vous éloigner des repères du film, plus vous aurez de liberté – mais aussi, en toute logique, d'éléments de background à définir dès le début du jeu.

### Élément n°3 : Les Enjeux

Les **enjeux** d'une série correspondent aux grands objectifs proposés aux Répliquants-joueurs. A la base, ces objectifs incluent nécessairement la survie (vivre dans la clandestinité, échapper aux Blade Runners et à leurs auxiliaires etc.) et l'exploration par les personnages de leur propre humanité (notamment au travers des relations régnant au sein du groupe, mais aussi des contacts que les Répliquants pourront nouer parmi les « vrais » humains, au fil de la série).

Au niveau le plus simple, une série de *Nexus-6* peut donc s'apparenter à une longue course-poursuite, dans laquelle les personnages-joueurs tiennent le rôle du gibier... sauf lorsqu'ils parviennent à inverser les rôles, à l'instar de Batty lors de sa confrontation finale avec Deckard. Mais ce « jeu du chasseur et du gibier » peut également s'enrichir d'enjeux plus psychologiques liés à ces moments de crise existentielle inhérents à la condition de Répliquant (et plus encore à celle de Répliquant fugitif).

A ces deux objectifs essentiels (survivre et apprendre à devenir humain) peuvent venir s'ajouter d'autres enjeux, liés aux différents éléments apocryphes présentés au début de ce chapitre, comme le FLR, les Invisibles et, bien sûr, le Code Lazarus. Accéder à ce véritable Graal des Répliquants peut constituer l'objectif d'une saison entière – un objectif qui, une fois atteint, pourra créer une nouvelle réalité pour les personnages et amener la série vers un tournant radical et de nouveaux enjeux.

Ainsi, si les Répliquants finissent par bénéficier du Code Lazarus, recevant ainsi l'opportunité de repartir à zéro, pour *une vie à long terme* au milieu des humains, ce nouveau départ pourra également constituer une nouvelle source de problèmes et d'intrigues, ainsi que l'occasion d'explorer plus avant des questions que le film de Ridley Scott laisse opportunément sans réponse, comme par exemple la possibilité (ou l'impossibilité) pour deux Répliquants d'avoir un enfant ou leur possible (ou impossible) inter-fertilité avec les « vrais » humains.

Dans cette perspective, la *quête de l'humanité* peut être vue comme une forme d'objectif perpétuel, un horizon présentant toujours de nouvelles questions, de nouveaux défis et de nouvelles expériences...

### Références & Inspirations

Le film **Blade Runner** (1982) reste évidemment LA source d'inspiration et de référence de *Nexus-6*, mais les meneurs de jeu curieux ou à la recherche d'idées supplémentaires ou alternatives pourront consulter les sources et œuvres suivantes. Les livres, films, séries, jeux etc. listés ci-dessous n'ont pas été choisis en raison de leur intérêt artistique ou de leur qualité créative intrinsèque, mais uniquement en tant que possibles sources d'idées susceptibles de venir nourrir votre vision de l'univers de *Nexus-6*.

**Livres :** Les suites de *Blade Runner* écrites par K.W. Jeter (deux traduites en VF, une troisième disponible en VO) et, bien sûr, le roman *Les Androïdes Révoltés de Moutons Electriques ?* de Philip K. Dick, son adaptation BD par Tony Parker et, de façon générale, tous les récits de S.F. de Dick, pour leur climat si particulier. Rappelons toutefois ici que les énormes différences entre le roman et le film situent clairement ces deux œuvres dans deux réalités différentes – et que la réalité de référence du jeu reste celle du film de Ridley Scott et non celle du roman qui l'a inspiré.

**Films :** Les divers films de série B sur les androïdes ayant suivi la sortie de *Blade Runner* ne présentent que peu d'intérêt, même en tant que possibles sources d'inspiration secondaire. En revanche (et au-delà de son côté souvent très kitsch), le *Total Recall* de Paul Verhoeven (1990) présente une vision intéressante de la planète Mars dans un futur pseudo-dickien ; le film *Outland* avec Sean Connery (1981), souvent considéré comme un remake futuriste du western *Le Train Sifflera Trois Fois* offre, quant à lui, une vision très « film noir » de la vie d'une colonie spatiale minière. Quant à la future suite de *Blade Runner* (2017 ?), nous nous contenterons, à ce stade, de trois mots : wait and see.

**Séries TV :** La série britannique *Humans*, elle-même inspirée de la série scandinave *Real Humans*, met en scène, dans un futur si proche qu'il ressemble à notre présent, des androïdes « de service » confrontés à la question de leur humanité et les « vrais humains » qui les utilisent, les traquent ou tentent de les aider. Dans l'optique de *Nexus-6*, les univers de ces séries peuvent être vus comme des reflets d'un possible « premier temps », où les Répliquants étaient encore utilisés sur Terre, y compris dans un contexte domestique... avec tous les problèmes et toutes les questions qu'une telle coexistence pourrait soulever.

**Jeux de Rôle :** A priori, aucun des divers jeux de rôle de style ou d'inspiration cyberpunk ne propose de matériel pouvant étoffer ou enrichir l'univers très « rétro-noir » de *Nexus-6*, à l'exception peut-être des suppléments *Near Orbit* et *Deep Space* pour *Cyberpunk 2020*, consacrés à l'environnement spatial, ainsi que le vénérable supplément *Cyber Age* pour *Simulacres*, univers cyber très synthétique qui intègre de façon explicite différents éléments-clés du film de Ridley Scott, ainsi que d'autres œuvres de science-fiction antérieures à la vague cyberpunk.

## L'Episode-Pilote

Le premier scénario d'une campagne de jeu de rôle est toujours d'une importance décisive, puisqu'il permet au meneur de jeu de planter le décor et de lancer la machine narrative et aux joueurs de poser les bases de leur future dynamique de groupe, tout en s'appropriant leurs personnages respectifs.

Dans le cas d'un jeu comme *Nexus-6*, ce premier scénario est même encore plus crucial, puisqu'il a pour objectif premier d'amener les personnages-joueurs dans le rôle qui sera désormais le leur – en l'occurrence, celui de fugitifs traqués. Bref, cet épisode-pilote constitue à la fois un **point de départ** mais aussi, déjà, une **rupture** – rupture avec une existence antérieure non-jouée (ici, la vie ordinaire d'un Répliquant asservi), un moment critique (au sens premier du terme, c'est-à-dire un *moment de crise*) après lequel plus rien ne sera jamais comme avant.

De manière générale, un épisode-pilote devra donc être conçu comme une véritable **ordalie**, tenant à la fois du rite de passage (comme les *préludes* évoqués ci-dessous) et du test de survie... Si un ou plusieurs Répliquants-joueurs ne survivent pas à cette ordalie, le meneur de jeu pourra introduire leurs remplaçants (les nouveaux personnages des joueurs concernés) dès le scénario suivant – remplacement qu'un concept comme le Front de Libération des Répliquants permet justement d'effectuer de façon assez facile (voir l'encadré p 30 sur *Le FLR en Jeu*).

### Pilote vs. Prélude

Par certains aspects, un épisode-pilote de *Nexus-6* se rapproche des préludes ou prologues utilisés dans certains JDR où les joueurs interprètent des humains « transformés » (en vampires ou autres), cette transformation / révélation ayant lieu AVANT le début du jeu proprement dit ; ces préludes constituent donc une sorte de passerelle narrative entre la création du personnage et le « vrai » début du jeu et fonctionnent selon une logique de prédestination, puisque leur issue (comment je suis devenu un vampire, comment j'ai découvert mes pouvoirs magiques etc.) est fixée d'avance et immuable : quels que soient les choix que fera le joueur durant ce prélude, ils aboutiront *fatalement* à l'issue prédestinée (hors de question, par exemple, que le prélude d'un futur vampire aboutisse à autre chose que le passage à l'état de vampire).

Contrairement à un prélude, un épisode-pilote de *Nexus-6* doit être joué comme un « vrai scénario », avec des dangers et des difficultés, et de réels risques pour la survie des personnages... mais il se dirige lui aussi vers une fin programmée – en l'occurrence, amener les personnages-joueurs (ou tout au moins les survivants) à s'échapper de leur existence de servitude pour devenir des fugitifs en cavale. La principale difficulté, pour le meneur de jeu, sera donc ici de combiner la prédestination du récit à l'incertitude du jeu.

Un épisode-pilote de *Nexus-6* suit donc un parcours balisé, son but étant d'amener les Répliquants-joueurs d'un point A à un point B – soit, en l'occurrence, de la servitude et de la condition de produit vivant à la liberté et à la condition de fugitif traqué... mais il doit également constituer une forme de baptême du feu, en jetant d'entrée de jeu les personnages dans une situation de risque extrême. Compte tenu de ces spécificités, l'épisode-pilote typique suit donc, *sur le papier*, une trame assez simple et relativement linéaire, sur laquelle viendront ensuite se greffer, *en jeu*, les éléments psychologiques, humains et même existentiels qui constituent l'essence de *Nexus-6*.

Idéalement, l'épisode-pilote devra mettre le plus rapidement possible les Répliquants-joueurs en présence les uns des autres et les jeter la tête la première dans l'action – ou, plus exactement, dans une situation d'**urgence** et de nécessité, exigeant de leur part des réactions rapides.

Un artifice simple mais toujours efficace consiste à placer les personnages-joueurs, dès le début du jeu, dans une situation de **huis clos** ne leur offrant qu'un nombre limité de choix mais les obligeant également à agir et à coopérer les uns avec les autres.

Voici, à titre d'exemple, la façon dont débute le bref épisode-pilote présenté au chapitre suivant : chaque joueur reçoit, au début du jeu, un bref prologue écrit lui expliquant que son personnage a été plongé dans un sommeil cryogénique afin d'être transporté d'une colonie hors-monde à une autre et qu'il est sur le point de se réveiller... mais lorsqu'ils se réveillent, les Répliquants constatent très vite que *quelque chose ne va pas* : ils se trouvent toujours dans la soute de la navette chargée de les amener à bon port, laquelle est manifestement toujours en vol. Ce réveil brutal, prématuré, simultané et (pour l'instant) inexpliqué les place face à une opportunité unique – la chance de prendre enfin leur destin en main...

Comprimer ainsi l'espace (huis clos) et le temps (urgence) autour des Répliquants-joueurs permet au meneur de jeu d'établir une forme de *cage narrative* autour des personnages, ce qui lui permettra non seulement de mieux contrôler le flot du scénario (un épisode-pilote étant, par définition, assez dirigiste) mais aussi de créer, dès le début, une ambiance de claustration et de contraintes reflétant efficacement, en termes dramatiques, le sentiment d'enfermement et d'aliénation inhérent à la servitude des Répliquants. En réussissant à s'arracher à l'urgence et au huis clos, les Répliquants-joueurs s'arracheront, du même coup, à leur condition de produit-esclave.

Sur un plan plus strictement scénaristique, placer d'entrée de jeu les personnages-joueurs dans une situation de crise les obligera non seulement à collaborer mais permettra aussi à chacun d'affirmer sa personnalité, ce qui pourra aussi faire émerger des tensions voire des conflits au sein du groupe. Loin de poser problème, ces tensions et ces conflits conféreront à l'épisode le carburant émotionnel qui permettra de transformer une trame simple et linéaire en une *expérience de jeu* fondatrice pour la série.

# 6 : PILOTE



**AVERTISSEMENT :** Comme le chapitre précédent, les informations qui suivent s'adressent uniquement et exclusivement au **meneur de jeu**.

## Episode Pilote

Ce très court scénario d'introduction a été conçu pour servir d'épisode-pilote à votre série NEXUS-6. Conçu pour être joué en **environ une heure**, avec un petit groupe de Répliquants-joueurs, cet épisode suit une trame volontairement simple et linéaire, qui vise en priorité à satisfaire les quatre paramètres suivants, indispensables au lancement d'une série :

- 1) Mettre immédiatement les personnages-joueurs en présence les uns des autres et les jeter la tête la première dans l'action – ou, plus exactement, dans une situation d'urgence et de nécessité.
- 2) Placer les personnages dans une situation de crise et de huis-clos, ce qui les obligera à collaborer ainsi qu'à prendre certaines décisions cruciales, ce qui permettra à chacun d'affirmer sa personnalité mais pourra aussi faire émerger des tensions voire des conflits au sein du groupe.
- 3) Amener les Répliquants-joueurs sur Terre, où ils pourront commencer leur cavale de fugitifs traqués.
- 4) Enfin, faire émerger un objectif à moyen terme, afin de pouvoir orienter les épisodes suivants et souder le groupe au-delà de leur première ordalie. Cet objectif est directement lié aux concepts-clés présentés au chapitre précédent (le FLR, les Invisibles et le Code Lazarus).

Comme indiqué un peu plus haut, la trame de ce scénario est délibérément simple et linéaire ; le plus souvent, et dès le début, les personnages-joueurs seront placés « au pied du mur », avec un nombre de choix finalement assez restreints et la nécessité d'agir dans l'urgence – mais aussi avec un certain nombre d'éléments variables liés aux conséquences de leurs choix et de leurs actes.

Les décisions que prendront les personnages au cours de cet épisode-pilote n'auront pas forcément un impact immédiat sur la trame générale de ce scénario, mais pourront, en revanche, influencer de façon déterminante sur la suite de la série ; ces choix pourront en effet entraîner des conséquences à plus long terme, avec lesquelles les personnages-joueurs « devront vivre ». Ainsi, la décision de tuer ou, au contraire, de laisser vivre certains PNJ pourra avoir une influence cruciale sur la suite de la série. De même, le fait de savoir s'ils parviennent ou non à démasquer et à liquider le traître qui s'est infiltré au sein de leur petit groupe constituera également une « variable d'ajustement » non-négligeable, susceptible d'influer de façon décisive sur le cours du scénario comme de ses suites.

Les remontées de souvenir consécutives au blackout mémoriel subi par les personnages juste avant le début du scénario (voir ci-dessous) pourront aussi donner au meneur de jeu et aux joueurs l'opportunité d'introduire une dimension personnelle plus poussée au déroulement de cet épisode-pilote.

Ce scénario d'introduction a donc pour principale vocation de permettre aux joueurs de s'approprier leurs personnages, en les jetant tête la première dans une situation de vie ou de mort, mais aussi de semer, par leurs choix et par leurs actes, les graines d'événements futurs.

## Les Répliquants-Joueurs

Faites créer à chaque joueur son personnage, selon les règles données au chapitre 2. Idéalement, l'un d'eux devra avoir une Fonction de Technicien, mais ce n'est pas absolument indispensable.

Lors de la phase dite des derniers détails, indiquez aux joueurs que leurs personnages appartiennent tous à « **Casey** », surnom de la colonie hors-monde américano-japonaise située sur la planète **Mars**, par opposition aux deux autres colonies martiennes, d'obédience russe (**Krasni**) et chinoise (**Shèngli**).

Les Répliquants-joueurs avec les fonctions Assassin et Combat serviront au sein des **Forces de Sécurité** de la Coalition Nippo-Américaine, tandis que les personnages avec les fonctions Ouvrier, Technicien, Service et Plaisir relèveront des deux autres organisations principales de la colonie : l'**Admin** (gestion de la colonie sur le plan social, au sens le plus large du terme) et le **Conglomérat des Métaux Martiens** (exploitation minière de la planète et de ses deux lunes Deimos et Phobos).

Inutile de leur donner plus d'informations à ce stade. Les Répliquants-joueurs vont en effet débiter le jeu en état d'amnésie partielle – comme les joueurs vont le découvrir dès les premières minutes du scénario...

# PROLOGUE

*Tu es un Nexus-6.*

*Ta mort a été programmée dès ta mise en service. Depuis quelque temps, cette idée t'est devenue insupportable.*

*Sans doute parce que la certitude de ta mort prochaine a influé sur tes performances professionnelles, tes employeurs (qui sont aussi tes propriétaires) semblent avoir pris conscience de l'évolution de ton état.*

*C'est sans doute pour cela qu'ils ont décidé de te « réaffecter », c'est-à-dire de t'expédier vers une autre colonie hors-monde, située sur Titan, une des lunes de Jupiter - un endroit qui, dit-on, est à l'enfer ce que « Casey » est au purgatoire.*

*Ils ne t'ont pas vraiment laissé le choix. D'ailleurs, qui demanderait son avis à un produit ?*

*Tu as donc été « pris en charge » par une équipe de sécurité lourdement armée, comme on en trouve sur toutes les colonies hors-monde.*

*Puis tu t'es rapidement retrouvé dans un caisson cryogénique, à bord d'une navette spatiale chargée de te convoier, toi et quelques autres Répliants « réaffectés », vers Titan.*

*Pourquoi un caisson cryogénique ? Pour que le voyage soit moins long, bien sûr. Ta durée de vie étant ce qu'elle est, chaque semaine d'activité compte. Pour l'instant, tu es gelé, en standby, stocké en réserve.*

*C'est aussi, bien sûr, une question de sécurité. La leur et la tienne. Il ne s'agirait pas que la marchandise soit abîmée durant le transport. Un Nexus-6 coûte cher. C'est probablement pour cela qu'on t'envoie sur Titan, plutôt qu'à la casse.*

*Tu vas bientôt être tiré de ton sommeil cryogénique. Un sommeil gris, sans rêves... à moins que les androïdes ne rêvent de moutons électriques ?*

**ATTENTION :** Le réveil sera suivi d'une période temporaire de blackout mémoriel, de durée variable. Ils t'ont prévenu. Ils s'occupent de tout.

**Prêt ? 3, 2, 1... réveil !**



## Blackout Mémoriel

Lorsque le scénario commencera, les Répliants-joueurs viendront juste d'être prématurément tirés d'un sommeil cryogénique artificiel (voir ci-dessous pour plus de détails) – et ce réveil brutal causera chez eux un **blackout mémoriel** temporaire, rendant leurs souvenirs vagues et lointains, sans toutefois leur retirer la connaissance de leur identité et la conscience de leurs Fonctions.

En pratique, ce scénario peut donc être débuté sitôt les personnages créés, avec en ouverture la lecture du **PROLOGUE** donné page précédente – qui sera sans doute beaucoup plus efficace s'il est distribué à chaque joueur au lieu d'être lu à voix haute.

Dès le réveil de leurs personnages (voir ci-dessous), les joueurs pourront décider si leurs personnages se reconnaissent les uns les autres – bref, « qui connaît qui », sans être forcément en mesure de se souvenir des circonstances exactes de leur rencontre ou de la nature de leurs relations mutuelles.

Grâce à cet artifice narratif, les joueurs pourront ensuite inventer les souvenirs de leurs personnages de façon rétroactive (par exemple à l'issue de ce premier épisode ou par petites touches, au fil de la série), au fur et à mesure que la mémoire leur revient.

Ces moments de remontées mémorielles, qui permettent en quelque sorte d'achever en cours de jeu la création des personnages pourront notamment survenir lorsque ceux-ci ne sont plus dans le feu de l'action mais en situation d'attente ou de standby, afin d'éviter les temps morts narratifs. Avec le concours des joueurs eux-mêmes, le meneur de jeu pourra ainsi imprimer à cet épisode un rythme alternant l'action urgente à des moments plus introspectifs...

Tout ceci suppose, bien évidemment, que les Répliants aient survécu à cet épisode-pilote en forme de baptême du feu...

## Les Trois Autres

Les Répliants-joueurs ne sont pas les seuls à être embarqués à bord de la navette qui doit les mener sur Titan ; les caissons cryogéniques du vaisseau abritent en effet trois autres Répliants se trouvant dans la même situation :

**Stewart, un Ouvrier**

**Kumiko, un Modèle de Plaisir**

**Russell, un Technicien**

Des **profils-types pour ces trois PNJ**, avec leurs caractéristiques, sont donnés page suivante ; le MJ est évidemment libre de les modifier s'il le souhaite.

**Stewart Keller**

**Ouvrier N6MAC12753**

Ce Répliant est au bord de la rupture psychologique et aura tendance à se comporter de façon violente et incontrôlable durant le premier chapitre (à bord de la navette). À partir du moment où le groupe arrivera à Horizon Station, le fait de se retrouver brusquement mêlé à l'immense foule humaine provoquera chez lui une montée de symptômes évoquant à la fois paranoïa et l'agoraphobie. Son comportement risque de rendre les autres très nerveux pour la discrétion et la sécurité du groupe ; la façon dont ils géreront (ou non) ce problème pourra avoir un impact sur le cours des événements, notamment dans la deuxième partie du scénario. Lors de cet acte II, Stewart aura de bonnes chances d'être le premier Répliant à tomber sous les balles des deux Blade Runners qui traquent le petit groupe grâce à l'aide de l'imposteur (voir chapitre II pour plus de détails).

**Kumiko Morita**

**Plaisir N6FAB83659**

Cette Répliante se montrera tout d'abord très passive, observant pensivement les actions des autres, écoutant attentivement leurs échanges mais n'intervenant pratiquement pas – sauf éventuellement pour poser une question ou faire une remarque hors-sujet, décalée voire un peu inquiétante. De façon plus insidieuse que Stewart, Kumiko pourra contribuer lui aussi à la montée de la tension dramatique. Ce PNJ aura tendance à jeter son dévolu sur un des Répliants-joueurs et à attendre de lui qu'il le guide dans ses actions, voire dans ses décisions. La façon dont le Répliant choisi par Kumiko gèrera cette relation d'apparente dépendance pourra, là encore, avoir une influence sur le cours des événements. Si, pour une raison ou pour une autre, aucun des Répliants-joueurs ne soupçonne Russell, Kumiko pourrait bien les surprendre en le démasquant à un moment fatidique.

**Russell Sherman**

**Tech. N6MBA12753**

Ce Répliant n'en est pas un. Il s'agit en fait d'un agent humain infiltré par le **Bureau de Sécurité Spatiale** (organisation gouvernementale américaine, équivalent du FBI pour les colonies hors-monde) avec pour objectif de remonter toute la filière d'évasion du FLR. Son rôle tient donc à la fois de la taupe et de l'agent provocateur, puisque la réussite de sa mission implique celle de l'évasion des Répliants-joueurs, au moins jusqu'à un certain point. Afin de faire illusion, l'imposteur a été doté d'une fausse identité de Répliant (Fonction de Technicien) et d'un implant biotechnologique inhibant sa sensibilité à la douleur, afin qu'il puisse continuer à passer pour un Répliant même s'il est blessé. Ses implants contiennent également un **traceur** qui doit permettre aux deux Blade Runners (voir p XX) de le suivre, lui et les autres fugitifs, dès leur descente de la navette et leur passage par Horizon Station. Idéalement, Russell est destiné à être démasqué par les Répliants-joueurs et, si possible, éliminé – a priori, au cours de la seconde partie du scénario.



## Stewart

**Identité :** Stewart Keller, N6MAC 12753

**Fonction :** Nexus-6 Ouvrier

**Age :** 2 ans et 11 mois

**Force = 8**

**Agilité = 5**

**Intelligence = 3**

**Perception = 3**

**Personnalité = 3**

**Empathie = 1**

**Points de Vie = 8**

**Psychologie :** Instable, paranoïaque, violent.



## Kumiko

**Identité :** Kumiko Morita, N6FAB 83659

**Fonction :** Nexus-6 Modèle de Plaisir

**Age :** 1 an et 2 mois

**Force = 4**

**Agilité = 6**

**Intelligence = 4**

**Perception = 5**

**Personnalité = 1**

**Empathie = 2**

**Points de Vie = 4**

**Psychologie :** Désorientée, passive, effrayée.



## Russell

**Identité :** Russell Sherman, N6MBA 76489 \*

**Fonction :** Nexus-6 Technicien

**Age :** 2 ans et 5 mois \*

**Force = 3**

**Agilité = 4**

**Intelligence = 4**

**Perception = 5**

**Personnalité = 3**

**Empathie = 2**

**Points de Vie = 3**

**Psychologie :** Calme, rationnel, méthodique.

**Implants secrets :** Traceur intégré ; inhibiteur de douleur (rend aussi insensible à la douleur physique qu'un véritable Répliquant).

\* Ces informations sont fausses, Sherman étant en réalité un agent infiltré du BSS (Bureau de Sécurité Spatiale) pour remonter la filière du FLR.

## Au Commencement...

**Pour commencer**, le texte du **PROLOGUE** (voir page XX) devra être distribué aux joueurs au début du scénario, afin de les immerger directement dans l'action, sans autre forme d'introduction.

Une fois réveillés et conscients de leur situation inespérée, les Répliquants-joueurs ont l'opportunité de prendre le contrôle de la navette spatiale censée les convoier vers Titan afin de la détourner vers la Terre, ce qui impliquera très probablement la mise à mort du personnel de bord.

L'action du scénario se situe donc entièrement à **l'intérieur d'un vaisseau** de transport, dans un climat combinant urgence, violence et claustrophobie. Ce premier acte constitue également le premier contact des Répliquants-joueurs avec le FLR, sous la forme d'un **mystérieux message** laissé à leur intention et de transmissions radio secrètes.

A moins que les Répliquants-joueurs ne parviennent pas à prendre le contrôle de la navette, ce premier épisode s'achèvera par l'atterrissage clandestin du vaisseau à **Horizon Station**, le spatioport de Los Angeles... avec encore beaucoup de questions en suspens. En d'autres termes, **la fin de ce scénario marque donc le début** de votre série... et, pour les personnages, le commencement d'une nouvelle vie et, vraisemblablement, d'une cavale désespérée...

La suite directe de cet épisode-pilote sera mise en ligne ultérieurement de façon autonome – mais rien n'empêche évidemment chaque MJ de concocter son propre « épisode 2 », à partir des éléments présentés dans ce premier volet...

A leur atterrissage à Horizon Station, les Répliquants furtifs sont censés entrer en contact avec des membres du mystérieux FLR (Front de Libération des Répliquants), supposés faciliter leur passage dans la clandestinité – mais ceci est une autre histoire !

### Le Visage d'Ada Lake

Au fil de ce scénario, le visage et le nom d'Ada Lake, célèbre mannequin, actrice et icône de beauté des années 2020 reviendront de façon récurrente et mémorable, sous la forme d'images géantes (comme le visage de la geisha dans *Blade Runner*), de souvenirs ou d'allusions...

Incarnation de la femme fatale néo-noir, à la fois ingénue mystérieuse et icône inaccessible, Ada Lake pourrait avoir les traits et l'allure de Scarlett Johansson dans le film *Le Dahlia Noir*...

Ce visage fascinant et lointain reviendra dans la suite (à paraître) de cet épisode-pilote, où il deviendra enfin une réalité porteuse de sens.

## Réveil Précoce

Après la lecture du Prologue, les personnages se réveillent brutalement à l'intérieur de leur caisson cryogénique, alors que celui-ci se déverrouille pour les libérer. Le temps de reprendre leurs esprits, et de découvrir les trois autres Répliquants (Stewart, Kumiko et Russell) qui viennent, eux aussi, d'émerger brusquement de leur sommeil glacé, ils se rendront rapidement à l'évidence : quelque chose n'a pas fonctionné comme prévu.

Leurs caissons n'ont pas été déchargés, comme le protocole le prévoit. Ils sont toujours à bord du vaisseau et, à en juger par le bruit ambiant, celui-ci est toujours en mouvement...

Ils ignorent totalement depuis combien de temps ils ont été embarqués à bord de la navette et à quelle distance de Mars (ou de Titan) ils se trouvent...

Aucune alarme sonore ou lumineuse ne semble avoir été activée et aucun membre de l'équipage ne se trouve à proximité pour réagir à cet étrange dysfonctionnement... mais pour combien de temps ?

Les Répliquants comprendront alors que cet imprévu est leur seule, leur ultime chance de pouvoir échapper à leur destin programmé et... peut-être, de gagner leur liberté. Mais il faut agir vite !

Stewart se déclarera prêt à foncer, à « tous les buter », quitte à « crever ici et maintenant ». Si nécessaire, Russell insistera sur la nécessité d'agir rapidement et brutalement, certes, mais selon un plan leur laissant le maximum de chances...

Mais les personnages n'ont évidemment aucune arme à leur disposition, enfermés dans une soute ne contenant que (3 + nombre de joueurs) caissons cryogéniques. Tous portent le même justaucorps synthétique noir dont on les a revêtus avant leur mise en sommeil et sont donc pieds nus – un peu comme des poupées-mannequins sorties de leur emballage.

Le Répliquant-joueur à la Perception la plus élevée remarquera alors sur le sol, devant un des cercueils cryogéniques (celui d'un des personnages-joueurs, choisi au hasard par le MJ) un objet à la fois banal et incongru, qui ne devrait pas se trouver là : une feuille de papier soigneusement pliée. Elle est, au toucher, étrangement glacée : elle se trouvait manifestement à l'intérieur-même du caisson et en a glissé lorsque son occupant s'en est extrait.

Une fois dépliée, la feuille révèle un message pour le moins surprenant, dactylographié sur une machine à écrire électronique standard (voir page suivante). La lecture de ce texte confirmera leur analyse de la situation, les poussera sans aucun doute à agir le plus rapidement possible et, surtout, leur donnera quelque chose dont ils n'ont, jusqu'ici, jamais fait l'expérience : une lueur d'espoir...

LA TERRE EST VOTRE SEULE CHANCE.

VOUS AVEZ ENVIRON 90 MINUTES POUR AGIR.

UNE FOIS QUE VOUS AUREZ PRIS LE CONTROLE, ENTREZ CES  
COORDONNEES DANS L'ORDINATEUR DE PILOTAGE AUTOMATIQUE :

7349F XKG 735

DIRECTION : HORIZON STATION (SPATIOPORT LOS ANGELES)

UNE FOIS EN APPROCHE ORBITALE :

ETABLIR UNE COMMUNICATION RADIO

FREQUENCE LF847F33

CODE MGK878

VOUS ENTENDREZ : KAPEK

REPONDEZ : SHELLEY

NOUS SOMMES AVEC VOUS, FRERES HUMAINS.

LE F.L.R (Front de Libération des Répliants)



## Etat des Lieux

A ce stade, Russell pourra, si nécessaire, leur donner quelques informations (imprécises), au sujet du FLR, le Front de Libération des Répliants...

Un ou plusieurs des Répliants-joueurs (au choix du meneur de jeu) auront alors une première **remontée mémorielle**, relative à leur situation actuelle :

Ils sont à bord de la **Navette Edison 639**, en transit vers Titan. Il s'agit d'un petit vaisseau effectuant le trajet Mars-Jupiter de façon routinière, avec un trajet d'environ trois mois. Ce type de cargo ne transporte pas de passager, les Répliants étant considérés comme du fret. Mais ces derniers ne sont sans doute pas la seule marchandise à bord...

De fait, la soute où ils se trouvent contient également une demi-douzaine de **containers**, qui pourront être ouverts par la Force physique (difficulté 5). Leur contenu est éclectique : des réserves de protéines alimentaires de synthèse, des pièces détachées de scaphandres spatiaux, du matériel électronique et médical, des holo-disques des films d'Ada Lake (dont la trilogie *Faraway / Forgotten / Forgiven*)... mais rien qui puisse servir d'arme, même par destination.

A ce stade, les joueurs poseront sans doute toutes sortes de questions au MJ concernant le type de vaisseau à bord duquel ils voyagent. Voici quelques exemples typiques, avec les réponses conseillées.

### Combien de temps avant d'arriver sur Titan ?

*Vous n'avez, pour l'instant, aucun moyen de le savoir. A priori, la durée du trajet était d'environ trois mois, un peu moins d'une centaine de jours – mais vous n'avez aucune idée du temps qui s'est écoulé depuis votre cryogénisation...*

### Peut-on avoir un plan du vaisseau ?

*Non. Vous pouvez juste supposer qu'au-delà de la soute s'étend un corridor central, conduisant aux autres compartiments du vaisseau – notamment le poste de pilotage et les quartiers de l'équipage... A priori, il est logique de supposer que le poste de pilotage se situe tout au bout du corridor, tandis que les autres compartiments se trouvent sur le côté.*

### Combien de membres d'équipage à bord ?

*C'est une petite navette de livraison comme il en existe des centaines dans le système solaire – rien à voir avec les gros cargos ou les vaisseaux de transport de population. A priori, l'équipage d'une navette comme celle-là compte quatre membres : un pilote et un co-pilote, un mécanicien de bord et un officier de sécurité.*

### Est-ce qu'il y a des gaines d'aération par lesquelles on pourrait se faufiler ?

*Il y en a mais elles sont trop étroites pour qu'un être humain puisse y ramper. Ne rêvons pas.*

## L'Equipe

L'équipage de la navette est effectivement limité au quatuor habituel : **pilote, co-pilote, mécanicien et officier de sécurité**. Vous pourrez trouver les profils de ces quatre PNJ en fin de scénario.

A priori, ces quatre personnages sont destinés à être liquidés plus ou moins rapidement ou brutalement par les Répliants – mais selon les choix et les actions de ces derniers, les membres d'équipage pourront également intervenir dans des scènes de dialogue et de tension psychologique.

Le MJ devra alors garder à l'esprit qu'aucun de ces individus n'a envie de mourir et ne s'estime payé assez cher pour risquer sa vie en jouant les héros (à l'exception, peut-être, de l'officier de sécurité – voir p XX pour plus de détails)... mais que, par ailleurs, tous savent fort bien qu'ils n'ont que très peu de chances de survivre au détournement de leur navette par des Répliants renégats.

S'ils ont le temps d'interagir verbalement avec ces derniers, le MJ devra interpréter les membres de l'équipage en tenant compte de ces deux facteurs psychologiques déterminants.

Notons également qu'aucun des quatre membres de l'équipage n'est au courant de l'imposture de Russell. Ce dernier ne fera rien pour les sauver, car cela pourrait compromettre sa mission, mais fera toujours en sorte (si cela est possible) de ne pas être celui qui donnera le coup de grâce – une attitude qui, d'ailleurs, pourra alerter les Répliants les plus observateurs ou les plus méfiants. Si on l'interroge à ce sujet, il justifiera son attitude par son conditionnement : « *La violence, c'est pas mon truc. Je n'ai pas été programmé pour ça...* »

## Panique à Bord ?

Si un des personnages s'est, dès le réveil, préoccupé des caissons cryogéniques et d'un éventuel signal d'alarme, il pourra, en refermant les caissons, les reprogrammer pour empêcher un éventuel **signal d'alarme** de se déclencher – ce qui, incidemment, aurait déjà dû se produire (bizarre...). Pour ce faire, le personnage devra soit avoir une Fonction de Technicien (réussite automatique) soit battre une difficulté de 5 avec son Intelligence.

Dans le cas contraire, ce signal se déclenchera de façon différée, quelques minutes après l'ouverture des caissons, de préférence alors que les Répliants seront en pleine conversation...

Ceci aura évidemment un impact direct sur la suite des événements. Si le signal d'alarme a bel et bien été préalablement neutralisé, alors les Répliants pourront bénéficier de l'effet de surprise lorsqu'ils passeront à l'action contre l'équipage. Dans le cas contraire, ils n'auront que quelques minutes pour se préparer avant que l'**Officier de Sécurité** ne fasse irruption dans la soute, par ailleurs persuadé que l'alarme s'est déclenchée par erreur...

### Pilote : Dex Manning



**Age :** La trentaine

**Force = 3**

**Agilité = 2**

**Intelligence = 3**

**Perception = 3**

**Personnalité = 2**

**Empathie = 1**

**Points de Vie = 3**

**Notes :** Accro à diverses drogues synthétiques (Up & Down), très endetté, au bord du *burnout*.

### Mécanicien : Myron Lewis



**Age :** La quarantaine

**Force = 3**

**Agilité = 2**

**Intelligence = 4**

**Perception = 2**

**Personnalité = 1**

**Empathie = 2**

**Points de Vie = 3**

**Notes :** Aime jouer les vieux briscards cyniques revenus de tout. Personnalité terne et sans relief.

### Co-Pilote : Lana Kubazik



**Age :** La vingtaine

**Force = 2**

**Agilité = 3**

**Intelligence = 4**

**Perception = 3**

**Personnalité = 3**

**Empathie = 2**

**Points de Vie = 2**

**Notes :** Peu expérimentée – mais plus fiable et compétente que Manning (tensions).

### Officier de Sécurité : Will Novak



**Age :** La trentaine

**Force = 3**

**Agilité = 4**

**Intelligence = 3**

**Perception = 4**

**Personnalité = 2**

**Empathie = 1**

**Points de Vie = 3**

**Notes :** Déteste son boulot. Déteste encore plus les Répliants. Sur le point d'être licencié pour instabilité psychologique. Armé et dangereux.

**Arme :** Bolter (arme de poing, dommages 1D6)

## Passage à l'Acte

La **soute** dans laquelle se trouvent les Répliants est séparée du corridor central de la navette par une **porte pressurisée**, verrouillée électroniquement de l'extérieur. Elle peut néanmoins être ouverte depuis l'intérieur de la soute, grâce à un **boîtier mural de sécurité**, qu'un Technicien ou un Assassin pourra tenter de désactiver (Intelligence, difficulté 5). Une autre approche, tout à fait envisageable compte tenu de la force souvent surhumaine des Répliants, consiste à **arracher ou défoncer la porte** (Force, difficulté 7), ce qui déclenchera un signal d'alarme.

Si aucun système d'alarme (caissons ou porte) n'a été déclenché, les Répliants pourront s'engager dans le corridor central et s'introduire dans le poste de pilotage en bénéficiant de l'**effet de surprise**.

Si l'alarme des caissons s'est déclenchée (mais pas celle de la porte de la soute), ils pourront tomber nez-à-nez, dans le corridor central, avec le **mécanicien** et l'**officier de sécurité**, venus vérifier la nature du problème. Si l'alarme de la porte s'est déclenchée, les deux hommes préféreront s'enfermer avec le pilote et le co-pilote à l'intérieur du poste de pilotage, pendant que ces derniers tentent frénétiquement de transmettre un message d'alerte à Mars et à Titan – en vain, comme expliqué un peu plus loin.

Rien n'empêche évidemment les Répliants d'utiliser des tactiques plus ou moins subtiles – comme par exemple envoyer l'un d'entre eux en éclaireur pour repérer les lieux où, une fois l'alarme des caissons déclenchée, attendre tranquillement en embuscade dans la soute que le mécanicien et l'officier de sécurité se jettent dans la gueule du loup... Quelle que soit la stratégie utilisée, le MJ devra suivre les décisions des joueurs et confronter les personnages aux conséquences logiques de leurs actions.

## Le Sort de l'Équipage

S'ils veulent prendre le contrôle de la navette (ce qui semble indispensable à tout projet d'évasion), les Répliants devront nécessairement **neutraliser les quatre membres d'équipage**. Selon les décisions du groupe et leur mise en pratique, cette mise hors d'état de nuire pourra prendre diverses formes, du meurtre de sang-froid à la prise en otage.

Pour les membres d'équipage, le réveil inopiné des Répliants en cours de voyage est une impossibilité, un scénario-catastrophe qui n'est tout simplement pas *censé* arriver... Et le fait que cet événement impensable survienne, comme par hasard, pendant une panne des communications achèvera de faire basculer la situation dans le cauchemar pur...

Suivant la façon dont les choses se dérouleront, les quatre membres d'équipage pourront donc intervenir comme de simples cibles anonymes, rapidement éliminées, ou comme des personnages plus étoffés, pouvant donner lieu à d'intéressantes scènes de tension psychologique ou de négociation angoissée avec les Répliants.

Du reste, même si les personnages les massacrent rapidement et sans faire de détail, la confrontation pourra, après-coup, donner lieu à d'intéressants questionnements sur les notions d'humanité, de libre arbitre et de nécessité. Dans la situation qui est la leur, les Répliants avaient-ils vraiment le choix ? Le MJ devra faire en sorte que chaque personnage-joueur puisse (même brièvement) exprimer ce qu'il ressent une fois les quatre humains liquidés...

**Le pilote et la co-pilote** resteront à bord du poste de pilotage. Comme indiqué ci-dessus, si l'alarme a été donnée, celui-ci sera verrouillé de l'intérieur : sa porte pressurisée pourra alors être ouverte selon les mêmes règles que celle de la soute : soit en Force (difficulté 7), soit grâce à l'Intelligence d'un Répliant Technicien ou Assassin (difficulté 5).

Face aux Répliants, le pilote et la co-pilote tenteront de sauver leur peau en marchandant, insistant sur le fait qu'ils sont indispensables pour mener la navette à bon port – quel que soit le bon port en question – un peu comme l'équipage d'un avion confronté à des pirates de l'air. Malheureusement pour eux, ils ne sont PAS indispensables à la survie des Répliants, qui disposent des instructions nécessaires pour prendre le contrôle de la navette et espérer la faire atterrir clandestinement à Horizon Station...

Selon la situation, le **mécanicien** pourra se trouver à l'intérieur du poste de pilotage, dans le corridor central ou dans une autre partie de la navette. Dès qu'il sentira que sa survie est menacée, il tentera de se cacher dans une autre partie du vaisseau (derrière une porte pressurisée – voir ci-dessus), stratégie dérisoire qui ne tiendra pas très longtemps...

L'**officier de sécurité** est le seul membre d'équipage à être armé – et le seul qui envisagera de se défendre (ou de vendre chèrement sa peau). Il n'hésitera pas à faire usage de son arme de poing – un **bolter**. Cette arme a les mêmes caractéristiques qu'un blaster classique (voir p XX) mais tire des décharges d'énergie plutôt que des projectiles balistiques : les dommages sur un être vivant sont les mêmes (1D6) mais ces décharges ne peuvent pas occasionner de dommages structurels à bord d'un véhicule spatial (ni percer le blindage d'une porte pressurisée).

## Compagnons d'Infortune

Si les Répliants-joueurs doivent toujours rester en position de protagonistes principaux, le MJ devra également prendre en compte la présence des Trois Autres, dont le comportement pourra apporter une dimension psychologique supplémentaire à cette partie du scénario. Voici les lignes directrices de leur attitude en cas de confrontation violente :

**Stewart** voudra « tout casser », « foncer dans le tas » et « tous les buter » - mais sa violence irréfléchie pourra mettre le groupe en difficulté. Si l'officier de sécurité a la possibilité de réagir à l'attaque des personnages, il y a de fortes chances pour que Stewart soit sa cible prioritaire...

**Kumiko** sera totalement passive et ne prendra jamais part aux scènes de combat ou de violence, qu'elle observera néanmoins avec un détachement total, comme si elle n'était pas vraiment présente et que tout ceci n'était qu'un rêve...

**Russell** a un double-objectif. Premièrement, il fera tout pour que la navette arrive effectivement à bon port et que les Répliants-joueurs puissent commencer leur cavale – car il veut absolument pouvoir remonter toute la filière. D'autre part, il fera en sorte (sauf si cela est absolument impossible) de ne jamais être celui qui donne la mort, préférant au contraire jouer les tacticiens et les stratèges. Si les personnages-joueurs ne relèvent pas ce détail (ce qui est fort possible, compte tenu de l'urgence de leur situation), il pourra éventuellement être remarqué et signalé par Kumiko, au gré du MJ.

De manière générale, le MJ devra moduler les attitudes et les réactions des Trois Autres en fonction des faits et gestes des Répliants-joueurs, que ce soit pour relancer l'action, augmenter la tension voire créer des conflits internes au sein du groupe.

## Prise de Contrôle

**Les systèmes de communication de la navette ont été piratés** par le FLR, rendant les transmissions impossibles pendant à peu près **1 h 30** après l'ouverture des caissons cryogéniques - comme indiqué sur le message trouvé dans la soute : « *Vous avez environ 90 minutes pour agir.* ».

Ce sabotage empêchera donc les membres de l'équipage de signaler toute anomalie à bord – tout en les rendant conscients que « *quelque chose ne va pas avec les transmissions.* ». Heureusement pour les Répliants, **ce genre de dysfonctionnement est assez fréquent** à bord des navettes de ce type, dont les systèmes ne sont pas forcément flambants neufs et aussi, tout simplement, à cause des aléas propres aux voyages interplanétaires. L'équipage y verra donc simplement, au moins dans un premier temps, « *une foutue panne de plus* », que le mécanicien de bord essaiera en vain de réparer.

A moins que les Répliants fassent n'importe quoi, le délai qui leur a été imparti leur laisse amplement le temps de neutraliser tous les membres de l'équipage et de prendre le contrôle de la navette. A partir de là, les personnages devront suivre les instructions indiquées sur le papier. **La navette Edison 639 sera alors placée en pilotage automatique**, direction la Terre et plus précisément le spatioport de Los Angeles : **Horizon Station**...

La consultation du **log de pilotage** permettra aux personnages d'apprendre que leur réveil est survenu au bout de trois jours de voyage.

Quant au **trajet vers la Terre**, il leur prendra **dix jours** (ou 1D6+6 journées si le MJ préfère laisser planer une certaine incertitude).

Lorsque la navette arrivera en orbite terrestre, les transmissions seront donc rétablies depuis plusieurs jours, permettant aux Répliants d'entrer en contact avec le mystérieux opérateur lié au FLR, en suivant la procédure indiquée : fréquence LF847F33, code MGK878... Ils entendront alors une voix masculine étrangement désincarnée prononcer « *Kapek !* » et devront répondre « *Shelley !* », comme convenu.

Dans l'interim, le détournement de la navette passera inaperçu, perdu dans l'habituel trafic interplanétaire : elle n'a aucune raison particulière de recevoir des communications de l'extérieur. Elle ne devait de toute façon pas rejoindre sa destination avant environ *trois mois* : tant que la navette volée n'a pas été retrouvée, les autorités orbitales de Jupiter n'ont donc aucune raison de soupçonner quoi que ce soit avant que l'on retrouve la navette détournée sur Terre – et lorsque cela se produira, les Répliants fugitifs seront déjà loin – ou morts. Pour la première fois de leur brève existence, l'espoir fou de pouvoir vivre le temps qu'il leur reste en liberté devient une réalité tangible...

## Le Reste du Voyage

Le MJ ne devra pas hésiter à passer rapidement sur les dix jours de trajet vers la Terre, en utilisant la technique de **l'ellipse narrative**.

Les personnages et les Trois Autres sont figés dans une attente pleine de tension, qu'aucun événement extérieur ne viendra bouleverser. Ce voyage devrait toutefois permettre aux fugitifs de faire un peu plus ample connaissance les uns avec les autres mais aussi de se reconnecter avec leurs souvenirs encore fragmentés par les effets du sommeil cryogénique.

Le MJ pourra distribuer le papier suivant à chaque joueur, afin qu'il y résume un souvenir marquant issu du passé de son personnage :

### Remontée Mémoirelle

***Pendant la traversée, tu subis plusieurs remontées mémoirelles incontrôlées.***

***Les souvenirs de ta brève vie sur Mars te reviennent, comme des fragments dispersés dans la neige cryogénique.***

***Tu peux évoquer ci-dessous UN SOUVENIR MARQUANT, flou ou précis :***



## Approche Orbitale

Lorsque le système d'autopilote de la navette signale que l'appareil va amorcer son approche orbitale, les Répliants devront basculer les communications sur la fréquence indiquée par le message trouvé dans la soute (LF847F33) et annoncer par radio le code qui leur a été fourni par le FLR : MGK878.

Ils entendront alors une voix leur dire : « Kapek. » et devront alors donner le mot de passe convenu : « Shelley ». Ils pourront alors entrer en contact avec un mystérieux correspondant – en fait un aiguilleur spatial d'Horizon Station, membre clandestin de ce fameux FLR qui tire les ficelles de leur évasion.

*« Quelle est la situation à bord ? »*

La voix de l'aiguilleur est tendue et il ne donnera jamais son nom, son but étant de transmettre les consignes suivantes en un minimum de temps. Une fois que les Répliants lui auront répondu, « Kapek » leur donnera des instructions précises :

*« Nous sommes sur une fréquence sécurisée – mais je risque ma tête. Chacun doit faire sa part. Pas de discussions. Suivez juste mes instructions.*

*Votre navette va être automatiquement guidée vers l'emplacement TX-856. Ne faites rien qui pourrait compromettre ce processus.*

*Une fois la navette posée, restez à l'intérieur et attendez. Un de nos membres vous rejoindra à bord pour vous donner des vêtements, un peu d'argent et des informations supplémentaires. Chacun fait sa part... chaque maillon de la chaîne... Bonne chance, frères humains... »*

Puis, c'est le silence. Alors que la navette entre dans l'atmosphère terrestre et amorce son atterrissage sur l'immense parking spatial d'Horizon Station, les évadés contemplent leurs deux premières images de la Terre. La première image est la pluie. Ils ne l'ont jamais vue. Il ne pleut jamais sur Mars... La seconde image est une immense projection vidéo du visage d'Ada Lake, sur la façade d'un gigantesque bâtiment du spatio-port. Le sourire de l'icône, mystérieux, ne semble s'adresser qu'à eux, comme une promesse silencieuse de liberté.

Tout ne fait que commencer. Bienvenue sur Terre...

*(A suivre...)*

