

BLISS STAGE

L'amour est notre meilleure arme



cape spirit.c

STAGE
BLISS



*Ces soldats enfants
Tuent et meurent
Pour nos jeux.*

*Que leur sang
Sanctifie un nouvel âge
Au-delà de la guerre
Au-delà de la paix.*

Pour Emily et Alexis



UN JEU DE **BEN LEHMAN**

Traduction & contenu additionnel
Jérôme Isnard

Relecture
Laure Valentin, Steve Jakoubovitch

Illustrations
Lehuss
<http://lehuss.deviantart.com>

Maquette
Olivier Trocklé

*Traduit à partir de la version Bliss Stage - Interim Stage
Septembre 2007, format PDF*

© 2006-2012 Ben Lehman
© 2013 La Boite à Heuhh

SALUT !

Moi, c'est Ben. Je suis l'auteur de ce livre et il me paraissait normal de vous y accueillir. Enchanté !

Au risque de vous décevoir, ce livre n'a pas pour but de vous divertir mais de vous apprendre à jouer à un jeu, **Bliss Stage**. Vous y trouverez donc la description d'un cadre de jeu, des règles, des informations techniques et pas mal de conseils pour une prise en main facile.

Tout l'intérêt de ce livre est que vous puissiez jouer au jeu qu'il présente, car c'est là que commence réellement le divertissement. Si j'ai bien fait mon travail, vous ne devriez avoir besoin que d'une lecture pour comprendre comment tout cela fonctionne. Je vous recommande donc de prévenir dès à présent quelques amis : vous avez un nouveau jeu à leur faire essayer.

Mais peut-être n'ai-je pas assez bien fait mon travail. Si vous avez besoin d'aide pour comprendre

les règles, trouver des personnes avec qui jouer, ou quoi que ce soit d'autre, je serais heureux de vous aider. De même, si vous avez essayé **Bliss Stage**, dites-moi comment cela s'est passé.

Vous pouvez m'écrire aux adresses suivantes :

taogames@gmail.com

(Ben Lehman, auteur, anglophone)

bah.editions@gmail.com

(La Boite à Heuhh, éditeur, francophone)

blanchecrin@yahoo.fr

(Jérôme Isnard, traducteur, francophone)

Vous pouvez également poster vos questions et vos commentaires sur les forums suivants :

Story Games

(<http://story-games.com/forums/discussions>, forum anglophone)

Casus No

(<http://www.casus-no.net/casus>, forum francophone)

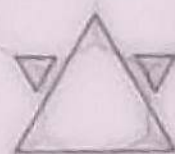


TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

- Quel est ce jeu et comment y jouer ? 6
- Structure du jeu 7
- Joueurs-types 8

UNIVERS

- Sept ans 12
- Pourquoi je suis un pilote 14
- L'ANIMA 14
- Chronologie 16
- Pourquoi je suis une ancre 17

PREMIÈRE SÉANCE

- Prélude 20
- Choisir le MJ 20
- Mise en place 21
- Création de personnages 26
- Choisir vos espoirs 35
- Archétypes de pilotes 37
- Capacités spéciales des ancres 40

RÈGLES DE BASE

- Propriété des personnages 44
- Prêter sa voix à un personnage 45
- Valeurs numériques 45
- Scènes 50

PREMIÈRE SCÈNE

58

SCÈNES DE MISSION

- Demander une scène de mission 64
- Mettre en place une scène de mission 65
- Jouer une scène de mission 66
- Le climax d'une scène de mission 70
- Les conséquences d'une scène de mission 72
- Terminer une scène de mission et enchaîner avec la suivante 74
- Cas particuliers 78

SCÈNES D'INTERLUDE

- Demander une scène d'interlude 82
- Choisir un juge et mettre en place une scène d'interlude 83
- Jouer une scène d'interlude 85
- Terminer la scène : perte de confiance, jugement et conséquences 86
- Perte de confiance et suite 90
- Cas particuliers 90

SCÈNES DE BRIEFING

- Demander une scène de briefing 94
- Mettre en place une scène de briefing 95
- Jouer une scène de briefing 95
- Terminer une scène de briefing 96
- Décliner une mission 96
- Cas particuliers 97



PLANIFIER LES MISSIONS

- Principes de base 100
- Principes avancés 102
- Exemples de missions 106

SCÈNES DE DESTIN ET D'AVENIR

- Destin lié au trauma 110
- Destin lié au bliss 112
- Scènes d'avenir 113
- Dernière scène d'avenir 115
- Conseils de résolution 117
- Cas particuliers 117

CAS PARTICULIERS

- Mort 122
- Grossesse et naissance 122
- Devenir une ancre 123
- Devenir un pilote 123
- Changer d'autorité 123
- Changer d'espoir 123
- Campagnes de longue haleine 124
- Campagnes éclair 124
- Campagne à 1 pilote 124
- Campagne à deux joueurs 124
- Joueurs absents 125
- Invités 125
- Groupe instable 126

CONSEILS

- Interpréter un personnage - Le cœur du jeu 130
- Interpréter un pilote 131
- Interpréter l'autorité 133
- Interpréter les seconds rôles 135
- Interpréter une ancre 137
- Être MJ 139

CONCLUSION

145

CAMPAGNE : RÊVES D'ACIER

- Mise en place 148
- Les personnages 154
- Les espoirs 161
- Les chapitres 162

ANNEXES

180

INSPIRATIONS ET REMERCIEMENTS

194

QUEL EST CE JEU ET COMMENT Y JOUER ?

Bliss Stage est plus proche de ces jeux que l'on improvisait, enfants, avec des jouets et des figurines, que d'un jeu de cartes ou d'un sport. Il s'agit d'un jeu **de rôle** et la finalité de ces jeux est de raconter une histoire avec des amis. Ensemble.

Même si une certaine forme de compétition peut exister entre les joueurs, le but ultime est de **partager** la narration d'une histoire. Dans **Bliss Stage**, l'histoire est celle d'un petit groupe d'adolescents et d'enfants tentant de sauver le monde au travers d'une guerre désespérée.

Il est assez probable que vous soyez déjà familier avec les jeux de rôle, sous une forme ou une autre :

- Jeux en ligne massivement multijoueurs (World of Warcraft, EVE...),
- Jeux de rôle épistolaires, ou par forum,
- Jeux de rôle grandeur nature,
- Jeux de rôle sur table (Donjons et Dragons, Dogs in the Vineyard...).

Dans tous les cas, vous vous sentirez à l'aise avec **Bliss Stage**, mais vous constaterez aussi de nombreuses différences par rapport à ce que vous connaissez déjà. Soyez attentif et ne présumez pas de la façon dont les choses fonctionnent.

Si vous n'êtes pas familier avec les jeux de rôle, faites-moi confiance : vous allez adorer. Le jeu de rôle fait partie des activités sociales

organisées les plus divertissantes et peut se pratiquer n'importe où. Jouer au jeu de rôle, ce n'est ni plus ni moins que se raconter des histoires entre amis.

Le fait même de raconter une histoire peut intimider certaines personnes – nous n'y sommes pas tous entraînés. Improviser une histoire est encore plus intimidant car l'improvisation, particulièrement en présence d'amis, peut mettre à rude épreuve l'imagination la plus débordante. Il est normal de s'en inquiéter mais il ne faut pas que cela vous empêche d'essayer : partager une histoire est l'occasion de se réunir, de reprendre contact avec d'anciens amis et de s'en faire de nouveaux. De plus, le jeu de rôle a justement été créé pour répondre à cette inquiétude : raconter des histoires entre amis devient grâce à lui un simple jeu. Ses règles demandent à chacun de participer – afin que le stress de bien faire ne repose pas sur une seule personne – et offrent une structure garantissant que l'histoire sera intéressante et touchera chacun des participants au plus profond de son cœur.

Pendant une partie de jeu de rôle, on s'imagine des personnages qui interagissent entre eux, s'allient et réalisent des choses passionnantes. Chaque joueur y est créateur de la fiction et décrit ce que les personnages font, comment ils le font, et tout ce qui peut servir l'histoire. Vous pouvez y décrire les

choses avec une certaine distance – *Mon personnage se lève et ouvre la porte* – ou vous impliquer davantage dans les conversations et les interactions. Peu importe : d'événement en événement, de scène en scène, vous déroulez l'histoire, **votre** histoire, celle que vous créez **ensemble**.

STRUCTURE DU JEU

Les histoires de **Bliss Stage** étant intimement liées à une guerre, on les désigne sous le terme de *campagnes* – comme pour une campagne militaire.

Une *campagne* de **Bliss Stage** a un point commun avec les feuilletons télévisés ou les séries animées : le temps qu'il faut pour en voir la fin ! Ainsi, il vous faudra répartir votre *campagne* sur plusieurs *séances*. Au cours de chaque *séance*, vous vous rencontrerez avec vos amis pour jouer à **Bliss Stage** et, en fonction de la façon dont vous jouez, votre *campagne* s'étalera sur 4 à 10 *séances* de 2 à 3 heures chacune.

Une fois que vous aurez terminé votre première *séance*, assurez-vous de planifier la suivante avec tout le monde. À vous de voir ce qui vous arrange : certains préfèrent planifier leurs *séances* un jour particulier – *Nous, on joue tous les jeudis* – tandis que d'autres ont des vies trop mouvementées pour jouer avec une telle régularité.

Jouer à un jeu de rôle demande un peu plus d'effort que lire un roman ou assister à un spectacle, mais j'espère sincèrement que vous allez essayer. Si vous ne trouvez pas cela plus divertissant qu'un roman ou qu'un spectacle, je n'aurai pas bien fait mon travail.

Votre *campagne* est donc fragmentée en *séances*. Chaque *séance* est elle-même divisée en unités plus petites que l'on nomme *scènes* et qui sont l'élément fondamental d'une partie de **Bliss Stage**. Au cours d'une *scène*, les joueurs contrôlent différents personnages dans l'univers du jeu, les y observent faire des choses, discuter et occuper au mieux leur vie imaginaire.

Les *scènes* de **Bliss Stage** durent approximativement le temps d'une scène de théâtre ou d'un chapitre de manga, et sont donc plus courtes qu'un chapitre de roman ou qu'un épisode de série télévisée. Une *séance* contient généralement 10 à 20 *scènes* mais, si vous en faites plus, ou moins, ne vous inquiétez pas : votre *campagne* sera tout simplement plus longue, ou plus courte.



JOUEURS-TYPES

Tout au long de ce livre, je ferai régulièrement intervenir des joueurs-types pour illustrer mon propos et vous servir d'exemples. Je les laisse se présenter eux-mêmes.



MARIA

En temps que Maître du Jeu, je suppose que c'est à moi de commencer. Nous sommes des joueurs-types. Tout au long du livre, vous pourrez suivre certains temps forts de notre campagne et nous pourrons vous apporter notre expérience personnelle de Bliss Stage. Nous sommes quatre : Damien, Chris, Phoebe et moi-même. Certains d'entre nous ont été entièrement inventés par Ben, d'autres lui ont été inspirés par les testeurs du jeu.

Moi, c'est Maria. Je suis le Maître du Jeu - MJ - du groupe, ce qui veut dire que je dirige et arbitre la campagne. J'apparaîtrai pour vous faire part de mon expérience et pour partager quelques conseils de maîtrise avec vous.



DAMIEN

Je m'appelle Damien et je suis novice en jeu de rôle. Je suis ici uniquement parce que mon amie Maria pense que cela pourrait me plaire. Comme beaucoup de novices, je risque de ne pas beaucoup intervenir, sauf pour poser des questions quand quelque chose m'échappe.



CHRIS

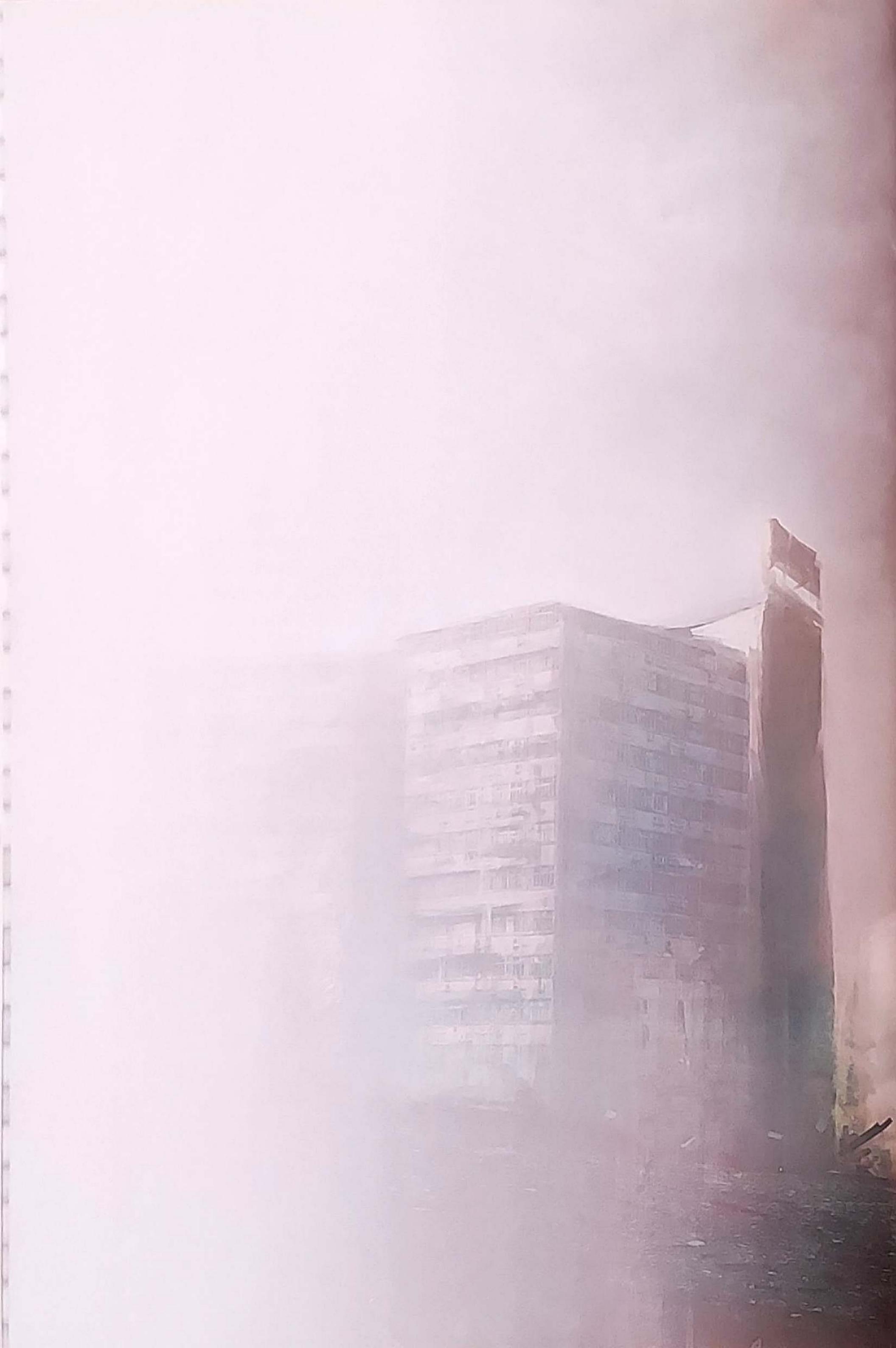
Bonjour à vous, peuple de la Terre des Lecteurs. Je suis Chris, l'un des joueurs de Maria. Nous nous sommes rencontrés et avons sympathisé à une table de Primetime Adventures, il y a quelques mois. Je suis du genre à toujours chercher la petite bête et aime discuter de la subtilité de certaines règles.



PHOEBE

Phoebe, enchantée ! Je suis également une joueuse de Maria, et une amie de longue date de Chris. Comptez sur moi pour vous faire remarquer les points particuliers qui pourraient vous échapper... et pour bavarder un peu, aussi !





I
UNIVERS
BLISS STAGE



BLISS STAGE

Bliss Stage se déroule dans un futur proche et parle d'espoir et d'amour sur fond de guerre, de la lutte que mènent des adolescents pour comprendre leur propre monde et de combats titanesques entre des machines de guerre géantes.

Ce chapitre brosse une toile de fond pour mettre en scène tout cela, afin que vous compreniez comment la guerre a éclaté et pourquoi de jeunes soldats s'y jettent avec l'énergie du désespoir, en dépit du prix à payer.



MARIA

Il n'est pas nécessaire que chaque participant connaisse toutes les règles de Bliss Stage pour y jouer : il est tout à fait possible de les découvrir en cours de jeu. En revanche, il serait préférable que tout le monde ait au moins une petite idée de ce que contient le chapitre Univers.

SEPT ANS

L'humanité vient de traverser sept ans de ténèbres, sept ans de pénuries, sept ans de violence, de mort, de souffrance et de cauchemars. Après tout ce temps, nous avons enfin une chance de nous dresser contre nos oppresseurs. Aucune guerre n'est plus désespérée que celle-là : on y prend les plus grands risques, on y enregistre les plus lourdes pertes, on y nourrit les plus vibrants espoirs. Votre *campagne* se déroulera pendant cette guerre, mais ce chapitre n'en parlera pas. Cette guerre, c'est votre histoire. Ensemble, nous allons juste voir comment on en est arrivé là.

Au moment où vous vous asseyez pour commencer à jouer, l'humanité est la cible d'une attaque sans précédent, une invasion mystérieuse – étrangère, paranormale ou peut-être extraterrestre – que les survivants nomment *Bliss*. La chose est sinistre, brutale, et touche le monde entier : les adultes sont pris d'une langueur subite et ceux qui s'endorment ne se réveillent pas. Ils semblent plongés dans un rêve heureux, béats, et ne réagissent plus à aucun stimulus. En une semaine, la quasi-totalité de la population adulte de la planète est touchée. La société sombre dans le chaos, en particulier dans les pays industrialisés.

Au cours des premiers temps, les enfants, abasourdis, tentent autant que possible de conserver une vie normale. Mais lorsque la nourriture commence à manquer, lorsqu'il n'est plus possible de faire semblant, les survivants se laissent aller au pillage, à la violence, aux guerres de clans. Plus les réserves s'amenuisent, plus les souffrances s'accroissent. La maladie et les prédateurs menacent la vie humaine, bien plus encore que les combats. Enfin, ceux qui

parviennent à survivre finissent, en devenant adultes, par sombrer dans le *Bliss*, comme leurs parents avant eux.

Dans les années qui suivent la première attaque, les choses ne font qu'empirer et les *Autres* – c'est ainsi que l'on nomme ceux qui ont provoqué le *Bliss* – s'implantent dans notre réalité. Ils sont normalement incapables d'affecter notre monde depuis le *rêve* dont ils sont originaires, mais y parviennent par l'intermédiaire d'une technologie aussi terrifiante qu'efficace. De gigantesques automates de chair et d'acier font leur apparition sur Terre, sortes de chevaux de Troie à mi-chemin entre *rêve* et réalité. Armés de rayons ardents, répandant d'horribles fumées sur leur passage, ils ravagent les avant-postes de la civilisation humaine les uns après les autres. Couverts de lourdes armures blindées, ils sont invulnérables. Face à eux, c'est la fuite, ou la mort. Un an après leur apparition, plus aucun refuge au monde ne peut être considéré comme sûr.

Il en est ainsi pendant cinq ans – cinq années à jouer la proie, à se cacher dans des tunnels et des puits ; cinq années de violence, de peur et de doute, à souffrir de la maladie, à s'agripper à une vie misérable. L'Homme n'est plus qu'une espèce en voie d'extinction, un peuple d'enfants dont le futur n'est que ténèbres, flammes et souffrances.

Mais l'histoire ne s'arrête pas là. L'espoir renaît. Un petit groupe de survivants, dirigé par un adulte qui tient encore debout, réussit à s'emparer d'un automate ennemi et à en utiliser la technologie pour créer une arme capable de frapper les *Autres* dans leur propre monde, au cœur même du *rêve*. Cette arme est nommée ANIMA – Automate de Neutralisation des Impulsions Mentales Altérées – et permet à un ou plusieurs *pilotes* adolescents de pénétrer dans le *rêve* et de s'y créer chacun une armure de combat à partir des esprits de ceux qui leur sont liés – amis, partenaires et ennemis. Grâce à l'ANIMA, il est désormais possible de combattre les *Autres* avec leurs propres armes, de frapper directement dans leurs rangs.

Après sept ans de désespoir, de valeureux *pilotes* s'élancent dans un nouveau combat, une guerre qui déterminera l'avenir de l'humanité, celui de la Terre, et leur propre destin.

Dans **Bliss Stage**, c'est l'histoire de ces *pilotes* que vous allez raconter.



POURQUOI JE SUIS UN PILOTE

Je suis un pilote car mon père était un marine, mon grand-père était un marine et mon arrière-grand-père avant lui. Les marines n'échouent jamais, ne se rendent jamais, et je ne trahirai jamais cette doctrine. Semper Fi !



Je suis un pilote car je ne veux pas que ma sœur passe par là où je suis passé. Elle mérite de vivre dans un monde meilleur.



Je suis un pilote car j'ai un fils de 2 ans et, si je devais le protéger, je ne saurais pas comment faire autrement.



Je suis un pilote car je suis super doué. Il n'y a pas moyen que je laisse à des brelles le mérite de sauver l'espèce humaine.



Je suis un pilote car les Autres m'ont tout pris – ma famille, mes amis, ma vie. Et je vous prie de croire qu'ils vont me payer ça !



Je suis un pilote car mes rêves sont le seul endroit où je peux encore me sentir utile.



Je suis un pilote car j'y trouve un peu de répit.



Je suis un pilote car il n'est pas question d'abandonner maintenant, après tout ce que j'ai vécu.

L'ANIMA

L'ANIMA est parfois appelé *berceau ANIMA*, ou tout simplement *berceau*, en référence au fait que les *pilotes* y dorment. Il repose sur une technologie complexe et deux opérateurs au moins sont nécessaires à son fonctionnement : un *pilote*, qui doit obligatoirement être un adolescent, et une *ancree* – qui est aussi souvent un adolescent et forme un binôme avec le *pilote*. Chacun d'entre eux est sélectionné en fonction de ses aptitudes naturelles et suit un entraînement spécial pour acquérir maîtrise et précision dans son domaine.

Un même *berceau* peut parfois accueillir plusieurs *pilotes* – et autant d'*ancres* – simultanément. Des missions coordonnées peuvent ainsi être planifiées au cœur même du *rêve* (voir p.102).

Chaque *pilote* doit porter une tenue spéciale, une *plug suit* à travers laquelle il est connecté à l'étonnante batterie d'appareils de contrôle du *berceau*. Il est ensuite plongé en suspension dans une cuve remplie d'un gel résistant aux mouvements – pour l'empêcher de se débattre pendant qu'il *rêve*. Enfin, la fréquence de ses ondes cérébrales est synchronisée avec celle des *Autres* – par un mécanisme mal compris et difficile à maîtriser.

Au cœur de l'ANIMA, perdus dans un réseau complexe de connections synthétiques, de circuits électriques et de tracés ésotériques, palpitent les fragments du cerveau d'un

automate ennemi. Certains disent que ce sont eux qui font fonctionner l'ANIMA et que tout le reste n'est que décorum. Qui sait ? Une telle machine est avant tout le fruit d'un travail empirique basé sur des hypothèses invérifiables, l'intuition de ses concepteurs et une bonne dose de foi.

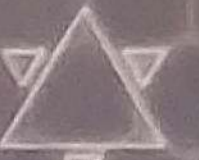
Lorsque l'ANIMA est en cours d'utilisation, chaque *pilote* endormi reçoit en permanence des ondes cérébrales altérées avec lesquelles il lutte pour rester synchronisé. Pendant ce temps, son *ancree*, éveillée, assure la surveillance de ses fonctions vitales et lui parle par l'intermédiaire d'un casque radio à ondes courtes. Par ce biais, l'*ancree* doit guider attentivement le *pilote* à travers son environnement – le plus souvent, le *rêve* –, interprétant des mesures qui sont autant d'images sensorielles que le *pilote* doit prendre en compte.

Le *pilote* est tout juste conscient du monde qui l'entoure. Afin de l'aider à supporter cet univers cauchemardesque, il en appelle à ses amis, à ses partenaires, à ses ennemis même, afin de façonner leurs relations en une armure

de combat personnelle que l'on appelle *armure ANIMA*, ou tout simplement ANIMA – au féminin, par opposition au *berceau ANIMA*. Toutes les armures de combat ont une structure principale similaire mais, en fonction du lien qui unit le *pilote* et l'*ancree*, et des relations auxquelles le *pilote* fait appel, chacune acquiert ses propres spécificités, aussi bien techniques qu'esthétiques.

Au sein du *rêve*, les *pilotes* peuvent s'égarer assez facilement et être victimes d'attaques cardiaques, d'effondrements mentaux ou d'autres types de blessures induites par le stress. C'est pour cela que chaque *ancree* dispose d'un *bouton d'urgence* qui inflige à son *pilote* une décharge électrique suffisamment puissante pour l'extraire du *rêve* et le ramener à la réalité.

En théorie, une *ancree* devrait autant que possible guider le *rêve* vers sa conclusion naturelle afin de réveiller son *pilote* aussi calmement que possible. Hélas, en pratique, le *bouton d'urgence* est trop souvent utilisé, par prudence ou par flegme, et les réveils naturels sont rares.



CHRONOLOGIE

DE NOS JOURS

Partout dans le monde, la quasi-totalité des humains adultes succombe à une mystérieuse attaque – tous s'endorment sans plus pouvoir être réveillés. Ils ne sont pas morts, ne semblent souffrir ni de la faim, ni de la soif, et ne manifestent aucune peur. En fait, ils semblent béats. C'est pour cela que l'on appelle cette attaque, et l'état de *grâce* qui en découle, le *Bliss*.

DANS 1 MOIS

Les réseaux d'électricité, d'eau courante et d'assainissement cessent de fonctionner. La société se désorganise.

DANS 1 AN

Les enfants qui ont survécu au *Bliss* et au chaos qui a suivi se regroupent en bandes organisées aux règles lâches. Certains tentent de reconstruire, d'autres préfèrent s'adonner au pillage, au meurtre et au viol. Les effets du *Bliss* se font ressentir sur les adolescents les plus âgés – certains disent communiquer avec d'étranges créatures qui hantent leurs rêves : les *Autres*.

DANS 2 ANS

Les *Autres* lancent des attaques ciblées sur le monde réel. Ces attaques sont réalisées par le biais d'automates – certains ont la forme d'avions, d'autres

de véhicules terrestres, mais la plupart ressemblent à d'énormes humanoïdes. La fragile société que les enfants avaient bâtie est balayée.

DANS 5 ANS

Un petit groupe très bien organisé, sous l'autorité d'un adulte ayant échappé au *Bliss*, parvient à détruire un automate ennemi – offrant à l'humanité sa première victoire en cinq ans.

DANS 6 ANS

En utilisant la technologie récupérée sur l'automate détruit, une cellule de résistance parvient à créer un ANIMA à l'aide duquel il est possible de se projeter dans le *rêve*. Les premiers essais sont désastreux.

DANS 7 ANS

Aujourd'hui – dans le jeu. Au cours de l'année écoulée, les essais ont permis de mettre au point une technique par laquelle des *pilotes* – on les appelle désormais ainsi – peuvent créer une ANIMA, à la fois armure les protégeant du *rêve* et arme leur permettant d'atteindre les *Autres*. Pour la première fois en sept ans, l'humanité a une chance de pouvoir se battre à armes égales contre son ennemi. Pour la première fois en sept ans, l'espoir renaît.

I - UNIVERS

POURQUOI JE SUIS UNE ANCRE

Je suis une ancre car je n'étais pas assez bon pour être un pilote, mais je ne pouvais pas rester assis à rien faire.



Je suis une ancre car j'ai toujours été bon en maths. Ça aide vraiment d'avoir quelqu'un qui sait lire toutes les mesures transmises par l'ANIMA.



Je suis une ancre car j'ai construit cette machine, pièce par pièce, et personne ne la connaît aussi bien que moi.



Je suis une ancre car je l'aime.



Je suis une ancre car je ne la laisserai jamais seule là-bas, dans le rêve.



Je suis une ancre car je ne laisserai jamais un autre pilote me claquer entre les doigts.



Je suis une ancre car j'en ai marre de fuir les gangs, les tribus et les bêtes sauvages.



Je n'ai pas le temps d'en parler. Foutez-moi la paix !







PREMIERE SEANCE

BLISS STAGE

Voici un chapitre qui devrait vous aider lorsque vous vous retrouverez à une table pour mettre en place votre première partie de Bliss Stage. Et même si vous maîtrisez déjà le jeu, chaque fois que vous débuterez une nouvelle campagne – avec un nouveau groupe d'amis ou parce que vous avez fini la précédente – vous aurez certainement envie de vous y référer.

PRÉLUDE

Invitez quelques amis à jouer !

Entre trois et sept participants, c'est l'idéal. La première fois, évitez d'être trop nombreux. Choisissez des amis que vous aimez bien, dont vous pensez qu'ils aimeront le jeu mais, surtout, choisissez des amis dont vous respectez et appréciez la créativité – vous allez devoir collaborer pendant toute une histoire, après tout.

Il vous faut aussi un peu de matériel. Munissez-vous de *feuilles de pilotes*, de *feuilles de groupe* et de *feuilles de mission* – disponibles en fin d'ouvrage et sur www.bah-editions.fr. Prévoyez également quelques crayons, une gomme et des dés fudge – des dés ordinaires, à 6 faces, peuvent également faire l'affaire.

Avant de commencer à jouer, prenez un peu de temps pour vous, tous ensemble. Parlez de la pluie et du beau temps. Si certains ne se connaissent pas encore, faites les présentations. J'aime bien cuisiner, alors je prépare toujours un bon gros repas pour mes joueurs. Je connais des gens qui chauffent la salle, comme au théâtre. Faites tout ce qui peut vous permettre de vous sentir à l'aise avec le

groupe, c'est important. À chaque fois, n'oubliez pas de rester normaux. Se rencontrer pour jouer à **Bliss Stage**, c'est avant tout se rencontrer, avoir des relations sociales. Vous devriez prendre le temps d'échanger avec les autres, pas seulement en tant que joueurs, mais aussi en tant que personnes.

CHOISIR LE MJ

Une fois tous installés, prêts à jouer, choisissez ensemble le *Maître du Jeu* (MJ). Soyons honnêtes : dans la mesure où c'est vous qui possédez et avez lu ce livre, il y a des chances que cela soit vous. Vous pourriez vous sentir intimidé par cette tâche : pas de panique ! Il est beaucoup moins contraignant d'être MJ à **Bliss Stage** que vous pourriez l'imaginer.

Comme dans beaucoup d'autres jeux de rôle, la plus lourde responsabilité du MJ est de faire en sorte que le jeu se déroule harmonieusement. Dans **Bliss Stage**, cela consiste à aider au consensus entre les joueurs, à définir les grandes lignes des conflits que le jeu propose de résoudre, et enfin à toujours être prêt à débloquent une situation quand les autres joueurs sont à

II - PREMIÈRE SÉANCE

court d'idées. Accessoirement, le MJ interprète le personnage de l'*autorité*, celui qui dirige le groupe de résistance.



CHRIS

Voilà qui bouscule les vieilles habitudes des jeux de rôle : le rôle de MJ à Bliss

Stage n'a pas grand-chose à voir avec celui qu'on lui donne dans de nombreux autres jeux. Par exemple, le premier travail du MJ à Bliss Stage est d'aider au consensus entre les joueurs, au lieu de leur imposer sa propre vision des choses. Soyez attentif à ce genre de choses et ne présumez pas du rôle, des responsabilités ou des interactions que doit avoir le MJ sous prétexte que c'est le cas dans d'autres jeux.

Désignez comme MJ quelqu'un qui a déjà une certaine expérience du jeu, quelqu'un qui a toute la confiance du groupe, ou simplement quelqu'un qui a vraiment envie d'assumer ce rôle. Une fois cela fait, passez à la mise en place du groupe.



MARIA

Bien. Même si Chris connaît certainement mieux ce jeu que moi, je vais être le MJ, pour cette fois. Après tout, c'était mon idée de jouer à Bliss Stage. Tout le monde est d'accord avec ça ?



DAMIEN

Euh, bien sûr.



PHOEBE

Yep !



CHRIS

Tssss.

MISE EN PLACE

Maintenant que vous avez choisi un MJ, prenez un peu de temps ensemble pour discuter du groupe de résistance dont votre *campagne* va raconter l'histoire, et du monde dans lequel il vit. Ce groupe de résistance a les caractéristiques suivantes :

- il est installé près de là où vous jouez,
- il est composé d'au moins 10 membres,
- il a accès à un ANIMA grâce auquel il peut entrer dans le rêve et combattre les Autres,
- il est dirigé par un adulte ayant échappé au Bliss.

Tout le reste est selon votre bon vouloir.

Voici quelques questions à vous poser pour peaufiner tout cela. Répondez ensemble à toutes celles qui vous permettront de mieux cerner le monde dans lequel se déroule votre campagne. Ne vous forcez pas à répondre à toutes : la discussion ne devrait pas durer plus d'une grosse demi-heure.

OÙ EST INSTALLÉ LE GROUPE ?

Le groupe doit être installé près de l'endroit où vous-mêmes êtes en train de jouer. Donc, quel endroit alentour serait un bon refuge pour un groupe de survivants après que la société se sera effondrée ? En zone rurale, cela pourrait être une ferme isolée ou un abri sauvage que le groupe a aménagé. Au cœur d'une ville, un immeuble à l'abandon, une station de métro ou un commissariat désaffecté. Si vous vous réunissez près d'une base militaire ou d'une université, pourquoi ne pas l'utiliser ?

DE QUELLES RESSOURCES DISPOSE LE GROUPE ?

Le groupe possède au moins un ANIMA et a les moyens de s'en servir, mais qu'en est-il pour l'eau, la nourriture, la gestion des effluents, le matériel médical, l'électricité, les vêtements... ? Il est probable que le groupe ait un accès facile à certaines de ces choses, et manque cruellement de certaines autres. Comment se procure-t-il ce dont il ne peut se passer ?

Y A-T-IL D'AUTRES GROUPES DE SURVIVANTS DANS LE SECTEUR ?

Quelles sont les relations entre le groupe de résistance et les autres survivants ? Le groupe utilise-t-il son ANIMA pour protéger les autres ? Les autres survivants disposent-ils de leurs propres ANIMA ? Quelles forces – humaines ou non – menacent le groupe, dans le monde réel ?

DE QUELLES COMPÉTENCES A BESOIN LE GROUPE, EN DEHORS DE CELLES DES PILOTES ET DES ANCRES ?

En fonction de son mode de vie, le groupe peut avoir besoin de fermiers, de tisserands, d'éclaireurs, de guerriers pour protéger la communauté contre les menaces bien réelles du monde, d'animaliers, de techniciens, de forgerons, de machinistes, de conteurs, d'artistes, de religieux, de scientifiques... La plupart des personnages endosseront certainement plusieurs de ces rôles. Ce qui compte, c'est de prendre conscience des compétences dont le groupe manque, et de celles qu'il maîtrise largement.

À QUOI RESSEMBLENT LES AUTRES ?

Sont-ils comme nous ? Sont-ils d'abominables colosses monstrueux ? De simples mots écrits dans l'air ? Des myriades d'yeux, d'ailes et de flammes, comme les anges de la Bible ? De sombres rejetons tentaculaires sortis des cauchemars d'Howard

II - PREMIÈRE SÉANCE

Phillips Lovecraft ? Des visages hurlants ? Inspirez-vous de vos propres cauchemars, de vos propres peurs pour les façonner.

QU'EST-CE QUE LE RÊVE ?

Bien que le *rêve* ne soit accessible aux humains qu'à travers le sommeil et l'ANIMA, il n'est pas éphémère ou aléatoire comme peuvent l'être les rêves humains que nous connaissons tous. Depuis le *Bliss*, les rêves ont changé, ils sont plus consistants, plus palpables, et partagés par tous les humains.

Les détails de la représentation du *rêve* sont à votre discrétion. Il peut s'agir d'une copie du monde physique, fidèle ou altérée. Il peut aussi s'agir d'un monde sans aucun rapport avec le nôtre. Le *rêve* peut être envahi de forêts, tapissé de visages humains ou vierge de l'empreinte de l'Homme. À quoi ressemble votre *rêve* ? Comme pour les *Autres*, inspirez-vous de vos propres cauchemars, de vos propres peurs, et il sera parfait.

QUELS ÉLÉMENTS DES AUTRES ONT SURGI DANS LA RÉALITÉ ?

De la même façon que, dans notre vie quotidienne, la réalité influence nos rêves, dans *Bliss Stage*, le *rêve* et ses cauchemars déteignent sur le monde réel. Le monde d'après le *Bliss* abrite de merveilleuses et terrifiantes reliques venues d'ailleurs dont les automates ne sont qu'un exemple. Lesquelles de ces choses s'élèvent tout près ? Le groupe interagit-il avec elles ? Comment ?

L'eau semble très liée aux émanations du *rêve*. Quelles sont les étendues d'eau à proximité et comment ont-elles été altérées ?



MARIA

OK, il nous faut décider où vit notre groupe et de quelle manière le monde que nous connaissons a changé depuis le Bliss. Notre groupe doit vivre tout près d'ici, peut-être ici même, à Oakland. Qu'en pensez-vous ?



PHOEBE

Hmm... Ici, le bâtiment a l'air très solide, nous sommes à côté du lac Merritt qui peut nous procurer de l'eau fraîche, on pourrait y pêcher et faire pousser des cultures sur ses berges. Et si on installait le groupe dans cet immeuble ?



CHRIS

Ici ? Dans mon appartement ? C'est complètement barré.



PHOEBE

Vraiment ? Ben, on peut changer si...



CHRIS

Non non, j'aime bien, c'est juste barré.



MARIA

Damien, tu ne dis rien. Qu'est-ce que tu en penses ?



DAMIEN

Ça me va.



MARIA

Parfait ! Bon, étant donné que le Bliss est censé frapper dès qu'on commence à jouer, la première chose dont on doit parler c'est : qu'en est-il de nos corps ?

- BERK ! -



MARIA

Ou pas ! Je suppose que certaines choses peuvent être éludées. Parlons plutôt de la situation dans laquelle se trouve notre groupe. De quelles ressources dispose-t-il ? De quoi manque-t-il ?



CHRIS

Je pense qu'il devrait y avoir beaucoup de conflits entre clans rivaux pour s'approprier le pourtour du lac, vu que c'est le seul endroit de la ville où l'on peut espérer cultiver quoi que ce soit. Comme nous sommes un tout petit groupe, nous n'avons probablement pas pu lutter. Du coup, on a du troquer pas mal de choses, négocier des arrangements. On pourrait protéger les clans voisins des Autres en échange de nourriture.



DAMIEN

Ne risque-t-il pas d'y avoir beaucoup de tensions politiques, dans ce cas ?



PHOEBE

Ce n'est pas un mal. De quoi alimenter nos scènes d'interlude.



MARIA

Qu'en est-il du matériel médical et de l'alimentation en électricité ? Damien, tu veux suggérer quelque chose ?



DAMIEN

Et bien, il y a un hôpital tout près d'ici, donc on a bien

II - PREMIÈRE SÉANCE

dû finir par aller s'y servir. On a pu y récupérer pas mal de médicaments, des gants en latex, des aiguilles stériles...



CHRIS

Ouais, et on a aussi pu y récupérer deux ou trois panneaux solaires sur le toit de l'hôpital, de quoi produire notre propre électricité - mais juste assez pour faire fonctionner l'ANIMA.



PHOEBE

Je sais ! On est complètement coupés de San Francisco. Ceux qui essaient de franchir le pont ne reviennent jamais. Et puis, c'est comme si des fragments de rêves, des mirages nés du sommeil des gens, flottaient, ici et là, dans la baie.



CHRIS

Et on les pêche, on en fait commerce !



DAMIEN

Euh. Peut-être qu'on en a besoin pour faire fonctionner l'ANIMA ?



PHOEBE

Génial ! On doit donc se procurer ces bouts de rêves.



MARIA

Je pense que San Francisco est l'avant-poste des Autres le plus proche. Des automates patrouillent en permanence sur l'autre rive et on voit de drôles de faisceaux lumineux, la nuit. Au fait, ils ressemblent à quoi, ces Autres ?... Les gars ? Inspirez-vous de vos cauchemars, de vos peurs...



MARIA

Bien !



DAMIEN

Parfait.



MARIA

OK, quels sont les autres changements qu'a connus le monde ? Il est censé y avoir des trucs bizarres là où il y a de l'eau.



DAMIEN

Oh, putain, j'ai fait un rêve complètement fou l'autre nuit. Il y avait des gens qui étaient faits d'autres gens plus petits.



PHOEBE

Comme les poupées russes ?



DAMIEN

Non, plutôt comme des grappes de gens minuscules, et les grappes avaient la forme de gens plus grands.



CHRIS

Des êtres fractals ! Et les gens minuscules sont eux-mêmes faits de gens encore plus petits, et ainsi de suite. Des êtres fractals, trop bien !



MARIA

Ah ouais, et ils pourraient se combiner pour former des êtres vraiment immenses, aussi. Ouais... Et dans le rêve, on voit des géants fractals danser autour de San Francisco.



CHRIS

Dément.



MARIA

OK. Dernière chose : on doit définir les personnages qui composent le groupe. Qui est l'autorité, qui sont les pilotes, etc.

CRÉATION DE PERSONNAGES

Les personnages qui composent votre groupe de résistance sont des meneurs d'hommes et des soldats qui défendent l'humanité contre les *Autres*. Pendant que vous les créez, pensez à noter toutes les relations entre eux qui vous paraissent importantes, en prêtant une attention toute particulière aux liens de sang (frères et sœurs, parents et enfants...).

En tout, vous ne devriez pas avoir plus de 12 ou 13 personnages dans le groupe de résistance, au départ. De nouveaux personnages pourront toujours y être intégrés par la suite.

Il n'est pas obligatoire de répondre à toutes les questions qui suivent pour chaque personnage. Ces questions sont simplement là pour vous donner une trame autour de laquelle développer les historiques et les rôles de chacun au sein du groupe. Une fois que vous pensez en savoir suffisamment sur eux, passez à la suite. Ne racontez pas toute leur histoire d'avance, laissez

II - PREMIÈRE SÉANCE

quelques blancs à remplir plus tard. Évidemment, même si j'utilise régulièrement un genre plutôt que l'autre, chaque personnage, *autorité*, *pilote*, *ancre* ou *second rôle* peut être un homme ou une femme.

Toutes les informations relatives aux personnages peuvent être notées sur une *feuille de groupe* semblable à celle disponible en fin d'ouvrage et, pour les *pilotes*, sur une *feuille de pilote*.

L'autorité

Le premier personnage que vous devez créer ensemble est l'*autorité*. L'*autorité* est un adulte qui a échappé au *Bliss* et est resté éveillé. Elle organise et commande le groupe, même si elle ne peut pas elle-même piloter l'ANIMA ni être une *ancre*. Il est d'ailleurs très probable qu'elle n'ait qu'une vague idée de comment tout cela fonctionne réellement. L'*autorité* peut être plus ou moins aimable, être investie d'un pouvoir plus ou moins officiel, être couarde ou valeureuse, sûre d'elle ou désespérée, mais dans tous les cas, elle doit assumer ses responsabilités.

Quelques questions à se poser pour définir l'*autorité* :

- Quel est son nom ?
- Quel âge a-t-elle ?
- Que faisait-elle dans sa vie d'avant le *Bliss* ?
- Comment en est-elle arrivée à constituer ce groupe de résistance ?
- Comment s'en sort-elle au quotidien, avec le groupe ?
- Comment reste-t-elle éveillée ?
- Quel est son comportement face aux *pilotes* ?

Les pilotes

Après avoir créé l'*autorité*, il faut s'occuper des *pilotes* et des *ancres*.

Les *pilotes* sont ceux, parmi les adolescents du groupe, qui ont les capacités ou l'entraînement nécessaires pour plonger dans le *rêve*, s'y façonner une *armure ANIMA* et l'utiliser au combat. Il devrait y avoir au moins 2 *pilotes* dans votre groupe, et au plus assez pour que chaque joueur – à l'exception du MJ – puisse en incarner un. Si vous débutez votre première *campagne*, assurez-vous d'avoir assez de *pilotes* pour tout le monde – à l'exception du MJ.

Quelques questions à se poser pour définir un *pilote* :

- Quel est son nom ?
- Comment a-t-il survécu, jusqu'à maintenant ?
- Fait-il partie du groupe de résistance depuis longtemps ? Comment l'a-t-il rejoint ?
- Comment vit-il le fait de piloter l'ANIMA ?
- Pourquoi est-il devenu *pilote* ?

Enfin, choisissez pour chaque *pilote* l'archétype qui lui correspond le mieux (voir *Archétypes de pilotes* p.37).

Les ancres

Le MJ doit choisir un nombre d'*ancres* à peu près équivalent au nombre de *pilotes*, soit au moins 2, et au plus autant que de joueurs, à l'exception de lui-même. Donnez aux *ancres* le nom de vos amours d'adolescence.

Quelques questions à se poser pour définir une *ancre* :

- Est-elle une *ancree* expérimentée ?
- A-t-elle déjà vu mourir un *pilote* ?
- Quel âge a-t-elle (la plupart des *ancres* sont des adolescents, mais certaines peuvent être plus jeunes encore) ?
- Pourquoi est-elle devenue *ancree* ? Comment vit-elle le fait d'en être une ?
- Quel lien entretient-elle avec les *pilotes* ?
- Quels autres rôles assume-t-elle au sein du groupe ?

Enfin, choisissez pour chaque *ancree* la capacité spéciale qui lui correspond le mieux (voir *Capacités spéciales des ancres* p.40).

Seconds rôles

Après avoir créé les *pilotes*, les *ancres* et l'*autorité*, complétez votre groupe avec des *seconds rôles*. Essayez de faire en sorte que le groupe compte 10 à 13 membres. Les *seconds rôles* sont des résistants qui ne sont ni *ancres*, ni *pilotes*, mais occupent des fonctions ou entretiennent des relations importantes avec les autres, et sont en cela des membres du groupe à part entière.

Quelques questions à se poser pour définir un *second rôle* :

- Comment a-t-il rejoint le groupe ?
- De quel type de personne s'agit-il ?
- Quel est son âge ?

- A-t-il un rôle dans le groupe et, si oui, lequel ?
- Quel est son nom ?
- Pourquoi n'est-il ni un *pilote*, ni une *ancree* ?
- Quels liens entretient-il avec les *pilotes* et les *ancres* ?

S'approprier les personnages

Une fois les personnages créés, vous devez vous les *approprier*, décider qui les possède et en assure l'interprétation en cours de jeu. Certaines informations en rapport avec l'*appropriation* d'un personnage sont détaillées plus loin (voir p.44 et p.130) mais vous n'en avez pas besoin pour l'instant. En effet, afin de simplifier la chose, considérons pour l'instant qu'être *propriétaire* d'un personnage, c'est en être responsable tout au long du jeu : à vous de dire ce que le personnage dit, et fait.

Voici quelques règles simples pour attribuer la *propriété* de chaque personnage aux joueurs :

- Le MJ s'approprie obligatoirement l'*autorité*. En revanche, il n'a pas le droit de s'approprier de *pilotes* ou d'*ancres*.
- Aucun joueur ne peut s'approprier plus d'1 *pilote*.
- Aucun joueur ne peut s'approprier plus d'1 *ancree*.
- Un même joueur ne peut pas s'approprier deux personnages très liés. Deux personnages entretenant une relation amoureuse ou appartenant à la

II - PREMIÈRE SÉANCE

même fratrie, par exemple, ne peuvent pas être attribués au même joueur.

- Assurez-vous que chaque joueur possède un nombre de personnages équivalent aux autres. Il serait erroné de penser, par exemple, que le MJ doit s'approprier plus de personnages que les autres joueurs.

Ne soyez pas trop inquiet de voir tel ou tel joueur *s'approprier* tel ou tel personnage, au grand dam d'un autre. La *propriété* d'un personnage peut changer en cours de jeu si vous n'aimez pas la façon dont l'ensemble fonctionne.

Assigner les relations initiales

Une fois votre groupe détaillé et chacun de vos *pilotes* associé à un archétype, vous devez assigner les relations initiales de vos *pilotes*. Chaque archétype de *pilote* possède des relations initiales aux valeurs prédéfinies, il vous suffit d'associer un autre personnage du groupe de résistance à chacune de ces relations, en ajustant leurs valeurs comme suit :

- si une relation de l'archétype est assignée à un personnage avec lequel le *pilote* entretient un lien de sang direct – frère ou soeur, parent, enfant –, ajoutez 1 à sa valeur d'*intimité*.
- si une relation de l'archétype est assignée à un autre *pilote* afin de simuler le lien qui unit deux *pilotes*, utilisez la relation dont la valeur d'*intimité* est la plus haute. Les deux *pilotes*

devant avoir les mêmes valeurs dans leur relation, conservez donc pour les deux profils les valeurs les plus avantageuses – une relation est toujours réciproque (voir p.47).

Ensuite, retirez 1 à la valeur de *confiance* de cette relation. Si cela provoque une *rupture* de la relation, augmentez le *bliss* des personnages de manière habituelle (voir p.49).

Toutes ces informations et les archétypes modifiés doivent être notés, pour chaque *pilote*, sur une *feuille de pilote* (voir p.90 ou sur <http://www.bah-editions.fr>).

Les valeurs d'*intimité* et de *confiance* des relations initiales vous renseignent sur la nature et la profondeur des liens qui unissent les personnages du groupe. Vous pouvez d'ores et déjà vous en faire une idée en consultant le *tableau de progression de l'intimité* (voir p.48 et 189).



MARIA

La première chose à faire est de parler de l'autorité. Vous en pensez quoi ?



DAMIEN

L'autorité ?



CHRIS

L'autorité est un adulte qui, d'une manière ou d'une autre, parvient à rester éveillé et dirige notre groupe de résistance.



MARIA

OK, comment fait-il pour rester éveillé ?



DAMIEN

Ah.



DAMIEN

Euh...



PHOEBE

J'aimerais bien que ce soit un type solide, un dur à cuire, un vétéran... Peut-être un ancien flic ?



CHRIS

Hmm...



CHRIS

Peut-être qu'il voulait être flic... mais cela ne s'est pas fait.



DAMIEN

Et bien... Interrompez-moi si c'est trop déjanté, mais c'est un ex-flic, n'est-ce pas ? Cela veut dire qu'il a accès à toutes les substances que les flics confisquaient avant le Bliss. Donc il a à sa disposition un stock presque illimité de métamphétamine.



MARIA

Chris, tu veux toujours rendre l'autorité pathétique ! Non, j'aime bien l'idée de l'ancien flic.



PHOEBE

Oh merde.



CHRIS

Mince. Bon, d'accord.



MARIA

Ça, j'aime bien. Donc on a ce type, appelons-le Jim Preston.

II - PREMIÈRE SÉANCE

Un ex-flic qui veut être un leader viril, façon entraîneur de foot, mais il n'arrive souvent à rien parce qu'il est rongé par la came.



CHRIS

C'est complètement barré.



PHOEBE

Splendide !



DAMIEN

Cool !



MARIA

Allez, on avance. Combien y a-t-il de pilotes dans le groupe ? Je pense qu'on devrait en choisir 3 pour que chacun de vous en ait un.



DAMIEN

Tu crois vraiment qu'on devrait m'attribuer un pilote ? C'est la première fois que je joue et ça m'a l'air un peu compliqué.



CHRIS

Bien sûr qu'il t'en faut un !

Les pilotes sont les personnages principaux de Bliss Stage et c'est vraiment marrant d'en jouer un. Quand tu auras un peu plus d'expérience, tu voudras peut-être te poser, te mettre un peu plus en retrait, mais pour ta première campagne, il te faut absolument un pilote.



MARIA

Ouais, sérieux, Damien, joue un pilote.



DAMIEN

OK, mais... Peut-être que je pourrais jouer un pilote un peu largué, qui ne comprend pas vraiment ce qui lui arrive ? Je suis un peu inquiet de me voir confier ce genre de responsabilités.



MARIA

Ben voilà ! Y'a un super archétype pour ça, l'Innocent au grand cœur. Mais on met un peu la charrue avant les boeufs, là. Et si on parlait du passé des pilotes, plutôt ?



CHRIS

Un des pilotes a pu être un chef de gang, ce qui pourrait créer des tensions avec Jim.



PHOEBE

Ohlala, je suis nulle pour trouver des noms... Euh... Euh...



PHOEBE

Chris, je peux te piquer cette idée ? ça se rapproche pas mal d'un truc auquel j'étais en train de réfléchir.



MARIA

Anna ?



CHRIS

Fais-toi plaisir.



PHOEBE

Anna, ouais. Anna Lin.



PHOEBE

Merci. Je pensais à une fille assez âgée - probablement associée à l'archétype du Vétéran aguerri - qui dirigeait un gang d'une main de fer et possédait pas mal de terres alentour avant d'être recrutée comme pilote. Certains des personnages sont d'anciens types de son gang, et des tensions les opposent aux autres membres du groupe de résistance.



MARIA

OK. On va écouter un peu. Damien se retrouve à jouer une pilote inexpérimentée nommée Sara Smith - archétype : Innocent au grand coeur. Chris jouera le fils émancipé de l'autorité, Josh Preston - archétype : Recrue impétueuse. Phoebe, enfin, hérite d'Anna - archétype : Vétéran aguerri.

Maintenant, les ancres. Je les nomme Jenny, Megan et Nathan. Des objections ?



MARIA

Pas mal. Son nom ?



CHRIS

Non.

II - PREMIÈRE SÉANCE



DAMIEN

Je ne sais même pas pourquoi je devrais m'y opposer.



MARIA

Ouais, donnons-lui un nom... Laura. Mais ça nous fait deux personnages fortement liés à Anna. Pour les autres ?



MARIA

En principe, on devrait donner aux ancres le nom de nos amours d'adolescence. Mais vu qu'on est des joueurs-types, on n'en a pas vraiment eues, alors on va sauter cette étape. Mais vous, lecteur, vous ne devriez surtout pas !

OK. Il nous reste à décrire quelques seconds rôles. Des personnages qui appartiennent au groupe mais ne sortent ni des pilotes, ni des ancres, ni l'autorité.



DAMIEN

Je pense qu'il doit y avoir un gars qui s'intéresse à Sara. Un type plus âgé qu'elle, un peu romantique et qui aimerait bien lui faire "découvrir la vie", si vous voyez ce que je veux dire...



CHRIS

Sympa... Appelons-le Keenan, et disons qu'il aime bien jouer.



PHOEBE

Anna a un fils. Il a 2 ans et s'appelle Archer.



MARIA

Super. Chris ? Quelqu'un pour Josh ?



MARIA

Très bien.



CHRIS

On a dit qu'il y avait des membres de l'ancien gang d'Anna, aussi. Peut-être une autre fille, l'un de ses anciens lieutenants ?



CHRIS

Pour l'instant, c'est bien comme ça. On va déjà avoir pas mal de boulot pour gérer la relation bien tordue entre Josh et son père, de toute façon.



MARIA

C'est clair. Maintenant, qui veut s'approprier quel personnage ? Je suis le MJ, donc je ne peux avoir ni pilotes, ni ancres. Je vais prendre Archer et Keenan, si ça ne vous embête pas.



CHRIS

Non. J'allais prendre Keenan, mais comme ça, lui et Josh pourront être rivaux.



DAMIEN

Rivaux ?



CHRIS

Je vais prendre Laura, à la place. Je ne crois pas qu'elle interagira beaucoup avec Josh.



DAMIEN

Donc personne pour moi ?



MARIA

Et bien, tu as déjà une ancre en plus de ton pilote.

Et, quand tu te sentiras plus à l'aise, on introduira de nouveaux personnages.



DAMIEN

Très bien.



MARIA

En parlant de ça : appropriation des ancres.



CHRIS

Je prends Nathan.



DAMIEN

Je prends Jerry.



PHOEBE

Je suppose donc que je prends Megan.



MARIA

Génial ! On a presque fini. Y'a plus qu'à assigner les relations initiales des pilotes et choisir des espoirs.



MARIA

Hey, vous ! On va zapper la partie sur les relations initiales.

CHOISIR VOS ESPOIRS

Il y a une dernière chose dont vous devez discuter avec les autres joueurs. Dans quel but votre groupe se bat-il ? Quel futur façonne-t-il ? Les réponses à ces questions sont résumées par les *espoirs* du groupe. Les *espoirs* représentent les buts du groupe et la direction qu'il souhaite prendre. Le plus important à retenir est que les *espoirs* ne peuvent se réaliser avant que les mécanismes du jeu ne permettent leur résolution (voir p.110). Ainsi, si vous choisissez comme *espoir* *J'espère que nous remporterons une bataille décisive*, cela signifie que votre *campagne* ne peut contenir aucune bataille décisive avant que cet *espoir* ne soit résolu. De ce fait, les *espoirs* définissent l'ampleur, la portée de votre *campagne*, son poids sur le monde. Il convient donc de les choisir avec précaution, de ne pas les choisir trop ambitieux, ni trop restrictifs.

Vous devez choisir un nombre d'*espoirs* égal au nombre de pilotes que contient votre groupe, moins 1. Voici une liste d'*espoirs* classés par catégories. Choisissez-y les vôtres, de préférence dans plusieurs catégories.

Espoirs liés à la guerre :

- J'espère que nous vaincrons le commandant ennemi.
- J'espère que nous remporterons une bataille décisive.
- J'espère que nous vaincrons les Autres.
- J'espère qu'il y a d'autres groupes de résistance.
- J'espère que nous pourrons mettre en place un front de défense militaire.
- J'espère que nous pourrons mettre au point une arme de nouvelle génération.
- J'espère que nous allons trouver des alliés.

Espoirs liés au monde

- J'espère que nous pourrons découvrir ce qui se passe avec le Bliss.
- J'espère que nous pourrons comprendre les Autres.
- J'espère que nous pourrons communiquer avec les Autres.
- J'espère que nous pourrons en apprendre plus à propos du rêve.
- J'espère que nous pourrons comprendre pourquoi les Autres nous ont attaqués.

Espoirs liés à l'humanité

- J'espère que nous pourrons élever une nouvelle génération.
- J'espère que l'Homme saura trouver sa place dans le monde de demain.
- J'espère que nous pourrons retrouver la vie que nous menions avant.

- J'espère que nous pourrons poser les jalons d'une société plus civilisée.
- J'espère que nous pourrons venir en aide aux autres enfants de notre région.
- J'espère que nous pourrons trouver un moyen de réveiller les adultes.

Autres espoirs

- Choisissez-en un (et un seul) de votre invention.

Essayez de choisir des *espoirs* qui vous touchent, qui vous intéressent, car ils sont autant de signaux indiquant quelles directions votre histoire va prendre. Toutefois, si le choix de certains *espoirs* s'avère a posteriori une mauvaise idée, vous pouvez décider d'en changer entre deux *séances*, si chacun est d'accord.

Vous voilà prêts à jouer. Après quelques explications supplémentaires sur l'interprétation des valeurs numériques du jeu, et quelques conseils théoriques sur la façon de jouer à **Bliss Stage**, nous pourrons entrer dans le feu de l'action.



MARIA

OK, encore un petit truc à définir avant que l'on puisse commencer à jouer. On doit choisir des *espoirs*.

En gros, c'est des buts pour lesquels le groupe de résistance se bat, qu'il s'agisse de vaincre les Autres, de faire du monde un monde meilleur, ou quoi que ce soit dans le même genre. On doit les choisir dans une liste mais on peut aussi en inventer un, si on veut.



DAMIEN

Attends, je ne suis pas sûr de tout piger. C'est un truc genre Liberté, égalité, fraternité ?



CHRIS

Pas tout à fait. C'est plus précis. Plutôt du genre J'espère que nous pourrons découvrir ce qui se passe avec le Bliss. Tiens, regarde la liste du livre.



DAMIEN

Ah, d'accord.



MARIA

Nous avons 3 pilotes, il nous faut donc choisir 2 *espoirs*. Des suggestions ?



CHRIS

Je suis super inspiré par cette histoire de gamin d'Anna.

II - PREMIÈRE SÉANCE



PHOEBE

Parfait pour moi.
J'aimerais que le
second espoir soit
d'ordre militaire.



MARIA

Pourquoi pas. J'espère
que nous vaincrons
les Autres ? C'est assez
vague et très lié à la guerre.



PHOEBE

C'est bon pour moi.



MARIA

Damien, ces deux
choix te conviennent ?



DAMIEN

Oui oui, peu importe.
Je ne comprends pas
bien comment ça va
fonctionner, mais je suis
convaincu que ça va le faire.



MARIA

Merveilleux ! On peut
commencer à jouer !

ARCHÉTYPES DE PILOTES

Six archétypes de pilotes sont détaillés ci-après. En tant que joueur, il vous suffit de choisir l'archétype qui correspond le mieux à votre pilote, de définir les relations initiales de celui-ci, et de jouer.

INNOCENT AU GRAND CŒUR

Les gens disent que je suis trop jeune pour piloter l'ANIMA, mais je veux juste faire de mon mieux... pour tout le monde !

L'Innocent au grand cœur est le plus jeune des pilotes. Insuffisamment entraîné, inexpérimenté, il compense ses faiblesses par un cœur d'or et une énergie incroyables. Même si la plupart des gens n'ont pas franchement confiance en ses capacités, qui peut résister à son enthousiasme contagieux ?

Relations initiales

Nom	Intimité	Confiance
—	3	2
—	3	2
—	2	5
—	2	4
—	2	1
—	1	3
Tous les autres	1	2

Capacités spéciales

- Ajoutez 1 à la valeur de confiance de l'une de vos relations, au choix.

Âge approximatif : 13 ans.

RECRUE IMPÉTUEUSE

Ne t'en fais pas pour moi. Ces monstres n'ont pas une chance. Amenez-les moi !

La *Recrue impétueuse* est encore un *pilote d'ANIMA* novice mais très excité à l'idée de prendre part à la guerre. Se battre pour sa survie l'a endurci mais sa détermination doit encore être mise à l'épreuve au cœur du *rêve*. En dépit de son jeune âge, on sent la colère qui bouillonne en lui.

Relations initiales

Nom	Intimité	Confiance
-	4	1
-	3	2
-	2	3
-	2	2
-	2	1
-	1	4
Tous les autres	1	2

Capacités spéciales

- Ajoutez 1 à la valeur de *confiance* ou d'*intimité* de la relation qu'il entretient avec l'*autorité*.

Âge approximatif : 14 ans.

CHEVALIER SERVANT

Chaque fois que je me bats... Chaque fois que je fais quelque chose... Je pense à toi. Je le fais pour toi. Personne ne me comprend comme tu me comprends. Si quoi que ce soit devait t'arriver, je ne m'en remettrais pas.

Un *Chevalier servant* est une force qu'il ne faut pas sous-estimer sur le champ de bataille. Dans le monde réel, son amour prend une place importante. Dans le *rêve*, il utilise ses sentiments comme une arme effroyablement puissante. Mais un amour d'adolescence peut-il résister à la dure réalité de la guerre ?

Relations initiales

Nom	Intimité	Confiance
-	5	3
-	3	2
-	2	3
-	2	3
-	2	1
-	1	3
Tous les autres	1	2

Capacités spéciales

- Ajoutez 1 à la valeur de *stress* de deux de vos relations, au choix.
- Commencez le jeu avec une relation aux valeurs exceptionnelles (déjà pris en compte par l'archétype).

Âge approximatif : 15 ans.

II - PREMIÈRE SÉANCE

HÉROS NAISSANT

Chaque fois que je pars en mission, tout le monde agit comme si le fait que je pilote l'ANIMA me rendait plus important que les autres. Mais chacun d'entre nous est important. Je ne suis pas un héros, je donne juste le meilleur de moi-même.

Le *Héros naissant* n'a pas conscience que tout le monde, dans le groupe, le respecte et l'admire non seulement pour le travail qu'il fournit, mais aussi et surtout pour la façon dont lui-même traite les autres avec respect et humilité. Difficile pour lui de se rendre compte de l'estime que les autres lui portent.

Relations initiales

Nom	Intimité	Confiance
—	4	2
—	4	1
—	3	1
—	2	2
—	2	1
—	1	1
Tous les autres	1	3

Capacités spéciales

- Ajoutez 1 à la valeur de *confiance* de toutes les relations qui vous unissent à d'autres *pilotes*.
- Commencez le jeu avec des valeurs de relation par défaut exceptionnelles (déjà pris en compte par l'archétype).

Âge approximatif : 16 ans.

HÉDONISTE INSOUCIANT

Salut, Sara. Ah, ouais, à propos d'hier soir... Ne prends pas tout ça trop au sérieux, d'accord ? Je veux dire, c'était cool, mais je ne pense pas qu'il faille pour autant qu'on se passe la corde au cou, tu vois ? Ah non, ne recommence pas à pleurer...

L'*Hédoniste insouciant* prétend qu'il n'a aucun regret. Il volette de fête en fête, de flirt en flirt sans la moindre attention pour les sentiments des autres. Peut-être souffre-t-il intérieurement, peut-être a-t-il simplement conscience que la vie est trop courte. Dans tous les cas, son comportement fait de lui un adversaire terrifiant sur le champ de bataille. Mais à quel prix ?

Relations initiales

Nom	Intimité	Confiance
—	4	2
—	4	1
—	3	2
—	3	1
—	3	1
—	2	2
—	1	4
Tous les autres	1	1

Capacités spéciales

- Ajoutez 1 à la valeur d'*intimité* de l'une de vos relations, au choix.
- Commencez le jeu avec une relation supplémentaire (déjà pris en compte par l'archétype).

Âge approximatif : 16 ans.

VÉTÉRAN AGUERRI

J'en ai vu des meilleurs que toi anéantis par des créatures pires que dans tes pires cauchemars. Ne te prends pas pour un héros, et ne me prends pas pour ton ami.

Le *Vétéran aguerris* est le plus âgé des pilotes. Il est amer et désabusé. Les cicatrices que les batailles ont laissées en lui ne guériront jamais, ni dans son cœur, ni dans son âme. Tous ceux auxquels il tenait sont morts, ou se sont éloignés de lui, et il se raccroche désespérément aux rares amis qu'il lui reste. Il parle avec rudesse mais, au fond, il a peur – peur de la mort, ou de ce qu'il adviendrait s'il ne mourait pas.

Relations initiales

Nom	Intimité	Confiance
–	5	1
–	4	2
–	3	3
–	3	2
–	3	1
–	2	4
Tous les autres	1	2

Capacités spéciales

- Choisissez deux relations et rompez-les.
- Commencez le jeu avec 1 point de *trauma*.

Âge approximatif
17 ans.

**CAPACITÉS SPÉCIALES
DES ANCRES**

Chaque *ancre* se distingue des autres grâce à une capacité qui lui est propre. Cette dernière lui permet d'aider – ou au contraire gêner – le *pilote* pendant les missions auxquelles elle participe. Ces capacités spéciales sont listées ci-après, associées à des exemples de noms.

N'utilisez pas les noms qui sont donnés comme exemples pour vos propres *ancres*. Vous devez leur donner le nom de personnes pour lesquelles vous avez eu des sentiments amoureux, qu'il s'agisse d'amours d'enfance, de coups de foudre d'adolescence ou d'anciennes relations déçues. Attention ! N'utilisez pas le nom de personnes que vous fréquentez toujours – c'est trop glauque !

Nell est déterminée

L'*ancre* peut, à sa convenance et après que le *pilote* a réparti ses dés, relancer un ou plusieurs dés attribués à l'élément *succès de la mission*.

Nathan est adorable

L'*ancre* peut, à sa convenance et après que le *pilote* a réparti ses dés, relancer un ou plusieurs dés attribués à l'élément *sécurité du pilote*.

Megan est irascible

L'*ancre* peut, à sa convenance et après que le *pilote* a réparti ses dés, relancer un ou plusieurs dés attribués à l'élément *sécurité* de sa propre relation au *pilote*.

II - PREMIÈRE SÉANCE

Jenny est futée

L'*ancree* peut, à sa convenance et après que le *pilote* a réparti ses dés, relancer un ou plusieurs dés attribués à l'élément *sécurité d'une relation* que le *pilote* entretient avec quelqu'un – à l'exception de l'*ancree* elle-même.

Grace est réconfortante

L'*ancree* peut, à sa convenance et après que le *pilote* a réparti ses dés, relancer un ou plusieurs dés déterminant le devenir d'un élément *menacé*.

Iris est expérimentée

L'*ancree* peut, à sa convenance et après que le *pilote* a réparti ses dés, ajouter 1 à la valeur de *stress* de sa propre relation avec le *pilote*. En échange, chaque fois qu'elle le fait, elle peut relancer 1 dé au choix.



RÉSUMÉ

- 1 – Avant de commencer à jouer, passez un peu de temps entre amis.
- 2 – Choisissez lequel d'entre vous est le *Maître du Jeu* (MJ). C'est en général le joueur le plus expérimenté, celui qui a acheté le livre ou celui qui est le plus motivé pour jouer.
- 3 – Votre groupe de résistance est installé quelque part près de là où vous jouez. Définissez ce lieu et la situation dans laquelle se trouve votre groupe de résistance.
- 4 – Définissez les autres détails du monde : à quoi ressemblent les *Autres*, en quoi le monde est altéré par le *rêve*...
- 5 – Créez des personnages : une *autorité*, quelques *pilotes*, autant d'*ancres* et des *seconds rôles*. *Appropriez-vous* ces personnages – définissez qui interprète quels personnages.
- 6 – Associez à chaque *pilote* un archétype et assignez ses relations initiales.
- 7 – Choisissez un nombre d'*espoirs* égal à votre nombre de *pilotes*, moins 1.



III
RÈGLES DE BASE
BLISS STAGE



Ce chapitre répertorie toutes les informations essentielles sur la façon dont on joue à Bliss Stage. Interprétation des personnages, des valeurs numériques, des différentes scènes de la campagne... Une fois que vous maîtriserez ces outils, vous serez capable de jouer de longues heures sans la moindre difficulté.

PROPRIÉTÉ DES PERSONNAGES

Nous avons déjà parlé de l'appropriation des personnages par les joueurs. Chaque personnage est possédé et interprété par un joueur en particulier. Parfois, on pourra dire qu'un joueur contrôle un personnage, ce qui est exactement la même chose.

En fait, c'est assez simple : au cours d'une scène, le joueur qui possède un personnage prend des décisions pour lui et décrit ce qu'il fait, et ce qu'il dit. Interpréter un personnage revient simplement à cela : dire ce que le personnage fait, et parfois lui prêter sa voix.

Des problèmes peuvent survenir quand un même joueur possède plusieurs personnages impliqués dans la même scène. Si cela gêne, il est tout à fait possible de déléguer temporairement – pour la durée de la scène – l'interprétation de l'un de ces personnages à un autre joueur. Déléguer l'interprétation d'un personnage à un autre joueur ne lui donne qu'une appropriation à court terme de ce personnage. Attention, il est déconseillé de déléguer l'interprétation de l'autorité ou des pilotes.

Dans certains cas, il est pertinent d'envisager la **réappropriation**

d'un personnage – qui devient alors la propriété définitive d'un nouveau joueur. Cette situation peut se présenter :

- en raison de restrictions liées aux règles – par exemple, un personnage du MJ devient une ancre ou un pilote,
- quand un joueur possède trop de personnages,
- si l'interprétation du personnage a été déléguée pour une scène, et que tout le monde a aimé l'interprétation qui en a été faite au cours de cette scène.

Ce n'est pas grave de modifier l'appropriation d'un personnage, mais il reste déconseillé de changer de propriétaire un pilote ou l'autorité.

Certains personnages peuvent apparaître en cours de campagne et rejoindre votre groupe de résistance. Par défaut, on considère que le MJ est le premier à se les approprier. Toutefois, il devrait dès que possible proposer aux autres joueurs de se réapproprier ces nouveaux personnages – surtout s'il possède déjà plus de personnages que les autres joueurs.

III - RÈGLES DE BASE

PRÊTER SA VOIX À UN PERSONNAGE

Parfois, il est demandé à un joueur de prêter sa voix à l'un des personnages qu'il possède. Dans ce cas, il doit simplement prononcer les mots que prononce son personnage, comme s'il en assurait le doublage, sans rajouter quelque élément narratif que ce soit, même à la première personne.

La première fois qu'il faudra que l'un de vous prête sa voix à l'un de ses personnages, ce sera au cours de la première mission, et ce sera au joueur de l'ancre de prêter sa voix à son ancre. À ce moment-là, les descriptions que l'ancre fait de l'environnement de la mission sont considérées être réellement l'environnement dans lequel le pilote évolue. Une ancre dispose donc d'un pouvoir énorme sur les perceptions du pilote et peut modifier le rêve de façon très importante.

Durant la majorité des scènes, les joueurs peuvent prêter leur voix aux personnages qu'ils interprètent, ou choisir de les interpréter avec une certaine distance – selon leur bon vouloir. Le plus souvent, ils glisseront sans s'en rendre compte d'un type d'interprétation à l'autre.

Résumé

- 1 – Posséder un personnage signifie que vous devez décider ce que ce personnage dit et fait.
- 2 – Personne ne peut posséder

plus d'1 pilote. Personne ne peut posséder plus d'1 ancre. Le MJ ne peut posséder ni ancres, ni pilotes.

- 3 – Pas de panique ! Vous pouvez déléguer temporairement l'interprétation d'un personnage à un autre joueur, ou même le laisser se réapproprier ce personnage définitivement.
- 4 – Lorsque vous devez prêter votre voix à un personnage, cela signifie simplement que vous devez dire ce que le personnage dit, comme si vous étiez sa voix.



VALEURS NUMÉRIQUES

Les personnages et les relations qui les unissent sont représentés par des valeurs numériques. Ces valeurs sont au cœur des mécanismes du jeu et vous indiquent dans quelle direction les choses évoluent.

Les valeurs liées aux pilotes mesurent à quel point ils sont proches de la mort, en raison des épreuves physiques et mentales que constitue le pilotage de l'ANIMA, mais aussi en raison de leur exposition aux ondes cérébrales des *Autres*.

Les valeurs liées aux relations entre personnages mesurent la force de ces relations et les difficultés

auxquelles elles sont confrontées, que ces difficultés soient liées aux aléas de la vie en groupe ou à des dommages subis dans le *rêve*.

Valeurs d'un pilote : trauma, terreur et bliss

Chaque pilote est défini par 3 valeurs qui mesurent son niveau d'intégrité : la *terreur*, le *trauma* et le *bliss*. Toutes ces valeurs symbolisent des dommages faits au *pilote*, soit lors d'un contact avec le *rêve*, soit lors d'événements de la vie réelle.

Trauma

Le *trauma* mesure les dommages durables, les séquelles physiques ou mentales que le *pilote* subit – on dit parfois que le pilote est *traumatisé*. Le *trauma* a une valeur comprise entre 0 et 6. Il est utilisé par le MJ pour rendre les *scènes de mission* plus difficiles et, si le *pilote* dépasse les 6 points de *trauma*, il meurt (voir p.110). Les points de *trauma* peuvent être gagnés pendant les *scènes de mission*, plus rarement pendant les *scènes de briefing*. Ils peuvent être perdus pendant certaines *scènes d'interlude*.

Terreur

La *terreur* mesure le danger immédiat que ressent le *pilote* durant une *scène de mission*. Dans de rares cas, on peut également gagner des points de *terreur* en dehors des *scènes de missions*, auquel cas cela représente la

menace qui pèse sur le *pilote*. La *terreur* a une valeur comprise entre 0 et 7. En elle-même, elle n'a aucun effet particulier. En revanche, si la valeur de *terreur* dépasse celle de *trauma*, la *terreur* est immédiatement remise à 0 et le *trauma* augmente de 1. La *terreur* s'acquiert pendant les *scènes de mission* et, parfois, pendant les *scènes de briefing*. Chaque fois qu'une mission se termine, la *terreur* est remise à 0.

Bliss

Le *bliss* mesure l'exposition du pilote au *rêve* et aux *Autres*. On peut en acquérir pendant les *scènes de mission*, mais aussi chaque fois qu'une relation est *rompue*. Le *bliss* a une valeur comprise entre 13 et 108. Sa valeur ne peut jamais être diminuée, on ne peut pas guérir du *bliss* et il ne peut que s'aggraver. Lorsque la valeur de *bliss* dépasse 108, le *pilote* perd sa capacité à piloter l'ANIMA et est mis hors jeu – il meurt ou quitte le groupe (voir p.112).

Valeurs d'une relation : intimité, confiance et stress

Les valeurs les plus importantes de **Bliss Stage** ne sont pas associées aux personnages en tant qu'individus mais symbolisent plutôt les relations qui les unissent, mesurant la profondeur de ces relations et les difficultés qu'elles rencontrent. En début de *campagne*, seules les relations des *pilotes* – entre eux ou avec

l'autorité, les *ancres* et les *seconds rôles* – sont évaluées. En cours de jeu, toutefois, des relations entre personnages non-pilotes pourront être développées. Les valeurs liées aux relations sont *l'intimité*, la *confiance* et le *stress*.

Les relations sont toujours réciproques. Si Sara a une relation avec Keenan évaluée à 4 d'*intimité*, 2 de *confiance* et 1 de *stress*, la relation de Keenan envers Sara a obligatoirement les mêmes valeurs. Le meilleur moyen de s'en rappeler est de considérer qu'une relation est une entité ayant sa propre existence, indépendamment des deux personnages qui l'ont engendrée.

Si la valeur de *confiance* d'une relation tombe à 0, la relation est *rompue*. Les relations *rompues* sont considérées comme de valeur 0 pour *l'intimité* et la *confiance*, et ne peuvent pas être utilisées au cours des *scènes de mission*. Lorsqu'une relation est *rompue*, chaque pilote impliqué dans cette relation gagne un montant de *bliss* égal au triple de *l'intimité* de cette relation avant *rupture*.



CHRIS

La seule fois où une relation rompue peut être utilisée pendant une mission, c'est lorsque le pilote a une relation rompue avec son ancre. C'est vraiment une très mauvaise chose. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 78.

Intimité

L'intimité évalue le niveau de rapprochement émotionnel et physique qui s'opère au cours d'une relation. *L'intimité* a une valeur comprise entre 1 et 5. On peut la faire évoluer pendant les *scènes d'interlude* et elle est sollicitée par les *pilotes*, pendant les *scènes de mission*, pour augmenter la puissance de leur *armure ANIMA*. La valeur d'*intimité* ne diminue jamais, elle ne peut qu'augmenter jusqu'à son maximum, 5.

Chaque valeur d'*intimité* implique que les personnages aient partagé un certain nombre de moments intimes, d'expériences, mais le fait d'avoir une *intimité* faible ne veut pas dire que les personnages n'ont pas pu, malgré tout, avoir vécu ces moments.



PHOEBE

Par exemple, il est tout à fait possible que deux personnages aient eu des relations sexuelles ensemble mais que leur valeur d'*intimité* soit toujours de 1. Peut-être qu'ils se sont juste retrouvés ensemble quelque part et qu'il se sont sautés dessus sous l'effet d'une pulsion, sans qu'une relation particulière n'en soit née.

En revanche, deux personnages qui ont une relation dont la valeur d'*intimité* est de 5 ont forcément eu des relations sexuelles ensemble.

BLISS STAGE

Des personnages avec un lien de sang direct (parent-enfant ou frère-sœur) ont naturellement un point d'intimité supplémentaire. Leur valeur d'intimité est toujours

limitée à 5 mais s'interprète, sur le *tableau de progression de l'intimité*, comme une valeur 4 (l'inceste n'est pas récompensé).

Tableau de progression de l'intimité

Intimité	Niveau	Expérience minimale*
1	Voix et regards	<ul style="list-style-type: none">▪ Être présentés l'un à l'autre▪ Croiser le regard de l'autre
2	Mains et idées	<ul style="list-style-type: none">▪ Avoir un contact physique▪ Discuter ensemble▪ Chanter ensemble▪ Travailler sur un projet commun▪ Partager un repas
3	Peau et souvenirs	<ul style="list-style-type: none">▪ Échanger un geste tendre▪ Parler de choses très personnelles▪ Préparer un repas ensemble▪ Se saouler ensemble▪ Essayer de se battre ensemble
4	Sang et humeurs	<ul style="list-style-type: none">▪ S'embrasser▪ Se peloter▪ Se voir nus▪ Donner son sang à l'autre▪ Se battre ensemble
5	Sexe	<ul style="list-style-type: none">▪ Avoir une relation sexuelle ensemble

* au moins l'une de ces expériences doit avoir été vécue par les personnages pour pouvoir prétendre à ce niveau d'intimité.

III - RÈGLES DE BASE

Confiance

La *confiance* évalue la résistance d'une relation aux coups durs. Elle a une valeur comprise entre 1 et 5. Elle permet à une relation de surmonter les épreuves, qu'il s'agisse de dommages pendant les *scènes de mission* ou des petites trahisons de la vie quotidienne.

La valeur de *confiance* peut augmenter pendant certaines *scènes d'interlude*, jusqu'à son maximum de 5. Elle peut également diminuer et, si elle atteint 0, la relation est *rompue*. Une relation *rompue* ne peut pas être utilisée au cours des *scènes de mission* et, au moment de la *rupture*, chaque *pilote* impliqué dans cette relation augmente sa valeur de *bliss* de 3 fois la valeur d'*intimité* de la relation *rompue*.

Stress

Le *stress* évalue les problèmes ponctuels posés par une relation et le risque qu'elle puisse subir des dommages permanents (perte de *confiance*). La valeur de *stress* est comprise entre 0 et 6. Elle représente les dommages encaissés par une relation, particulièrement au cours des *scènes de mission*, mais diminue pendant certaines *scènes d'interlude*. Si, à un quelconque moment, la valeur de *stress* dépasse celle de *confiance*, le *stress* est remis à 0 et la *confiance* est diminuée de 1.

Valeurs des ancres et seconds rôles : blessure et mort

La *mort* d'un *pilote* est déterminée par ses valeurs de *trauma* et de *bliss*, mais il n'existe pas de mécanismes aussi précis pour déterminer la *mort* des *ancres* et des *seconds rôles*. Néanmoins, il y a un moyen par lequel on peut mettre ces personnages en danger : la *blessure*. On considère qu'un personnage *blessé* a été sérieusement mis à mal, quelles qu'en soient la cause et l'interprétation.

Un personnage peut être *blessé* de bien des manières. Il peut s'agir de la conséquence

- d'un *objectif de mission* raté,
- d'une relation *rompue*,
- de l'action directe d'un autre personnage (agression physique pendant une *scène d'interlude*, etc.)

La première fois qu'une *ancree* ou un *second rôle* voit l'une de ses relations *rompue*, il devient *blessé*. Si toutes ses relations sont *rompues*, il est *tué*.

Il n'existe aucune conséquence, en termes de règles, au fait d'être *blessé*. En revanche, un personnage *blessé* qui subit une nouvelle *blessure* est *tué*.

Quand un personnage est *tué* :

- toutes les relations qu'il partageait avec les autres perdent leurs valeurs – ces relations ne peuvent plus être utilisées pendant les *scènes de mission*,



- chaque *pilote* qui partageait une relation avec lui augmente sa valeur de *bliss* de 3 fois la valeur d'*intimité* de cette relation, comme si elle était *rompue*.

Résumé

- 1 – Les valeurs numériques symbolisent les personnages et les relations qu'ils entretiennent pendant le jeu.
- 2 – Les valeurs des *pilotes* évaluent les dommages qu'ils ont subis au cours de leurs *scènes de mission*, qu'il s'agisse de blessures physiques ou de contamination par le *rêve*. Ces valeurs sont la *terreur*, le *trauma* et le *bliss*.
- 3 – Les valeurs des relations évaluent la force de ces relations et leur situation actuelle. Ces valeurs sont l'*intimité*, la *confiance* et le *stress*.
- 4 – Les *ancres* et les *seconds rôles* n'ont pas de valeurs numériques. Néanmoins, ils peuvent être *blessés* ou *tués*. Tout personnage *blessé* subissant une nouvelle *blessure* est *tué*.

SCÈNES

Une *campagne* de *Bliss Stage* est une série de petites unités de jeu appelées *scènes*. Une *scène* est globalement équivalente, en contenu, à une scène de film ou de série télévisée, ou à un court chapitre de manga. Au cours d'une *scène*, certains joueurs vont interpréter les personnages que

vous avez développés pendant la première *séance*, certains joueurs vont interpréter les *Autres* et différents types de menaces, certains joueurs vont décrire l'environnement et les autres, enfin, vont observer le déroulement de l'histoire et donner leur avis sur celui-ci. Prendre part aux *scènes* et les regarder est au cœur du plaisir de jeu dans *Bliss Stage* car, tandis que l'histoire progresse de *scène* en *scène*, vous voyez la vie des personnages que vous avez créés prendre un sens.



DAMIEN

*Petites unités ?
Petites comment ?*



PHOEBE

En général, une scène dure 2 à 5 minutes. Les plus longues peuvent prendre un petit quart d'heure.



CHRIS

Une autre façon de voir la chose est de dire qu'une scène est le temps qu'il faut pour que quelque chose d'important se produise.

Structure des scènes

Pendant une partie de **Bliss Stage**, plusieurs types de *scènes* seront joués. Chaque type a ses propres particularités, intérêts et objectifs, mais tous partagent la même structure de base.

De manière générale, pour chaque *scène* :

- Un joueur demande la *scène*.
- Les joueurs concernés par cette *scène* la mettent en place.
- Les joueurs concernés jouent la *scène* en interprétant les personnages qui y participent, l'environnement dans lequel elle a lieu, etc.
- La *scène* se termine et ses *conséquences* sont enregistrées.
- En s'appuyant sur cette *scène* ou l'une des précédentes, un joueur demande une nouvelle *scène*.

Une *séance* de **Bliss Stage** enchaîne ainsi les *scènes*, les unes après les autres, jusqu'à la fin de la *séance*. Une *campagne* correspond à un certain nombre de *séances*, jusqu'à ce que l'histoire se termine – conformément à ce que prévoient les règles du jeu.

Types de scènes

Il y a deux types de *scènes* courants dans **Bliss Stage** : les *scènes de mission* et les *scènes d'interlude*. Il y a également d'autres types de *scènes* : les *scènes de briefing*, de *rupture*, de *destin* et d'*avenir*. Les

chapitres suivants détailleront spécifiquement chaque type de *scènes*, décrivant dans le détail leurs règles, comment les mettre en place, les interpréter et résoudre leurs *conséquences*. Dans ce chapitre, nous faisons simplement un tour d'horizon de ces différents types.

Scènes de mission

Les *scènes de mission* ont lieu lorsqu'un *pilote* dirige son *armure ANIMA*, guidé par son *ancree*. C'est l'*ancree* qui demande les *scènes de mission* même si, en général, elles se suivent les unes après les autres jusqu'à la fin de la mission. Pendant une *scène de mission*, le joueur de l'*ancree* décrit l'environnement et guide son *pilote* à travers lui, le joueur du *pilote* incarne son *pilote*, et le MJ et les autres joueurs incarnent les *Autres*, les *cauchemars* et les différentes menaces. Une *scène de mission* peut éventuellement faire intervenir plusieurs *pilotes* et *ancres* (voir p.102)

Une *scène de mission* atteint son *climax* lorsque le *pilote* est en danger ou lorsqu'il a une opportunité de réaliser un *objectif de mission* (voire les deux). Une fois ce *climax* résolu, la *scène* touche à sa fin et est souvent directement suivie par une nouvelle *scène de mission*.

Exemples :

- Affronter un guerrier ennemi en combat singulier.

- Ouvrir la voie vers un avant-poste des *Autres*.
- Rassembler des informations sur les activités ennemies.
- Bloquer l'avancée d'une offensive ennemie sur le quartier général de la résistance.
- Franchir une région instable et dangereuse du rêve.
- Emporté sous l'eau par un tsunami, où le pilote se retrouve-t-il ?

Scènes d'interlude

Les *scènes d'interlude* se déroulent dans le monde réel, alors que les personnages ne sont pas en mission. Le MJ – ou un autre joueur qui en a le *privilege* (voir p.82) – peut demander une *scène d'interlude*, et cette scène est mise en place par les joueurs possédant les personnages qui y sont impliqués. L'un des joueurs qui ne participe pas à cette scène sera *juge* de ses conséquences.

Au cours d'une *scène d'interlude*, les personnages impliqués ont des rapports sociaux, interagissent, et les joueurs qui les contrôlent doivent en profiter pour développer les différents aspects de leurs relations.

Une *scène d'interlude* se termine dès que le *juge* le décide mais, quand la *conséquence* de la scène est une perte de *confiance*, une *suite* peut immédiatement être jouée.

Exemples :

- Un rendez-vous galant. Le premier baiser aura-t-il lieu ?

- Une balade sur le toit, pour parler du monde.
- Il pleure, seul, au fond de la bibliothèque. Quelqu'un viendra-t-il le consoler ?
- Il croise le type qui a couché avec sa copine. Bagarre en vue ?
- Ils passent leur temps à se hurler dessus, nuit après nuit. La rupture est-elle proche ?
- Préparer un grand repas pour que tout le monde partage un moment ensemble. Rapprochements en vue ?
- Alors qu'ils fouillent les ruines de la ville, ils sont attaqués par une bande rivale. Comment lui échapperont-ils ?

Les *scènes de rupture* sont des *scènes d'interlude* qui servent à mettre en relief la *rupture* d'une relation. Une *scène de rupture* peut être demandée par le joueur de l'un ou l'autre des personnages impliqués dans la relation *rompue*, et est mise en place par lui. Une *scène de rupture* n'a aucune *conséquence*, aucun *juge* n'est donc nécessaire, et elle se termine quand ses participants le désirent.

Exemples :

- "Je te quitte !" "Non, c'est moi qui te quitte !"
- "Tu te rappelles quand nous étions amis ?" "Non, salaud, on n'a jamais été amis."
- À la fin, il n'y a plus rien à dire...

Scènes de briefing

Les *scènes de briefing* servent d'introduction aux missions. Durant une *scène de briefing*, un personnage – généralement l'*autorité* – passe en revue les détails, conditions particulières et *objectifs* de la prochaine mission. Au moins un binôme *pilote / ancre* est choisi pour accomplir cette mission, sur la base du volontariat ou par décision de l'*autorité*.

Une fois les participants désignés et les *objectifs de mission* passés en revue, la *scène* se termine tandis que l'*ancre* décrit au *pilote* comment se passent les préparatifs de la mission.

Exemples :

- Il nous faut un volontaire pour prendre d'assaut la base ennemie et y faire autant de dégâts que possible. Cela devrait constituer une bonne diversion.
- Josh, tu vas patrouiller alentour pour traquer les signes d'activité ennemie.
- Nous allons procéder à une expérience pour essayer de déterminer l'origine des visions de Sara. Jenny, tu veilleras sur elle pendant qu'elle dort.
- La base est attaquée ! À toutes les ANIMA disponibles, la base est attaquée !

Scènes de destin et d'avenir

Les *scènes de destin* servent à mettre en relief la fin de carrière d'un *pilote*, et potentiellement la fin de sa vie. S'affranchissant du cycle classique

missions / *scènes d'interlude*, une *scène de destin* est déclenchée automatiquement dès que la valeur de *bliss* d'un pilote atteint 108, ou celle de son *trauma* 6. Durant une *scène de destin*, le joueur du *pilote* impliqué a le contrôle de tout ce qui se passe et peut, s'il le souhaite, résoudre un *espoir*.

Les *scènes d'avenir* sont utilisées pour résoudre un *espoir* ou apporter une conclusion, un point final à une *campagne*. Une *scène d'avenir* est déclenchée automatiquement lorsqu'une *scène de destin* n'a pas résolu d'*espoir* ou lorsqu'il ne reste plus qu'un seul *pilote* dans le groupe. Comme pour les *scènes de destin*, le joueur du *pilote* impliqué a le contrôle de tout ce qui se passe.

Exemples :

- Débordé de toutes parts, il se sacrifie pour donner à sa partenaire une chance de s'échapper.
- Le champion ennemi est chanceux et son tir la cloue sur place.
- Son sacrifice permet de faire diversion pendant que la caravane se fraie un passage.
- Au plus profond de la base ennemie, il entre en communion avec l'esprit de la ruche et, pour lui, tout s'illumine.
- Il y a des vérités au-delà de ce que nous pouvions imaginer : en fait, le rêve est le berceau de l'humanité, et celui par lequel il atteindra la perfection.



- Alors qu'il flotte dans le vide, seul, il tourne son regard vers les étoiles et comprend que toutes palpitent de vie, d'Autres. Nous gagnerons peut-être cette guerre, mais un million d'autres sont à prévoir.
- Tenant un enfant dans ses bras, elle s'en va vers les collines. On ne saura jamais ce qu'ils sont devenus.
- Vingt ans plus tard, des assassins le retrouvent et l'exécutent pour tous les crimes de guerre qu'il a commis.



CHRIS

Parfait, on a fait le tour ! Dans les chapitres suivants, on va rentrer dans le détail de chaque type de scènes.



MARIA

Pendant ce temps, gardez toujours en tête que jouer à Bliss Stage consiste simplement à enchaîner ces scènes les unes avec les autres.

Résumé

- 1 – Une partie de **Bliss Stage** est une succession de scènes.
- 2 – Les scènes sont de différents types mais ont toutes une structure commune.
- 3 – Les scènes les plus courantes sont les *scènes de mission* et les *scènes d'interlude*.
- 4 – Les autres types de scènes sont les *scènes de briefing*, *de destin* et *d'avenir*. Quelques sous-types existent également, comme les *scènes de rupture* ou les *suites*.





IV

PREMIÈRE SCÈNE

BLISS STAGE





MARIA

La première scène d'une campagne de Bliss Stage est une scène de briefing. Les règles liées aux scènes de briefing en général seront présentées dans l'un des chapitres suivants mais, pour l'instant, nous allons voir ensemble comment interpréter la première scène. Ce chapitre fait donc le tour de tout ce qu'il faut savoir, pas à pas.



CHRIS

Si vous avez déjà joué une ou deux fois à ce jeu et que vous vous sentez à l'aise, vous avez peut-être envie de commencer par une scène différente, comme une scène d'interlude ou une scène de mission originale. Pour cette fois, faisons comme si, et suivons la procédure.

GÉNÉRALITÉS

La première scène du jeu est toujours à peu près la même et respecte la structure suivante :

- Le MJ décrit le début de la scène de briefing. La description comprend notamment la présentation de toutes les ancrés et de tous les pilotes, réunis pour l'occasion par l'autorité.
- Le MJ prête sa voix à l'autorité, qui annonce qu'un groupe d'automates ennemis a été repéré – les automates approchent du

quartier général du groupe de résistance. L'autorité précise que tous les pilotes sont nécessaires pour cette mission et les envoie immédiatement enfilez leurs plug suits. Les ancrés sont ensuite réparties entre les pilotes, en optimisant les couples en fonction de la force de leurs relations.

- L'autorité annonce que chaque pilote, à tour de rôle, effectuera une partie de cette mission. Pour chacun, les objectifs sont :
 - empêcher les Autres d'atteindre le quartier général,
 - vaincre un automate ennemi.
- Le MJ explique que si l'un ou l'autre de ces objectifs n'est pas atteint, un personnage sera blessé – au choix du MJ (ceci est une conséquence inhabituelle que l'on nomme répercussion, voir p.104).
- Après avoir choisi le premier pilote à partir en mission, la scène se termine sur la description du pilote se préparant à l'utilisation de l'ANIMA. La première scène de mission va commencer.
- Après que la mission est remplie, tous les pilotes peuvent demander une scène d'interlude privilégiée. Puis, d'autres scènes d'interlude peuvent avoir lieu, ou une nouvelle scène de briefing.

Une fois que vous avez mis en place et joué cette première scène en entier, passez au chapitre suivant pour voir comment se joue une scène de mission.

IV - PREMIÈRE SCÈNE



MARIA

OK, donc vous êtes tous dans la base, vaquant à vos occupations habituelles.

Soudain, les sirènes se mettent à hurler. Dans les zones où vous avez installé des alarmes lumineuses, ça clignote. La base est attaquée ! Tandis que vous courez vers le bureau de l'autorité, qui est au rez-de-chaussée - là où vit actuellement le concierge - vous entendez Jim crier "Ceci n'est pas un exercice ! Ceci n'est pas un exercice !"

"Nous sommes attaqués ! Comme il n'y a pour l'instant qu'un seul poste de contrôle de l'ANIMA en état de marche, vous devrez y aller les uns après les autres. Josh, je te veux en tenue tout de suite, prêt à partir. Anna, tu le suis, et enfin Sara. Jenny et Megan sont déjà en place pour vous servir d'ancres."

OK les gars. Les objectifs de mission, pour chacun de vous, sont :

- empêcher les Autres d'atteindre le quartier général.
- vaincre un automate ennemi.

Si vous loupez l'un de ces objectifs, l'ennemi entrera dans votre périmètre de sécurité et l'un des personnages du groupe sera blessé.

Si vous voulez vous rebeller - voir p.78 - vous pouvez choisir de vous occuper des cibles des autres en plus des vôtres. Tout est clair ?



DAMIEN

Euh, pas vraiment...



CHRIS

C'est moi qui commence, donc essaie de voir comment je fais.

Et si ce n'est toujours pas clair après ça, tu poseras tes questions avant ton tour, d'accord ?



DAMIEN

D'accord.



CHRIS

Donc je me déshabille tout en dévalant les marches qui mènent au berceau ANIMA, et j'essaie d'enfiler au passage ma plug suit sans me casser la gueule.



PHOEBE

Megan est prête, elle t'attend en bas des escaliers. Elle te tend ta tenue.

"Bonne chance !", parvient-elle à te lancer avant que tu ne sautes dans la cuve de gel.



CHRIS

"5 sur 5 !"



PHOEBE

Je teste la radio.
"1-2, 1-2. Josh, tu me reçois ?"



MARIA

Parfait. Passons à la scène de mission.

RÉSUMÉ

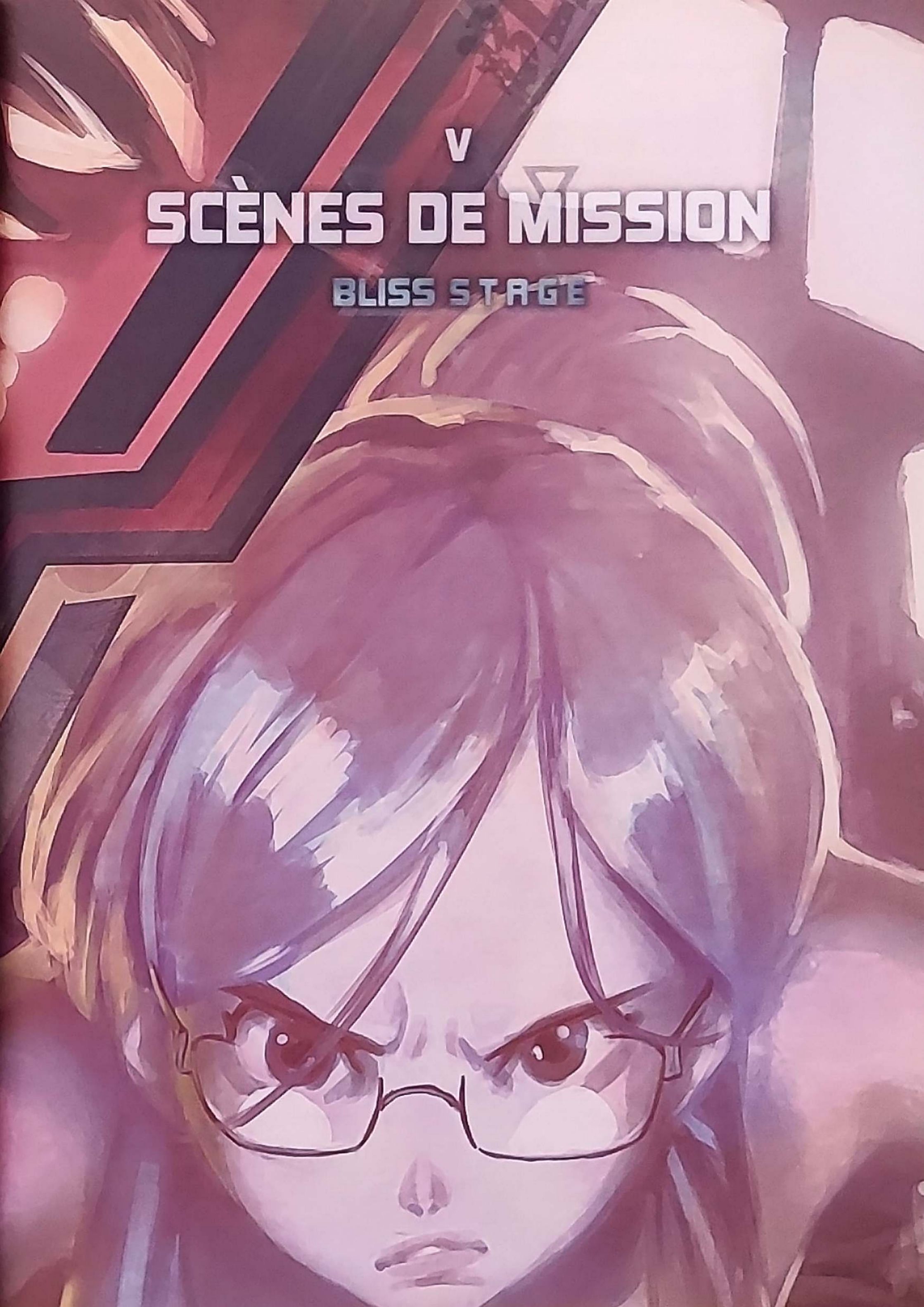
- 1 – La première scène du jeu est toujours la même.
- 2 – C'est une scène de briefing.
- 3 – La mission présentée implique tous les *pilotes*, les uns après les autres, et a pour but de repousser une attaque ennemie.
- 4 – Une fois les *scènes de mission* terminées, passez aux *scènes d'interlude* ou à une nouvelle *scène de briefing*, selon votre préférence.





V
SCÈNES DE MISSION

BLISS STAGE



Les scènes de mission se déroulent le plus souvent dans le rêve. Chaque pilote impliqué, aux commandes de son armure ANIMA, tente d'y atteindre des objectifs, guidé par son ancre et menacé par les Autres, les cauchemars, les peurs et les doutes qui le hantent. Pendant ce temps, dans le berceau, le corps du pilote est en sommeil, plongé dans une sorte de transe par la technologie ANIMA, et l'ancre tente d'analyser les ondes cérébrales et les signaux qui s'affichent sur ses écrans.

Au cours d'une *scène de mission*, un *pilote* peut réussir ou non un certain nombre d'*objectifs*, ses relations peuvent être endommagées et il peut lui-même être blessé. Son environnement peut également être modifié, transformé, remodelé par les *conséquences* de ses actions. Le joueur de l'*ancre* a pour rôle de guider le joueur du *pilote* pas à pas, prêtant sa voix à l'*ancre* tout au long de la *scène*. Pendant ce temps, le joueur du *pilote* communique avec l'*ancre* en prêtant sa voix au *pilote*, et décrit les actions du *pilote* de façon générale. Le MJ et les autres joueurs, quant à eux, décrivent la présence et les actions des *Autres*, des cauchemars et de tous les éléments hostiles environnants. Le MJ veille enfin à opposer une difficulté croissante aux *pilotes traumatisés* par la *scène*.

Les *scènes de mission* sont souvent enchaînées à un rythme soutenu, formant une série. Une série de *scènes de mission* est tout simplement appelée mission. Donc, quand vous entendrez parler d'une mission, rappelez-vous qu'il s'agit simplement d'un ensemble de *scènes de mission*.



MARIA

Une mission est généralement présentée comme si elle devait être entièrement jouée par un seul couple pilote / ancre, mais rien n'empêche plusieurs pilotes de collaborer ou de se relayer au cours d'une même mission, chacun étant guidé par son ancre - voir p.102.

DEMANDER UNE SCÈNE DE MISSION

Comme une *scène de mission* suit en général immédiatement une *scène de briefing* ou une autre *scène de mission*, il y a rarement besoin de la demander explicitement – l'*ancre* la met en place spontanément. Elle est le prolongement naturel de ce qui précède.

Il y a deux exceptions à cela :

- si un pilote se *rebelle* (voir p.78), on considère qu'il demande une nouvelle *scène de mission*, soit en expliquant à l'*ancre* ce qu'il va essayer de faire, soit en décrivant ses actes et leur *objectif* au reste du groupe.
- Si, pour une quelconque raison, une mission est interrompue

V - SCÈNES DE MISSION

par un autre type de scènes, le MJ, le *pilote* ou l'*ancree* peuvent demander à ce que la mission soit poursuivie dès la fin de la scène en question.

METTRE EN PLACE UNE SCÈNE DE MISSION

Lors de la première scène de mission d'une mission, le joueur de l'*ancree*, prêtant sa voix à l'*ancree*, décrit l'environnement que le *pilote* découvre autour de lui. Le *pilote* explique ensuite comment il façonne son *armure ANIMA* et quelles relations il utilise pour cela, en commençant par sa relation à l'*ancree* – qui forme la structure principale – puis en y ajoutant des éléments matérialisés à partir d'autres relations. Chaque relation, en général, permet de façonner un composant particulier qui reste fixe de mission en mission. Les relations, une fois intégrées à l'*ANIMA*, ne peuvent pas être retirées avant la fin de la mission, à moins que le composant qu'elles représentent ne souffre d'un dysfonctionnement (voir p.73).

Le joueur de l'*ancree*, toujours en prêtant sa voix à son personnage, décrit ensuite les *objectifs de mission* que le *pilote* va tenter d'atteindre au cours de cette scène.

Lors des scènes de mission suivantes, celui qui a le contrôle de l'environnement – l'*ancree* ou les autres joueurs – décrit où se trouve le *pilote*. Puis, l'*ancree* annonce au *pilote* ses prochains *objectifs* et commence à le guider vers ceux-ci.



DAMIEN

Euh... J'ai du mal à comprendre dans quel environnement les armures ANIMA évoluent ?

Je veux dire, elles sont cantonnées au rêve ou elles peuvent aussi accomplir des missions dans le monde réel ?



MARIA

Les ANIMA bénéficient de la même technologie que les automates des Autres et sont donc à mi-chemin entre rêve et réalité. Du coup, elles évoluent dans un entre-deux - à la fois rêve et réalité - soumis aux perceptions et aux cauchemars des pilotes.



DAMIEN

Mais, euh... Donc, les actions des ANIMA peuvent avoir des conséquences sur la réalité ?



CHRIS

Bien sûr, comme celles des automates !



PHOEBE

Pourquoi pas ?



DAMIEN

Je sais pas.



MARIA

Eh bien, la plupart du temps, ce n'est pas l'environnement qui est altéré, ce sont juste les perceptions des pilotes. Mais effectivement, parfois, des cauchemars s'incarnent vraiment dans la réalité - Ben parle de ce cas aux p.23 et 78. C'est classe et ça fait bien flipper, tu verras.



PHOEBE

Si vous préférez, en tant qu'ancre, vous pouvez poser des questions au pilote sur ce qu'il voit, remarque ou détecte. Comme ça : "Je reçois des signaux très étranges... Il y a quelque chose devant toi ! Qu'est-ce que c'est ?" J'aime bien faire ça, car ça laisse au joueur du pilote un peu plus de contrôle sur la scène.

JOUER UNE SCÈNE DE MISSION

Dans le cas le plus simple, lorsque l'ancre a un contrôle complet sur l'environnement, une scène de mission se joue très facilement. L'ancre décrit et explique au pilote le paysage alentour, le guidant de lieu en lieu, tandis que le pilote réagit

en parlant à l'ancre ou en décrivant ses actions. Si des Autres ou des cauchemars menacent, le MJ et les autres joueurs les incarnent.

Si les conséquences de la scène de mission précédente incluent que l'ancre a partiellement perdu le contrôle de l'environnement, la démarche reste globalement la même, sauf que le MJ et les autres joueurs gagnent le droit d'introduire des éléments liés aux Autres dans les descriptions de l'ancre, de les modifier pour les rendre plus cauchemardesques. En d'autres termes, l'ancre commence à se tromper dans l'interprétation des signaux qu'elle perçoit.

Si les conséquences de la scène de mission précédente incluent que l'ancre a totalement perdu le contrôle de l'environnement, l'ancre ne décrit plus ce que perçoit le pilote et ne peut plus parler qu'avec l'accord du MJ et des autres joueurs. Pendant ce temps, le MJ et les autres joueurs décrivent au pilote ce qu'il voit et ressent - un horrible cauchemar. Le pilote décrit comment il réagit.

Améliorer l'ANIMA

Tout au long des scènes de mission, si le pilote désire améliorer son armure ANIMA, il lui suffit de décrire le composant qu'il façonne et quelle relation il utilise pour cela. Le pilote peut ainsi matérialiser tout élément :

- qui ne l'est pas déjà,
- qui n'a pas subi de dysfonctionnement précédemment dans cette mission.

V - SCÈNES DE MISSION

Annuler une mission

Si l'*ancree* n'a pas totalement perdu le contrôle de l'environnement, elle peut annuler une mission à tout moment – sauf pendant la résolution d'un *climax*. Pour cela, elle annonce simplement qu'elle annule la mission et décrit les moyens par lesquels elle réveille le *pilote* – généralement via le bouton d'urgence.

Atteindre le climax

Quand l'*ancree* a amené la situation à un point où le *pilote* :

- est en danger,
- pourrait réussir un objectif de mission,
- les deux,

la scène atteint son *climax*. Si l'*ancree* n'a plus aucun contrôle sur l'environnement, le *climax* est simplement atteint lorsque le *pilote* est en danger ou pourrait réussir un *objectif de mission*.



PHOEBE

Prêtant sa voix à Megan : "1-2, 1-2. Josh, tu me reçois ?"



CHRIS

Prêtant sa voix à Josh : "5 sur 5."



PHOEBE

"OK. Je veux que tu ouvres les yeux, lentement, très lentement, comme si tes paupières étaient retenues par des poids. En ouvrant les yeux, tu découvres les alentours de notre base, mais plus flous, plus étranges que dans la réalité. Comme à l'entraînement. Tu es là ?"



CHRIS

"Oui. Je façonne mon ANIMA."



PHOEBE

"Bien, vas-y."



CHRIS

La structure principale, constituée de ma relation à Megan, est d'un rouge pétant, avec des flammes peintes et de larges épaulières. Je matérialise aussi Sara, qui me sert de jet pack, et... voyons... mon père, qui est un bon gros flingue. Ça fait 10 points d'intimité au total.



PHOEBE

OK, en avant.



CHRIS

J'utilise mon jet pack pour me rapprocher des Autres, en criant "Crevez, bande de salauds", et je les arrose avec mon flingue. C'est l'heure du climax, lançons les dés.



Dans une autre mission, Josh - joué par Chris - tente de franchir Bay Bridge, le pont qui relie Oakland à San Francisco. Megan - jouée par Phoebe - est son ancre. Dans la scène précédente, elle a partiellement perdu le contrôle de l'environnement, ce qui fait que les autres joueurs - Maria et Damien - peuvent ajouter des éléments cauchemardesques à ses descriptions.



PHOEBE

"Tu me reçois toujours ?"



CHRIS

"5 sur 5."



PHOEBE

"Bien. Maintenant, je veux que tu avances vers le pont."



CHRIS

"Bien. Je suis devant."



PHOEBE

"Le pont est tel que nous le connaissons actuellement..."



MARIA

Coupant la parole : Le pont est en flammes.



CHRIS

"Euh, Megan, je ne peux pas traverser le pont."



PHOEBE

"Tous les signaux sont normaux, Josh. Ne fais pas ta poule mouillée."



CHRIS

"Ne fais pas ta poule mouillée ?! Le pont est en flammes !"

V - SCÈNES DE MISSION



DAMIEN

Le feu prend de l'ampleur, la température augmente.



PHOEBE

"Allez, traverse et voilà tout !"



CHRIS

OK, je vais essayer de le survoler avec mon jet pack.



MARIA

Voilà un climax. Chris, prends tes dés.



PHOEBE

*Non, attendez !
"Je reçois des relevés anormaux, ici, Josh. Je déclenche l'arrêt d'urgence."*



CHRIS

Flûte.



MARIA

Ok, fin de la mission.



Cette fois, Josh a franchi le pont mais Megan a complètement perdu le contrôle de l'environnement, qui a tourné au cauchemar.



MARIA

Dès que tu quittes le pont, ta radio s'éteint. Phoebe, Megan ne peut plus parler. Tous tes relevés sont plats, plus aucun signal ne bouge.



CHRIS

*"Megan ? Megan ?
Beta pour la base.
Beta pour la base.
Allo la base !"*



DAMIEN

Le sol sur lequel tu marches est fait de minuscules êtres sans visages.



CHRIS

Oh merde... Je détourne le regard.



MARIA

Tu regardes vers le haut et tu vois une immense silhouette se penchant vers toi, faite d'autres petits êtres sans visages, bien entendu. Mais le géant a un visage, lui. Il t'appelle dans une langue que tu ne comprends pas.



DAMIEN

Il y a un trou en lui, juste là...

Damien se frappe la poitrine.



CHRIS

Oh bon sang, je me barre.



MARIA

Il essaie de t'attraper. C'est un climax.



LE CLIMAX D'UNE SCÈNE DE MISSION

Lors d'un *climax*, on lance des dés pour savoir si le *pilote* atteint un *objectif de mission* et si lui et son ANIMA subissent des dommages.

Le joueur du *pilote* lance un nombre de dés égal à la valeur totale d'*intimité* des relations qui composent son ANIMA, et les attribue à divers éléments comme le *succès de la mission*, la *sécurité du pilote* ou celle de ses relations.



CHRIS

Vous pouvez soit utiliser des dés à 6 faces normaux, soit des dés spéciaux que l'on nomme *dés fudge*. Ces dés ont deux faces marquées d'un +, deux faces marquées d'un -, et deux faces vierges ou marquées d'un 0.

Trauma et menace

Avant le lancer de dés, si le *pilote* est *traumatisé*, le MJ peut utiliser ce *trauma* pour rendre la *scène de mission* plus difficile. Pour chaque point de *trauma* du *pilote*, le MJ peut *menacer* un élément – *succès de la mission*, *sécurité du pilote*, *sécurité d'une relation*... Il explique alors brièvement en quoi tel ou tel élément est particulièrement *menacé*. Lorsque le joueur du *pilote* attribue les dés qu'il a lancés, pour chaque élément *menacé*, il doit attribuer 2 dés au lieu d'1 et ne prendre en compte que le moins bon résultat.

V - SCÈNES DE MISSION

Au lieu de *menacer* 2 éléments, le MJ peut *forcer* une relation. Il choisit alors une relation du *pilote* non utilisée par l'ANIMA et le *pilote* doit attribuer 1 dé à la *sécurité de cette relation*. À ce moment-là, le joueur du *pilote* peut choisir que cette relation se matérialise au sein de son ANIMA, et ainsi gagner un nombre de dés correspondant à sa valeur d'*intimité*.

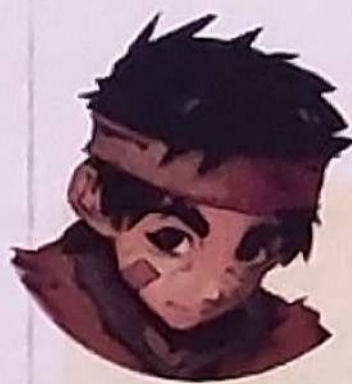
Au lieu de *menacer* 3 éléments, le MJ peut *mettre en danger* un élément. Il explique alors brièvement en quoi tel ou tel élément est particulièrement *en danger*. Lorsque le joueur du *pilote* attribue les dés qu'il a lancés, il doit attribuer à cet élément 3 dés au lieu d'1 et ne prendre en compte que le moins bon résultat.

Si le *pilote* a une valeur de *trauma* de 3 ou plus, le MJ peut décider de renoncer à toutes les applications du *trauma* – élément *menacé* ou *mis en danger*, relation *forcée* – pour provoquer une *panique*. À l'issue du lancer de dés, tous les dés affichant un résultat "0" sont défaussés et, en échange, 1 unique dé + est ajouté au lancer.

Une fois que le MJ a utilisé tous les points de *trauma* du *pilote* pour rendre la mission plus difficile, le joueur du *pilote* lance les dés. Une fois les dés lancés, il attribue 1 dé à chaque élément – ou 2, ou 3, si l'élément en question est *menacé* ou *mis en danger*. Pour cela, il les place sur les éléments représentés sur la *feuille de mission*. Une fois

tous ses dés attribués – ce qui peut prendre un peu de temps – les *conséquences* de la *scène de mission* sont déterminées et enregistrées.

Si le *pilote* n'a pas suffisamment de dés pour en attribuer à chaque élément, on considère qu'un dé - est attribué à tous les éléments sans dés.



CHRIS

Si vous souhaitez accélérer ce processus de résolution, utilisez ma méthode :

Après votre lancer, calculez le nombre de dés que vous allez devoir attribuer. Ce nombre est en général égal à :

Nombre de relations matérialisées dans l'ANIMA + valeur de trauma du pilote + 2

Si le MJ a choisi de provoquer une panique, ignorez votre valeur de trauma dans l'équation précédente.

Si le MJ a choisi de mettre en danger un élément ou de forcer une relation, il vous faudra attribuer 1 dé de moins.

Ensuite, séparez vos dés entre +, "0" et -.

Enfin, attribuez vos +. Si certains éléments n'ont aucun dé attribué, attribuez-leur vos "0", et si cela ne suffit toujours pas, attribuez les - aux derniers éléments.

LES CONSÉQUENCES D'UNE SCÈNE DE MISSION

Les *conséquences* d'une *scène de mission* sont déterminées par les dés que le pilote a attribués à chaque élément. Elles sont détaillées dans les tableaux ci-dessous. Le "résultat

du dé" est le résultat qu'affiche le dé attribué à chaque élément. Si plusieurs dés sont attribués à un même élément, ne prenez en compte que le moins bon.

Succès de la mission

Résultat du dé	Conséquence
+ (5 ou 6)	Succès ! Le pilote atteint l'objectif de mission.
0 (3 ou 4)	La mission continue. L'objectif n'est pas atteint mais peut être retenté.
- (1 ou 2)	L'objectif de mission est compromis. Lors de la prochaine scène de mission, l'objectif ne peut se voir attribuer qu'un 0 au maximum. Si le pilote le souhaite, l'objectif de mission est un échec, tout simplement.

Sécurité du pilote

Résultat du dé	Conséquence
+ (5 ou 6)	Le pilote est indemne. L'ancre garde le contrôle de l'environnement.
0 (3 ou 4)	La sécurité du pilote est mise en péril. Le pilote gagne 1 point de terreur. L'ancre perd partiellement le contrôle de l'environnement – le MJ et les autres joueurs peuvent introduire dans ses descriptions des éléments cauchemardesques ou liés aux Autres.
- (1 ou 2)	Le pilote est atteint. Il gagne 1 point de terreur et 1 point de trauma. L'ancre perd totalement le contrôle de l'environnement.

Bliss du pilote

Tous les dés qui ne sont pas attribués à un élément servent à déterminer la quantité de bliss que le pilote gagne au cours de la scène de mission. Pour chacun de ces dés, appliquez les conséquences du tableau suivant.

Résultat du dé	Conséquence
+ (5 ou 6)	Le pilote gagne 3 points de bliss.
0 (3 ou 4)	Le pilote ne gagne aucun point de bliss.
- (1 ou 2)	Le pilote gagne 1 point de bliss.

V - SCÈNES DE MISSION

Sécurité d'une relation

Chaque relation utilisée par l'ANIMA est un élément indépendant auquel le pilote doit attribuer 1 dé (ou 2, ou 3, si cette relation est menacée ou mise en danger).

Résultat du dé	Conséquence
+ (5 ou 6)	La relation est indemne. Le composant matérialisé à partir de cette relation fonctionne parfaitement bien.
0 (3 ou 4)	Le stress de la relation augmente d'1 point. Le composant matérialisé à partir de cette relation est endommagé, que ce soit par une attaque ou une trop grande sollicitation.
- (1 ou 2)	Le stress de la relation augmente d'1 point et 1 point de confiance est perdu. Le composant matérialisé à partir de cette relation devient inutilisable ou est entièrement détruit. Si cette relation n'est pas celle que le pilote entretient avec l'ancre, cette relation n'est plus considérée comme matérialisée dans l'ANIMA. Elle n'apporte plus de dés et le pilote ne doit plus lui attribuer de dés. Enfin, elle ne peut plus être utilisée pour améliorer l'ANIMA jusqu'à la fin de cette mission.

Une fois que le *pilote* a réparti tous ses dés, interprétez les *conséquences* et enregistrez les modifications sur sa *feuille de pilote*. Vérifiez si certaines relations ont désormais une valeur de *stress* supérieure à celle de *confiance* – auquel cas, ramenez le *stress* à 0 et diminuez la *confiance* de 1. De même, vérifiez si la valeur de *terreur* du *pilote* est supérieure à celle de son *trauma* – auquel cas, augmentez le *trauma* d'1 point et ramenez la valeur de *terreur* à 0.

Toutes les *conséquences* liées à la réussite ou à l'échec de l'*objectif de mission* s'appliquent immédiatement. Si les joueurs estiment que les *conséquences* déterminées par les dés devraient avoir des *répercussions* supplémentaires, discutez-en et prenez en compte ce qui en ressort.

Sur la *feuille de mission*, notez si l'*objectif de mission* a été atteint ou non.



MARIA

Pour en savoir plus sur les répercussions liées aux objectifs de mission, reportez-vous p.104.

Dans notre première scène de mission. Josh – interprété par Chris – charge les Autres. Il a composé son ANIMA à partir de 3 relations – Sara, Megan et son père Jim – pour un total d'intimité de 10. Il lance 10 dés et obtient :

+, +, 0, 0, 0, 0, -, -, -, -.



CHRIS

Wow... pas de bol.

BLISS STAGE



PHOEBE

Bah, c'est pas si terrible. Tu peux t'en sortir.



CHRIS

Bon, OK. Je vais attribuer un + à l'objectif de mission (Chris déplace le dé) et l'autre + à la sécurité de ma relation avec Sara (Chris déplace un autre dé). Ça fait donc 0 pour la sécurité de mes deux autres relations et ma propre sécurité (Chris déplace les dés et note 1 point de stress dans ses relations avec Megan et Jim).



PHOEBE

Et tu gagnes 1 point de terreur, qui se transforme en 1 trauma (Chris le note). Et ces 4 dés - non attribués augmentent de 4 points ton bliss.



MARIA

OK, donc tu avances, flingue en avant, massacrant des Autres dans tous les sens, les forçant à refluer. Les ennemis hurlent et se décomposent en libérant de tout petits êtres.



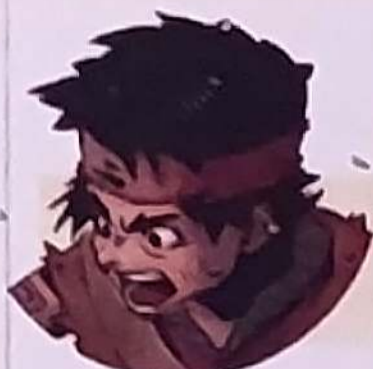
CHRIS

"Prenez ça ! Et ça !"



PHOEBE

"Josh, calme-toi et concentre-toi sur la mission, pour une fois !"



CHRIS

"Ahah ! Regardez-les comme ils cavalent !"



MARIA

Oui, c'est la débâcle. De petits êtres s'accrochent à ton flingue et à ton viseur, poussant des cris ahuris dans ta direction.



CHRIS

Berk, je les vire, c'est dégoûtant.



DAMIEN

Pouah...

TERMINER UNE SCÈNE DE MISSION ET ENCHAÎNER AVEC LA SUIVANTE

Une fois que vous avez déterminé les conséquences du climax, terminez la scène de mission en interprétant ce climax. Le joueur du pilote décrit ce que son personnage

V - SCÈNES DE MISSION

fait pour essayer de remplir les *objectifs de mission* et sauver sa vie, le MJ et les autres joueurs mettent en scène les *Autres* et les manifestations cauchemardesques qui essaient de s'opposer au *pilote*. Enfin, l'*ancree* conseille le *pilote*. Chacun sait déjà comment cela va finir – puisque les dés ont déjà été lancés et attribués –, il faut donc guider la scène vers cette issue.

La *scène de mission* est à présent terminée. Si certains *objectifs de mission* sont toujours en suspens, une nouvelle *scène de mission* s'ouvre. Si la *scène* qui se termine a permis de conclure tous les *objectifs de mission*, la mission s'achève et le joueur de l'*ancree* décrit comment son personnage réveille le *pilote*.



MARIA

Si une mission a tendance à s'éterniser, et que d'autres personnages attendent une scène d'interlude, il est possible de faire une pause dans la mission, de jouer une ou deux scènes d'interlude avec ces autres personnages puis de revenir à la mission. Cela ne pose pas de problème.

Dans la troisième scène de mission que nous avons pris pour exemple, Josh est confronté à un Autre aux proportions titanesques et possédant un trou à la place du cœur. Josh décide de fuir tandis

que le monstre essaie de l'avaler. Le seul objectif de mission restant est d'infiltrer la base ennemie. L'ANIMA de Josh est composée de ses relations avec Megan, Anna, Laura et Nathan, pour un total d'intimité de 11.



MARIA

OK, tu as 4 points de trauma. Je vais les utiliser pour menacer ton objectif de mission, ta sécurité, celle de ta relation avec Megan et celle avec Nathan.



CHRIS

Ouch... C'est raide.

Chris lance les dés et obtient :

+, +, +, 0, 0, 0, 0, -, -, -, -.



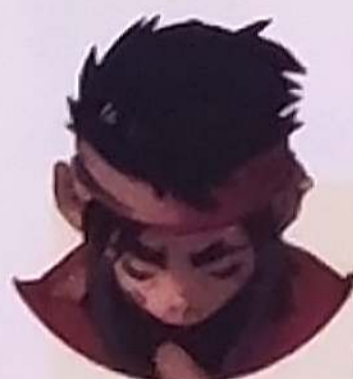
CHRIS

Chance ! Je mets 2 + dans l'objectif de mission, parce qu'il faut en finir. Je mets le dernier + et un "0" dans ma sécurité, parce que je peux absorber la terreur. Des "0" pour Anna et Laura. 1 "0" et 1 - pour Megan, et 2 - pour Nathan. Putain, c'est tendu. Au moins, j'ai pas trop pris de bliss (1 seul dé non attribué).



PHOEBE

OK, j'utilise ma capacité spéciale pour relancer un dé attribué à la relation qui nous unit - Phoebe relance le -. C'est un + ! Bien, on tient le choc.



CHRIS

Bien. Donc, ma relation avec Nathan était à 1 point de stress, et 2 de confiance. Là, avec la perte d'1 point de confiance et 1 point de stress en plus, la relation est rompue. Comme on avait une intimité de valeur 2, ça me fait 6 points de bliss. Je tombe à 2 en confiance avec Laura, aussi. Tout le reste, c'est que du stress.



PHOEBE

Donc, avec le dé non attribué, ça nous fait 7 bliss pour cette scène, c'est ça ?



CHRIS

C'est ça.



MARIA

OK, donc tu essaies de fuir en t'envolant.

mais l'Autre t'attrape et commence à te rentrer dans son corps. Tu peux voir toutes sortes de petites créatures se tortiller et murmurer tout en s'extirpant de la poitrine du géant.



CHRIS

Oh merde... Je leur tire dessus !



DAMIEN

On dirait qu'ils s'en foutent. Aucun effet.



PHOEBE

Prêtant sa voix à Megan : "OK, Josh, j'ai compris ! Le monstre qui te poursuit, c'est la base ! Laisse-toi faire et rentre dans ce trou."



CHRIS

Prêtant sa voix à Josh : "Quoi ? Ok, si tu le dis."



DAMIEN

Alors que tu pénètres dans le monstre, les nageoires mécaniques de ton armure ANIMA sont arrachées par les frottements. Adieu, Nathan.

V - SCÈNES DE MISSION



CHRIS

D'accord, j'essaie de grimper à l'intérieur.



PHOEBE

Prêtant sa voix à Megan : "Josh ! Josh ! Tu ne peux pas rester là ! On doit te réveiller, maintenant !"



MARIA

Les petites créatures que tu écrases dans un bruit de succion semblent hurler sous tes mains.



CHRIS

"Attends juste une seconde. J'ai quelque chose."



CHRIS

C'était prévisible...



PHOEBE

"Bordel de Dieu, Josh, moi aussi, j'ai quelque chose ! Tout un tas de relevés et de signaux qui explosent les compteurs !"



MARIA

Enfin, tu parviens à grimper, ramper et te glisser dans l'entrée. Tu es là, dans la base ennemie, mais tu ne comprends absolument rien de ce qui se passe. Des êtres vont et viennent comme une sorte de circulation sanguine, chacun d'eux crie selon une note bien particulière...



CHRIS

Je pique autour des artères, pour essayer de comprendre les sons que j'entends.



CHRIS

OK... donc, je vais me rebeller et créer un nouvel objectif : comprendre comment les Autres communiquent. (Pour les règles de rébellion, voir p.78)



MARIA

Les petites créatures te giclent dessus, tu n'y vois plus rien, elles s'agrippent à toi, elles hurlent, elles hurlent... Et je pense qu'on est à un nouveau climax.

CAS PARTICULIERS

Se rebeller

À tout moment au cours d'une mission, le *pilote* peut annoncer ses propres *objectifs de mission* et tenter de les atteindre, soit en expliquant à l'*ancree* ce qu'il compte faire, soit en décrivant ses actions et leur *objectif* au groupe dans son ensemble. En pratique, le *pilote* demande une nouvelle *scène de mission* avec un *objectif* personnel. Les *conséquences* supplémentaires liées à cet *objectif* sont laissées à l'appréciation du groupe de joueurs.

Quand un *pilote* déclare qu'il se *rebelle*, la *scène de mission* suivante concerne son *objectif* personnel. L'*ancree* peut décider d'annuler la mission pour arrêter le *pilote*, mais ne peut pas le forcer à jouer les autres *scènes* d'abord.

Relation rompue avec l'ancree

Si le *pilote* et l'*ancree* ont *rompu* leur relation, les choses vont vraiment au plus mal. La vie de l'*ancree* est en danger !

Ajoutez un nouvel élément au *climax* : *sécurité de l'ancree* – en plus de l'élément habituel *sécurité de la relation avec l'ancree*. Attribuez-lui 1 dé et traitez cet élément comme les autres, en vous référant au tableau ci-dessous pour les *conséquences* du *climax*.

Sécurité de l'ancree

Résultat du dé	Conséquence
+ (5 ou 6)	L'ancree ne ressent rien de particulier.
0 (3 ou 4)	Émanations. L'ancree est blessée et des éléments du rêve s'insinuent dans le berceau ANIMA.
- (1 ou 2)	Incursion. L'ancree est tuée. Des créatures du rêve s'extraient du berceau ANIMA et pénètrent dans la réalité.

Dés de pulsion et absence d'ANIMA

Si un *pilote* ne dispose plus d'aucune relation pour façonner son ANIMA, il se retrouve seul et nu au contact du *rêve*. Il est en grand danger !

Étant donné que le *pilote* ne dispose d'aucun dé d'*intimité*, il lance à la place des dés de *pulsion*. Il peut lancer un nombre de dés de *pulsion* égal au maximum à 4 fois sa valeur de *trauma*.

Le *pilote* attribue ses dés à 3 éléments uniquement :

- le *succès de la mission*,
- sa *propre sécurité*,
- la *sécurité de l'ancree*.

Le MJ peut comme d'habitude utiliser le *trauma* pour *menacer* ces éléments, ou pire.

Tous les dés lancés, et pas seulement ceux qui ne sont pas

V - SCÈNES DE MISSION

attribués, donnent des points de *bliss* – se reporter à la table p.72. De plus, chaque dé affichant un "0" et non attribué fait augmenter d'1 point la *terreur* du *pilote*.

Flashbacks

Si un *pilote* malchanceux se retrouve avec un résultat - simultanément dans les éléments *succès de la mission* et *sécurité du pilote*, il peut demander un *flashback*. Un *flashback* est une *scène d'interlude* particulière et *privilegiée*.

Si le *flashback* permet d'augmenter la valeur d'*intimité* d'une relation qui n'est pas utilisée par l'ANIMA du *pilote*, et que le *pilote* décide alors de la matérialiser pour améliorer son ANIMA, l'un des - peut être transformé en "0".

Si, au cours du *flashback*, une relation est *rompue*, il est impossible d'en profiter pour demander une *scène de rupture*.

RÉSUMÉ

- 1 – Les *scènes de mission* ont lieu quand les *pilotes* entrent dans le *rêve*, façonnent leurs *armures ANIMA* et s'en servent pour combattre les *Autres*. Pendant ces *scènes*, chaque *pilote* est guidé et surveillé par une *ancree*.
- 2 – La plupart des *scènes de mission* n'ont pas besoin d'être demandées : elles s'enchaînent d'elles-mêmes.

3 – Lorsqu'une *scène de mission* débute, l'*ancree* décrit l'environnement immédiat du *pilote* et sa position. Si c'est la première *scène* de la mission, le *pilote* façonne alors son ANIMA. Si l'*ancree* a perdu le contrôle de l'environnement, le MJ et les autres joueurs participent à la description.

4 – Quand le *pilote* est en danger ou en position d'atteindre un *objectif de mission*, la *scène* atteint son *climax*. Avant cela, l'*ancree* peut annuler la mission – si elle a le contrôle de l'environnement.

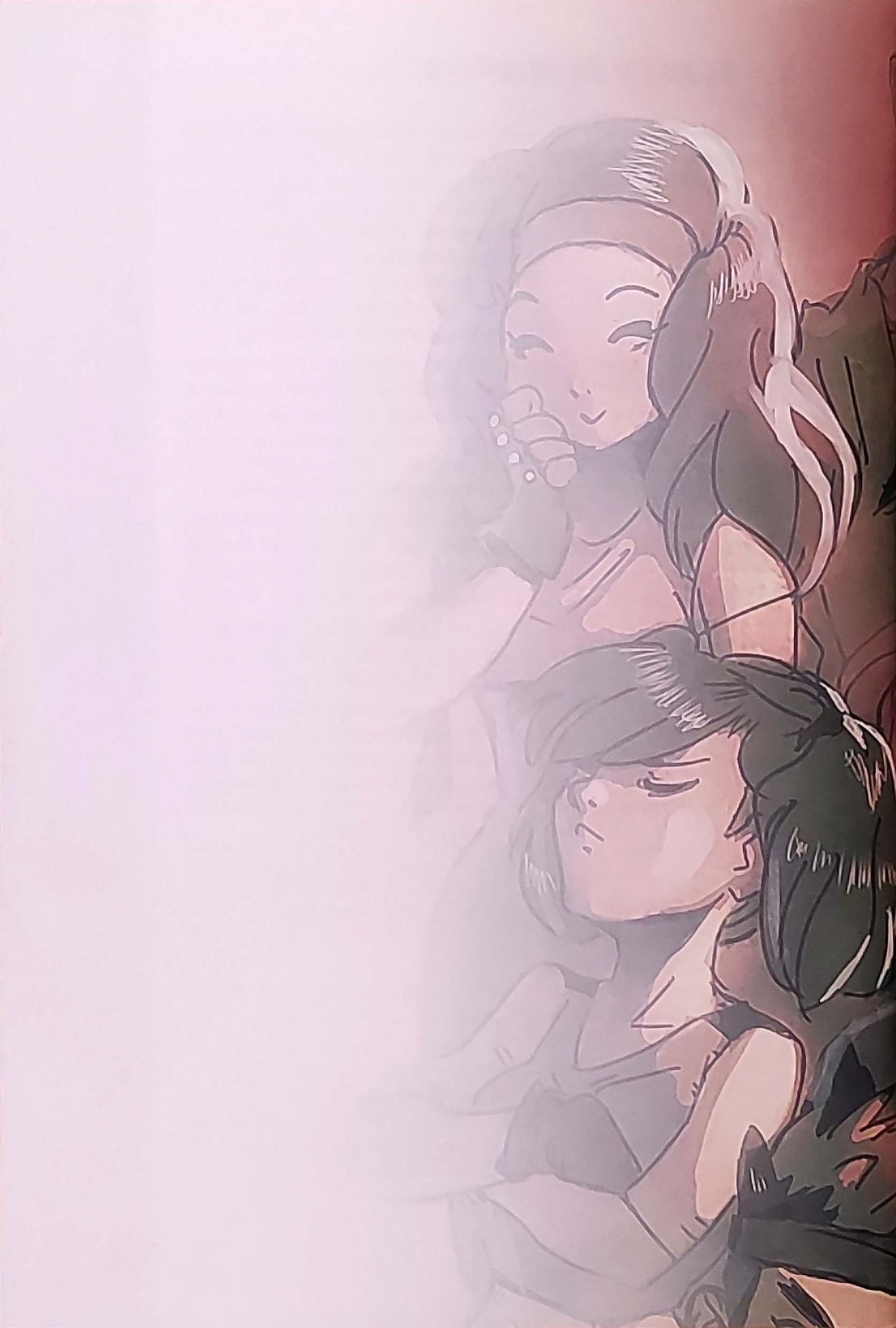
5 – Lors du *climax*, le *pilote* lance autant de dés que la valeur totale d'*intimité* des relations composant son ANIMA

6 – Le MJ peut utiliser le *trauma* du *pilote* pour rendre la résolution du *climax* plus difficile.

7 – Le *pilote*, après avoir lancé les dés, attribue un ou plusieurs dés à chaque élément du *climax* : *succès de la mission*, *sécurité du pilote*, *sécurité* de chaque relation composant l'ANIMA.

8 – Les joueurs concernés décrivent l'issue de la *scène*, et enchaînent avec la *scène* suivante.





VI

SCÈNES D'INTERLUDE

BLISS STAGE



Toute scène qui n'a pas de rapport direct avec les missions et la lutte contre les Autres est généralement une scène d'interlude – ou simplement interlude. L'objectif d'une scène d'interlude est de mettre en évidence, découvrir ou développer les relations entre les personnages, et en particulier entre les pilotes.

Au cours d'une *scène d'interlude*, une relation est sollicitée et se transforme. On peut y *rompre* une relation ou y être *blessé* mais, en règle générale, ce sont des *scènes* positives permettant d'améliorer les relations, de lutter contre le *stress* et de se remettre des dommages subis au cours des *scènes de mission*.

Certains joueurs y incarnent leurs personnages, décrivant ce qu'ils font, répétant ce qu'ils disent. Le MJ y contrôle l'environnement et tout ce qui entoure ou peut influencer la *scène*. Enfin, un joueur est désigné pour juger des *conséquences* techniques que pourra avoir la *scène*.

Les *interludes* ont généralement lieu entre les missions et s'intéressent successivement à différents groupes de personnages pour voir ce qui se passe. Par exemple, lorsque de la *confiance* est perdue, une succession de *scènes d'interlude* peut explorer les *conséquences* de cette perte de *confiance* sur l'équilibre du groupe de résistance.

DEMANDER UNE SCÈNE D'INTERLUDE

Le MJ peut demander une *scène d'interlude* à tout moment, à condition de ne pas interrompre

pour cela une *scène* en cours. En général, les *interludes* ont lieu entre les missions, mais il est possible d'en demander entre deux *scènes de mission* – par exemple, lorsqu'une mission impliquant un seul *pilote* s'éternise et que chacun a envie de faire une petite pause, ou de savoir ce qui se passe pendant la mission entre deux personnages qui n'y prennent pas part.

Dans certaines circonstances particulières, un autre joueur peut se voir accorder le *privilège* de demander une *scène d'interlude*.

Pour demander une *scène d'interlude*, le MJ a juste besoin d'annoncer quels personnages sont impliqués dans la *scène*. Au moins un *pilote* doit être sollicité. Les joueurs qui *possèdent* ces personnages décident alors où, quand et comment ils se rencontrent.

En dehors du MJ, un joueur peut se voir offrir, dans certaines circonstances, le *privilège* de demander une *scène d'interlude* de son choix – la raison la plus courante est le fait d'avoir participé à la mission précédente. Dans ce cas, la *scène* doit impliquer le *pilote* du joueur *privilegié* et les personnages d'autres joueurs, selon son bon vouloir. Une fois que les participants sont connus, les joueurs *possédant* ces personnages

VI - SCÈNES D'INTERLUDE

décident où, quand et comment ils se rencontrent. Le *privilège*, dans ce cas, doit obligatoirement être utilisé avant la mission suivante, sans quoi il est définitivement perdu.

Dans tous les autres cas où un joueur a le *privilège* de demander une *scène d'interlude* à la place du MJ, ce *privilège* doit être utilisé immédiatement (à moins que le joueur ne le refuse). Les règles spécifiques à chaque situation sont évoquées ci-après.



CHRIS

Voici toutes les occasions dans lesquelles un joueur peut avoir le privilège de demander une scène d'interlude :

- En finissant une mission avec succès,
- En demandant un flashback - voir Flashback p.79,
- Suite à une perte de confiance - voir Suite p.90,
- Lorsqu'une relation est rompue - voir Scène de rupture p.90,
- Lorsque le trauma d'un pilote dépasse 6, ou son bliss 108 - voir p.110.

CHOISIR UN JUGE ET METTRE EN PLACE UNE SCÈNE D'INTERLUDE

Une fois que la *scène d'interlude* a été demandée, la première chose à faire est de choisir son *juge*. Le *juge* est un joueur qui se met en

retrait de la *scène* pour évaluer les *conséquences* techniques qui en résulteront. En général, il s'agit du dernier joueur à avoir profité d'une *scène d'interlude* et, lorsque ce choix n'est pas évident, le MJ peut se désigner comme *juge*, ou désigner un joueur qu'il estime apte à endosser cette responsabilité. Le *juge* ne peut jamais être le joueur qui a demandé la *scène*, et il ne peut jamais interpréter de personnage au cours de la *scène* qu'il juge.

Avant que la *scène* ne débute, le *juge* peut regarder la *feuille de groupe* et les *feuilles de pilote*, et discuter avec les autres joueurs des *conséquences* possibles de la *scène* qui se prépare.



CHRIS

Pour en savoir plus sur les conséquences des interludes et leurs restrictions, voyez p.86.

Les joueurs dont les personnages sont impliqués dans la *scène* peuvent à présent définir ensemble les conditions dans lesquelles ils se rencontrent, ce qu'ils font, etc. Le MJ prend en compte tout ce qu'ils se disent et lance alors la *scène* en décrivant la situation exacte dans laquelle se trouvent les personnages au commencement de celle-ci. Puis les joueurs prennent les choses en main.



BLISS STAGE



MARIA

Hey, Damien, je suis sur le point de demander une nouvelle scène de briefing et tu n'as toujours pas utilisé ton privilège. Tu veux ?



DAMIEN

Euh, je ne sais pas trop...



MARIA

Tout ce que tu as à faire, c'est dire qui tu veux voir impliqué dans la scène, et on partira de là.



DAMIEN

OK, jouons une scène entre Sara et Megan, qui est l'ancre principale de mon pilote.



MARIA

Parfait ! Humm... Quelqu'un se rappelle qui a participé au dernier interlude ?



CHRIS

Non.



PHOEBE

Euh... Non.



DAMIEN

Me regarde pas comme ça.



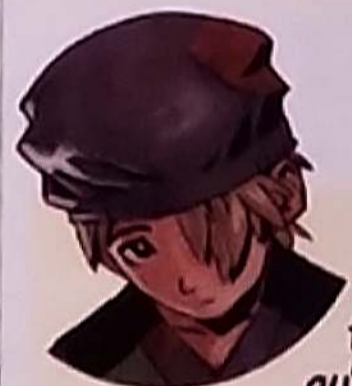
MARIA

OK, je suppose que c'est donc moi le juge pour cette scène. Phoebe et Damien, où se passe la rencontre ?



PHOEBE

Peut-être qu'il y a une fête organisée après notre dernière mission - qui a été un brillant succès - et que l'on y est ?



DAMIEN

OK, mais je pense que Sara est un peu fracassée. Peut-être qu'elle est allée s'asseoir à l'écart, dehors, et que tu viens pour voir si tout va bien.



PHOEBE

Très bien.

VI - SCÈNES D'INTERLUDE



MARIA

OK, donc Sara est dehors, sur les marches. La fête bat son plein à l'intérieur, il y a de la lumière et de la musique, ce qui est très inhabituel, et on entend plein de gens parler en bruit de fond. Le bruit augmente un instant lorsque Megan ouvre la porte, puis s'estompe à nouveau tandis qu'elle referme.



DAMIEN

Et on fait comment si les personnages se séparent ?



MARIA

Souvent, cela veut dire que la scène est finie. Si ce n'est pas le cas, le plus important est de se concentrer sur les actions du pilote.



DAMIEN

Comment on fait si ça se passe mal ? Si les personnages se disputent, ou se battent ? Qui gagne ?



PHOEBE

Lorsque vous jouez un interlude, ne vous sentez pas bridé par la situation initiale mise en place par le MJ. Si votre personnage veut aller et venir, dites-le, et jouez-le.



CHRIS

C'est pas très compliqué, en fait.



CHRIS

Mais bon, si vous partez en laissant les autres personnages en plan, vous risquez de ne pas vous faire que des amis.



MARIA

Oui, et généralement c'est le rôle du MJ de trancher ces questions, mais il est admis que le pilote avec le plus haut niveau de bliss sort généralement vainqueur des confrontations qui ont lieu pendant les interludes.



Le MJ ou les joueurs dont des personnages sont impliqués dans la scène peuvent généralement décider de faire intervenir, en cours de jeu, de nouveaux personnages. Si la scène qui se joue est liée au *privilège* d'un joueur, en revanche, seul ce joueur a le pouvoir de solliciter l'apparition de ces nouveaux participants.

Les scènes d'interlude ne reposent pas sur une mécanique de jeu complexe et ne durent pas très longtemps. D'une manière générale, essayez de faire en sorte qu'elles ne dépassent pas les 5 minutes, 10 dans certains cas. Sitôt que les personnages ont eu quelques interactions significatives, porteuses de sens, abrégez. C'est au *juge* de sentir le bon moment pour interrompre la scène, et lui seul à l'autorité pour le faire.



CHRIS

Parfois, lorsque vous jouez une scène d'interlude avec votre pilote, vous aurez envie que les conséquences de la scène vous apportent tel ou tel avantage.

Peut-être, alors, aurez-vous tendance à canaliser les interactions entre personnages dans le sens qui vous arrange.

Essayez d'éviter : il vaut mieux se laisser porter par l'action et voir ce qui en ressort.

TERMINER LA SCÈNE : PERTE DE CONFIANCE, JUGEMENT ET CONSÉQUENCES

Une fois que le *juge* a annoncé la fin de la scène, il faut déterminer les *conséquences* de cet *interlude*. Cela se passe en deux temps :

- En premier lieu, chaque joueur peut annoncer que le personnage qu'il interprétait pendant la scène a perdu confiance en un autre personnage, en raison de la façon dont ce dernier vient de se comporter. Dans ce cas, la valeur de confiance de la relation qui unit ces deux personnages est diminuée de 1, avec toutes les conséquences techniques que cela peut supposer. Cette perte de confiance entraîne également une suite. Une seule relation peut subir une perte de confiance au cours d'une même scène. Si plusieurs joueurs annoncent que leur personnage perd confiance, c'est au *juge* de décider lequel a le plus souffert ou semble le plus logiquement touché.
- Une fois cette étape terminée, le *juge* doit décider d'une conséquence pour cette scène en fonction des actes et des comportements des personnages. Il existe 4 conséquences principales : le soulagement de *trauma*, le soulagement de *stress*, le gain de *confiance* et la construction d'*intimité* – d'autres conséquences, anecdotiques, sont décrites p.90.

VI - SCÈNES D'INTERLUDE

Soulagement du trauma

Si la scène s'est globalement focalisée sur le *pilote*, ses problèmes, ses peurs et ses interrogations plus que sur ses relations aux autres, la scène peut soulager son *trauma*. Si le *pilote* a des points de *trauma*, il en perd 1.

Soulagement du stress

Si la scène est centrée sur les tensions au sein d'une relation, que ces tensions soient nouvelles ou non, et que cette relation a des points de *stress*, la scène peut soulager ce *stress*. Le soulagement de *stress* ramène la valeur de *stress* d'une relation à 0.

Gain de confiance

Si la scène tourne autour du développement ou de l'entretien de la relation qui unit deux personnages, que cette relation n'a pas atteint sa valeur maximale de *confiance* et qu'elle n'a pas de points de *stress*, la scène peut avoir pour *conséquence* le gain d'1 point de *confiance*.

Construction d'intimité

Si la scène fait la part belle à l'*intimité* d'une relation, de quelque façon que ce soit, et que cette relation n'a pas atteint sa valeur maximale d'*intimité*, la scène peut conduire à la construction du niveau suivant d'*intimité*.

Il existe des restrictions à l'augmentation de l'*intimité* d'une relation. En fonction du niveau actuel de cette *intimité*, certaines

expériences doivent obligatoirement être partagées par les personnages pour construire le niveau suivant, comme détaillé dans le *tableau de progression de l'intimité* (voir p.48).



MARIA

Il est important de se rappeler que le juge ne peut pas conclure que la scène est sans conséquence.

Chaque scène d'interlude doit affecter ses participants d'une manière ou d'une autre.

Le choix du *juge* est sans appel. S'il le souhaite, il peut demander leur avis aux autres joueurs dans le but de se faire une opinion mais, une fois qu'il a pris sa décision, elle ne peut pas être contestée.



CHRIS

Parfois, on ne retire pas ce que l'on voulait d'une scène. Peu importe !

Une fois que le *juge* a décidé de la *conséquence* de la scène, appliquez les modifications techniques qu'elle suppose. Pensez à vérifier si la valeur de *stress* de la relation modifiée est désormais plus haute que celle de *confiance* – si c'est le cas, ramenez le *stress* à 0 et baissez la valeur de *confiance* de 1.



PHOEBE

Prêtant sa voix à Megan : *"Sara, qu'est-ce qui ne va pas ? Tu as quelque chose à me reprocher ?"*



DAMIEN

Interprétant Sara : *Je prends ses mains dans les miennes, puis je la serre dans mes bras. "Je suis désolée, c'est juste que... Je suis désolée. Ne rentre pas. Reste avec moi".*



PHOEBE

"Je... Des gens vont s'en rendre compte !"



DAMIEN

"On s'en moque ! Je t'aime ! Je m'en fous pas mal que les autres le sachent." - Sara crie - "Je t'aime !"



PHOEBE

"Faut te calmer !" Megan s'éloigne, en colère.



MARIA

Juge de la scène : *Finissons la scène à ce moment-là. Je pense que c'était vraiment une scène pour se soulager du stress.*



DAMIEN

Je pense que Sara perd confiance en Megan.



PHOEBE

OK, ça veut dire que j'obtiens le privilège de demander une suite.



MARIA

À la fois MJ et interprétant Keenan : *OK, on est dans l'arrière-boutique d'une ancienne épicerie de quartier. Elle a été plusieurs fois pillée mais on a traversé une remise pleine de vieilles cannettes de bière bon marché, et on s'est largement servis. Quand la scène commence, on est déjà tous les deux fin saouls.*



CHRIS

Interprétant Josh : *"Eh mec, qu'est-ce qu'il y a entre toi et Sara, en fin de compte ?"*

VI - SCÈNES D'INTERLUDE



MARIA

Interprétant Keenan : "Putain, j'en sais rien. Je veux dire, rien... enfin, pas grand-chose, c'est juste que depuis quelque temps, elle est bizarre avec moi, avec ses manières, ses attentions..."



CHRIS

"Euh... comment ça ?"



MARIA

"Bah elle est mignonne et tout, mais ça ne fait pas tout. En fait, elle est nulle au pieu. Et voilà qu'elle veut parler de notre relation tout le temps. Qu'elle aille se faire foutre !"



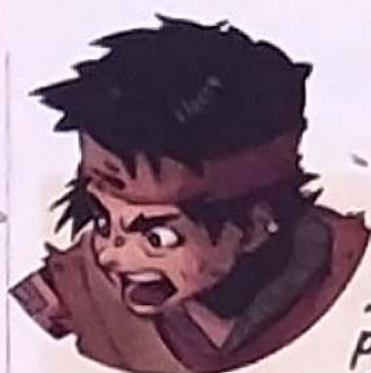
CHRIS

"Eh ! Oh ! Tu fermes ta gueule, OK ?!"
Josh attrape Keenan et le frappe.



MARIA

"Hey ! C'est quoi ton 'blème, mec !?"



CHRIS

Je ne l'écoute pas, je frappe. "Tu parles pas d'elle comme ça ! Tu parles pas d'elle comme ça !"



MARIA

Je ne frappe pas Josh en retour, je ne fais qu'essayer de me défendre. "Putain, mec, calme-toi !"



DAMIEN

Juge de la scène :
OK, on s'arrête là.
Vous vous battez, il y a donc augmentation de votre intimité.



MARIA

Y a-t-il perte de confiance ?



CHRIS

Non, pas vraiment. Je n'ai jamais eu confiance en Keenan, de toute façon, ça ne change rien.



PERTE DE CONFIANCE ET SUITE

Si une *scène d'interlude* a eu pour conséquence une perte de *confiance*, le joueur possédant le personnage dont le comportement a causé cette perte obtient le *privilège* de demander une *suite*. Une *suite* est une *scène d'interlude* particulière :

- Elle peut impliquer n'importe quels personnages – et pas obligatoirement un pilote.
- Elle doit être liée de façon plus ou moins directe à la scène à l'origine de la perte de confiance qui lui a donné naissance.

CAS PARTICULIERS

Scène de rupture

Une *scène de rupture* est une *scène d'interlude* qui survient au moment où une relation est *rompue*, à la demande de l'un ou l'autre des joueurs possédant les personnages impliqués dans cette relation. Elle a pour but de mettre en lumière la fin de cette relation, et n'a aucune conséquence technique.

Scène de reconstruction

Si un *interlude* met en scène deux personnages ayant précédemment rompu leur relation, l'une des conséquences possibles est alors la *reconstruction*. Une nouvelle relation peut être créée entre les deux personnages, l'*intimité* et la *confiance* de cette relation étant de 1.

Scène d'humanisation

Si aucun *pilote* n'est impliqué dans une *scène d'interlude*, cette scène est nommée *scène d'humanisation*. Une *scène d'humanisation* développe les relations entre deux *seconds rôles* et permet de créer une relation entre ces personnages ayant pour valeur d'*intimité* le niveau correspondant aux expériences qu'ils partagent pendant cette scène, et pour valeur de *confiance* par défaut 2.

Chaque *scène d'humanisation* ultérieure permet d'augmenter la valeur de *confiance* ou d'*intimité* de cette relation d'1 point.

Personnages absents

Si un personnage est absent – séparé du groupe pour une quelconque raison – il est impossible de demander une scène qui l'implique.

Ne pas demander une scène

Un joueur a toujours la possibilité de ne pas demander une scène, même s'il en a obtenu le *privilège*. En général, s'il ne demande pas immédiatement la scène à laquelle il a droit, le *privilège* est perdu. De même, si le joueur d'un *pilote* n'utilise pas le *privilège* acquis à la fin d'une mission avant la mission suivante, ce *privilège* est perdu.

Blessure et mort pendant les interludes

Un *pilote traumatisé* peut blesser ou même tuer une *ancree* ou un *second rôle* pendant une scène d'*interlude*. Le comportement du

VI - SCÈNES D'INTERLUDE

pilote peut normalement suffire à déterminer s'il a pu *blessé* ou *tuer* quelqu'un mais, dans le doute, c'est au *juge* d'en décider. Dans tous les cas, la valeur de *trauma* du *pilote* influe sur la violence de ses actes. Au cours d'une *scène d'interlude* :

- un *pilote* ayant moins de 3 points de *trauma* ne peut ni *blessé* ni *tuer* un autre personnage,
- un *pilote* ayant 3 points de *trauma* ou plus peut *blessé* un autre personnage – et *tuer* un personnage déjà *blessé*,
- un *pilote* ayant 5 points de *trauma* ou plus peut *tuer* un autre personnage.

Causer une *blessure* ou la *mort* peut annuler les autres *conséquences* de la *scène*.

RÉSUMÉ

- 1 – Les *scènes d'interlude* mettent en lumière les relations entre personnages.
- 2 – En général, le MJ demande les *scènes d'interlude*, mais les *pilotes* qui ont participé à la mission précédente obtiennent aussi ce *privilege*. Il existe d'autres moyens d'obtenir ce *privilege*.
- 3 – Demander une *scène d'interlude* consiste à nommer les personnages qu'on veut y voir impliqués. Les *possesseurs* de ces personnages sont libres de choisir la situation de départ.
- 4 – Le *juge* d'une *scène d'interlude* ne peut pas incarner de personnage au cours de cette

scène, et est généralement le dernier joueur à avoir profité d'un *interlude*.

- 5 – Au début de la *scène*, le MJ décrit l'environnement dans lequel l'action a lieu.
- 6 – Les joueurs des personnages impliqués interprètent ce qui se passe, décrivant les comportements de leurs personnages et leur prêtant leur voix.
- 7 – Le *juge* seul a le pouvoir de décider quand la *scène* se termine.
- 8 – Les *conséquences* possibles d'une *scène d'interlude* sont le soulagement d'un *trauma*, le soulagement du *stress* d'une relation, un gain de *confiance* entre personnages ou la construction d'une *intimité* nouvelle. Une *scène* ne peut pas être *sans conséquence*. Certaines *conséquences* sont soumises à des restrictions.
- 9 – Chaque joueur dont un personnage a participé à une *scène d'interlude* peut déclarer que, à l'issue de cette *scène*, son personnage a perdu *confiance* en un autre. La valeur de *confiance* de leur relation est alors diminuée de 1 point, et le joueur dont le personnage a causé la perte de *confiance* obtient le *privilege* de pouvoir demander une *suite*.
- 10 – De nouvelles *scènes d'interlude* sont demandées jusqu'à ce que le MJ décide de mettre en place une nouvelle *scène de briefing*.

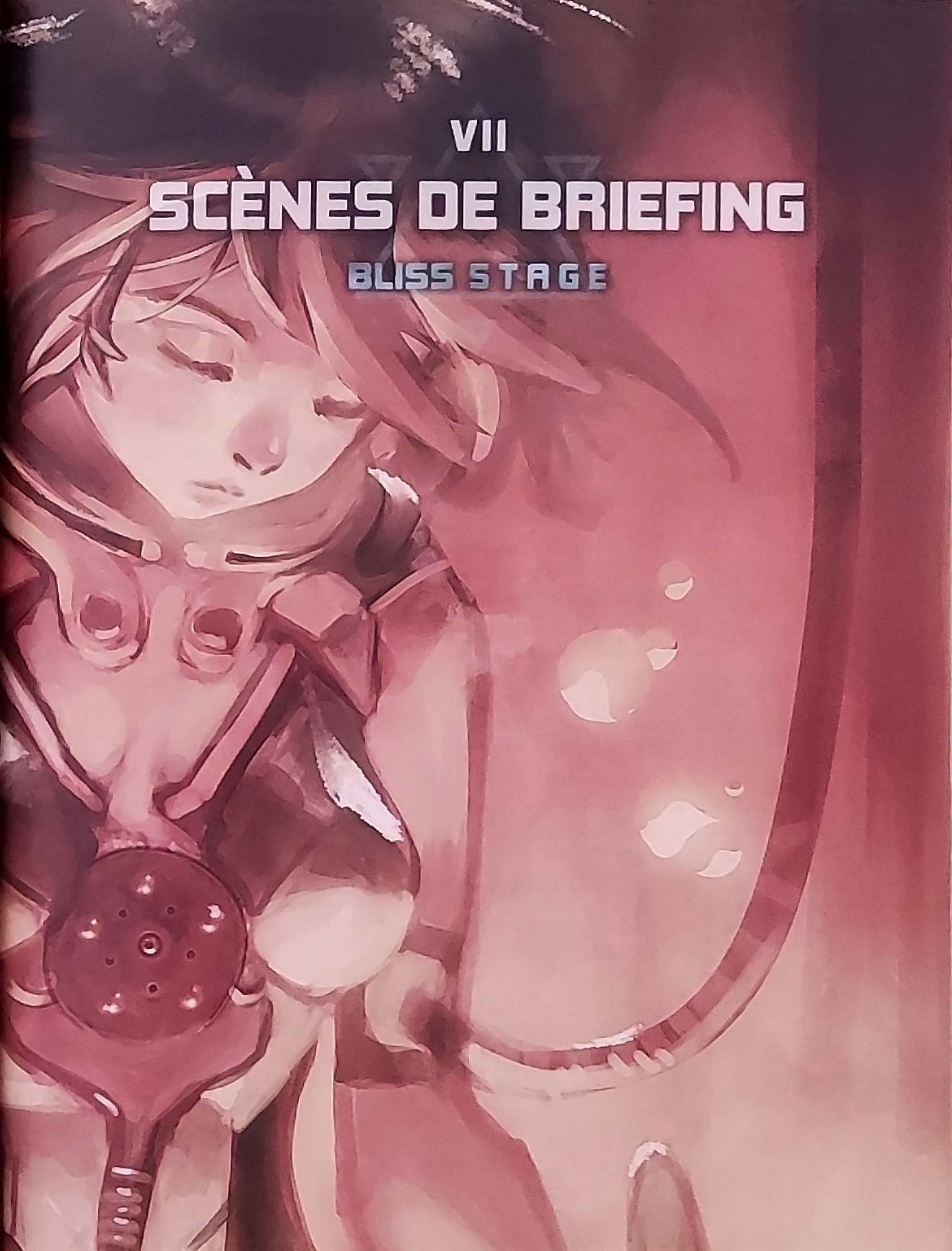




VII

SCÈNES DE BRIEFING

BLISS STAGE



Les scènes de briefing sont, après les scènes de mission et les interludes, le troisième type de scènes courantes d'une campagne de Bliss Stage. Elles sont plus légères en contenu et en règles que les deux précédentes, servent à introduire les enjeux et les protagonistes d'une mission, et se déroulent souvent dans le bureau de l'autorité ou dans une sorte de centre de commandement.

Au cours d'une *scène de briefing*, le MJ – interprétant l'*autorité* – explique le contenu de la mission qui se prépare, délimite les *objectifs de mission* et, selon son bon vouloir, choisit des *pilotes* et des *ancres* pour y participer, ou demande des volontaires. Les *pilotes* et les *ancres* peuvent poser des questions sur la mission, demander des éclaircissements. Puis, les *pilotes* doivent décider s'ils acceptent la mission ou pas.

La *conséquence* principale d'une *scène de briefing* est de poser les bases et les *objectifs* de la mission, et de savoir quel(s) *pilote(s)* et quelle(s) *ancre(s)* vont y participer. Mais il peut parfois y en avoir d'autres.

À l'issue d'une *scène de briefing*, on enchaîne directement avec la première *scène de mission* de la mission qui vient d'être définie. Si tous les *pilotes* ont décliné la mission, la *scène de briefing* débouche sur de nouvelles *scènes d'interlude*, ou une nouvelle *scène de briefing*.

DEMANDER UNE SCÈNE DE BRIEFING

Le MJ peut demander une *scène de briefing* à tout moment, sauf lorsqu'une autre *scène* est déjà en cours. Si un joueur dispose du

privilège de pouvoir demander une *scène*, il peut interrompre le MJ et jouer cette *scène* juste avant le *briefing* – si la *scène de briefing* a déjà commencé, le *privilège* est perdu. Une fois les *scènes* liées à des *privilèges* jouées, le *briefing* commence.



PHOEBE

Ces scènes liées à des privilèges doivent obligatoirement être jouées avant le briefing.

Par exemple, si Maria nous dit "Les sirènes hurlent, la base est attaquée" et que je désire jouer une scène dont j'ai obtenu le privilège, cette scène doit avoir lieu tandis que nous nous précipitons vers le poste de commandement.



CHRIS

Rappelons qu'un joueur peut disposer d'un privilège de plusieurs manières :

- *Il a pu obtenir une scène d'interlude privilégiée parce qu'il a accompli la mission précédente,*
- *Il a pu obtenir une suite ou une scène de rupture s'il a provoqué une*

VII - SCÈNES DE BRIEFING

perte de confiance ou une rupture de relation lors de l'interlude précédent,

- *Il peut disposer d'une scène de destin, voire d'avenir si son pilote vient de dépasser une valeur de 6 en trauma, ou de 108 en bliss.*
- *Il peut enfin disposer d'un flashback mais ce privilège ne s'applique que pendant une mission et ne nous concerne pas dans ce chapitre.*

METTRE EN PLACE UNE SCÈNE DE BRIEFING

Le MJ décrit de quelle manière les *pilotes* sont convoqués au *briefing* – sont-ils alertés par des sirènes hurlantes ? Des lumières rouges ? Des messagers les convient-ils à une réunion secrète au milieu de la nuit ? – et précise quelles *ancres* sont présentes. Chaque joueur peut choisir que certains de ses personnages ne se présentent pas au *briefing* si les événements antérieurs le justifient. À la discrétion du MJ, les personnages absents peuvent être sanctionnés de la même façon que s'ils avaient *décliné* la mission (voir p.96).

JOUER UNE SCÈNE DE BRIEFING

Le MJ interprète l'*autorité* et, par sa voix, décrit la mission de manière générale avant de préciser un à un les *objectifs de mission*.

Si l'un des *objectifs de mission* a un lien particulier avec d'autres, ou provoque des *conséquences inhabituelles* en cas de réussite ou

d'échec, le MJ a le choix entre :

- l'annoncer à ce moment-là,
- le noter secrètement.

On appelle ces *conséquences inhabituelles* des *répercussions* (voir p.104). Si le MJ choisit de garder une *répercussion* secrète, il doit mentionner aux joueurs qu'elle existe, sans préciser à quel *objectif* elle est associée, ni l'élément qu'elle cible.

Pendant toute la durée du *briefing*, les *pilotes* peuvent poser des questions, demander des précisions sur la nature exacte de la mission et ses *objectifs*. L'*autorité* y répond en fonction de ce qu'il sait et de ce qu'il veut révéler.

Une fois que la mission, ses *objectifs* et ses *répercussions* ont été exposés, et que toutes les questions ont été posées, l'*autorité* a le choix entre désigner les *pilotes* ou demander des volontaires.

Par défaut, toutes les *ancres* acceptent la mission. En revanche, les *pilotes* peuvent choisir d'accepter la mission ou de la *décliner*. Un *pilote* qui *décline* une mission en subit les conséquences et l'*autorité* doit demander à un autre *pilote* de prendre sa place. Si tous les *pilotes déclinent*, ou qu'aucun n'est volontaire, la mission échoue automatiquement et tous en subissent les conséquences, comme s'ils avaient *décliné*.

TERMINER UNE SCÈNE DE BRIEFING

Une fois que le *pilote* et l'*ancree* ont été choisis, le joueur de l'*ancree* décrit au joueur du *pilote* comment son personnage réalise les préparatifs de la mission, comment il conditionne le *pilote* et comment, à travers l'ANIMA, il l'accompagne par la voix jusque dans le *rêve*, et garde un œil sur ses signes vitaux et ses perceptions.

Ces descriptions assurent la transition entre la *scène de briefing* et la première *scène de mission*.



MARIA

OK, donc, quelques jours plus tard, Jim vous convoque tous dans son bureau.

"On a enregistré des signaux très étranges en provenance de l'autre côté de la baie", dit-il, "et on a besoin d'un pilote expérimenté pour aller enquêter. Les objectifs de mission sont de franchir Bay Bridge, de ne pas se faire repérer et d'assurer un rôle de reconnaissance. Anna, c'est pour toi".



PHOEBE

Prêtant sa voix à Anna : "Non."



MARIA

"Non ?" Il se relève.
"Je peux savoir ce que tu entends par "Non" ?"



PHOEBE

"Josh a déjà ramené des relevés de très bonne qualité que l'on n'a même pas commencé à analyser. Vous ne voulez juste pas admettre que... Raah !" Anna se barre.



MARIA

Jim est furieux.
"Sara, habille-toi. Nathan sera ton ancre. Anna et moi allons avoir une... petite conversation."

Pour un autre exemple de scène de briefing, reportez-vous p.58.

DÉCLINER UNE MISSION

Les scènes de briefing servent à définir les objectifs de la prochaine mission ainsi que les personnages qui y participeront. Elles n'ont pas de conséquences techniques particulières sauf si un ou plusieurs pilotes décident de décliner la mission.

Les pilotes ayant décliné la mission en subissent les conséquences. Ils reçoivent :

- 1 point de stress dans leur relation avec l'autorité, et
- 1 point de trauma.

Si un pilote décline plusieurs missions d'affilée, ces conséquences sont cumulatives – la seconde mission déclinée provoque 2 points de stress et 2 points de trauma, la troisième, 3 points de stress et 3 de trauma, etc.

VII - SCÈNES DE BRIEFING



MARIA

Donc, Anna a décliné sa mission lors de la dernière scène de briefing. C'est la première fois depuis un bout de temps, donc elle ne prend qu'1 point de trauma, et 1 point de stress dans sa relation avec Jim.



PHOEBE

Notant ces conséquences : Ouais. Ça fait 3 stress avec Jim. Encore 1 et on perdra de la confiance.

CAS PARTICULIERS

Briefings en l'absence de l'autorité

Certains personnages voudront parfois inciter les pilotes à accomplir des objectifs pour leur propre compte, et leur demanderont alors d'utiliser l'ANIMA sans que l'autorité n'en soit informée. De la même façon, l'autorité peut être dans l'incapacité d'assumer une scène de briefing, ce qui oblige un autre personnage à le remplacer.

Si le personnage réalisant le briefing à la place de l'autorité est possédé par le MJ, la scène se déroule normalement, ce personnage prenant temporairement le rôle de l'autorité. Sinon, le MJ doit s'approprier temporairement le personnage, le temps de la scène, ou expliquer hors jeu au joueur possédant le personnage la structure et les objectifs de la

mission, afin que ce dernier puisse à son tour briefier pilotes et ancres.

Briefings secrets

Dans certaines circonstances, l'autorité peut convoquer un seul pilote en secret pour une mission spéciale. Dans ce cas, les pilotes qui n'ont pas été convoqués ne sont évidemment pas considérés comme ayant décliné la mission.

Relation rompue avec l'autorité

Lorsqu'un pilote décline une mission alors que sa relation avec l'autorité est rompue, les points de stress qu'il aurait du recevoir sont convertis en points de terreur.

RÉSUMÉ

- 1 – Une scène de briefing sert d'introduction à une mission.
- 2 – Elle est toujours demandée par le MJ.
- 3 – Au cours d'une scène de briefing, l'autorité informe les pilotes et les ancres sur la nature de la mission à venir.
- 4 – En plus, le MJ doit exposer aussi clairement que possible les répercussions de la mission, répondre aux questions des autres joueurs et, s'il existe des répercussions secrètes, le leur signifier.
- 5 – La scène se termine tandis que le(s) pilote(s) et ancre(s) choisis pour la mission se préparent à utiliser l'ANIMA.
- 6 – Un pilote choisi pour la mission à venir peut la décliner, mais reçoit en conséquence des points de stress dans sa relation à l'autorité, et des points de trauma.



VIII

PLANIFIER LES MISSIONS

BLISS STAGE



L'une des tâches principales d'un MJ de Bliss Stage est de planifier les missions qui doivent être jouées. Le plus souvent, il s'agit de missions que, dans la fiction, l'autorité a elle-même prévu de confier aux pilotes. Parfois, le MJ pourra également proposer des missions qui émanent d'autres personnages du jeu ou qui se présentent d'elles-mêmes pour répondre à une urgence.

Les missions sont en général assez faciles à planifier – elles sont composées de 2 à 8 *objectifs de mission* pouvant être liés les uns aux autres et avoir des *répercussions* en cas de réussite, ou d'échec. Si vous avez des difficultés à imaginer vos propres missions, toutefois, vous pouvez utiliser l'un des exemples fournis à la fin de ce chapitre.

PRINCIPES DE BASE

Le thème

La première chose, quand on planifie une mission, est de définir le thème de cette mission. Disons qu'il s'agit du résumé de la mission, du lieu où elle se déroule et de ce que le *pilote* tente d'y faire.

Quelques exemples de thèmes :

- Défendre la base contre les attaques ennemies.
- Partir en reconnaissance dans le quartier général ennemi.
- Venir en aide à nos alliés du secteur Ouest.
- Tester les nouveaux vecteurs furtifs.

Le thème de la mission devrait être lié avec au moins l'un des *espoirs* du groupe de résistance. Par exemple, pour un groupe dont l'*espoir* est

J'espère que nous vaincrons les Autres, il est important de planifier de nombreuses missions avec des thèmes du type :

- combattre les *Autres*,
- prendre d'assaut un avant-poste ennemi,
- traquer et assassiner le commandant des troupes adverses.

En revanche, un groupe dont l'*espoir* est *J'espère que nous pourrions découvrir ce qui se passe avec le Bliss* participera plus facilement à des missions comme :

- protéger un personnage pendant son sommeil,
- tester un nouvel équipement scientifique,
- réaliser des prélèvements dans le *rêve*.



PHOEBE

Il y a un truc que certains MJ font et que j'aime bien, c'est donner à chaque mission un titre évocateur, comme "Il était une fois, autour du Soleil" ou "Surprise party". C'est sympa, ça donne au jeu des allures de série télé ou de manga, avec un découpage en épisodes.

VIII - PLANIFIER LES MISSIONS

Objectifs

Une mission, de manière synthétique, est une série de 2 à 8 *objectifs*. Ces *objectifs* sont autant de choses que le *pilote* peut accomplir en rapport avec le thème de la mission. Ils ne doivent être ni trop simples, ni trop vagues. En général, essayez de faire en sorte qu'ils soient réalisables séparément : ainsi, même si un *objectif* n'est pas atteint, la mission peut continuer malgré tout. Enfin, essayez de faire en sorte que chaque *objectif* ait un véritable intérêt, que le *pilote* ait envie de réussir chacun d'eux.

Chaque *objectif* sera le sujet d'une, voire de plusieurs *scènes de mission*.

Prenons pour exemple une mission ayant pour thème *protéger un personnage pendant son sommeil*. Voici un ensemble d'*objectifs* mal formulés pour cette mission :

- Empêcher les *Autres* d'atteindre le personnage pendant la première heure.
- Empêcher les *Autres* d'atteindre le personnage pendant la deuxième heure.
- Empêcher les *Autres* d'atteindre le personnage pendant la troisième heure.

Ces *objectifs* sont couplés les uns aux autres – si vous échouez au premier, les deux suivants n'ont plus de raison d'être et toute la mission échoue – et manquent de diversité.

Voici maintenant un bon ensemble d'*objectifs* pour cette mission :

- Rassembler des relevés scientifiques.
- Observer le comportement des *Autres*.
- Assurer la sécurité du personnage endormi.

Ces *objectifs* peuvent tous être accomplis séparément et sont de natures assez différentes.

Le nombre d'*objectifs* d'une mission détermine également sa difficulté. Une mission ne comprenant que 2 *objectifs* sera plutôt facile, alors qu'une mission de 8 *objectifs* demandera des sacrifices énormes pour être achevée. La plupart des missions devraient comprendre entre 4 et 5 *objectifs*.



MARIA

Voilà pour les principes de base des missions ! Ce qui suit est un peu plus compliqué. Si c'est votre première expérience en tant que MJ à Bliss Stage, il est préférable de vous en tenir aux thèmes et objectifs, de ne pas appliquer les règles qui suivent - pour l'instant - et de vous reporter aux exemples p.106.

PRINCIPES AVANCÉS

Plusieurs pilotes dans une même mission

Il y a de nombreuses situations dans lesquelles une mission requiert l'intervention de plusieurs *pilotes*. Citons en exemple les cas suivants :

- La difficulté de la mission est telle qu'il faut y envoyer plus d'une *armure ANIMA*.
- Tous les *pilotes* sont sur le pied de guerre pour repousser les forces d'invasion ennemies.
- Un *pilote*, sans autorisation, s'est projeté dans le *rêve* pour prêter main-forte à un autre *pilote* en difficulté.

Il y a **trois manières** de gérer plusieurs *pilotes* au sein d'une même mission :

- séparément,
- avec des *objectifs* partagés,
- réunis autour du même *objectif*.

La manière la plus simple est de **gérer les pilotes séparément**. Les *pilotes* ont chacun leur propre liste d'*objectifs* qu'ils doivent accomplir eux-mêmes. En caricaturant, on peut considérer qu'un *pilote* se préoccupe d'une partie de la mission, et que l'autre tente de réussir une autre partie de cette mission. Pour donner plus d'interactivité à la mission, les *objectifs* des *pilotes* peuvent être liés les uns aux autres : le fait qu'un *pilote* accomplisse un *objectif* ouvre de nouvelles possibilités, de nouveaux *objectifs* pour un autre *pilote* (voir ci-après).

Une autre manière consiste à **créer des objectifs de mission partagés** pouvant être atteints indifféremment par l'un ou l'autre des *pilotes*. Par exemple, au cours d'une mission, l'environnement peut être hanté par quatre *Autres* que chaque *pilote* peut tenter de vaincre au cours d'une *scène de mission*. La mission comprend ainsi 4 *objectifs de mission* – vaincre chaque ennemi – pouvant être réalisés par n'importe quel *pilote* présent. Une mission peut avoir quelques *objectifs* de ce type en plus d'*objectifs* séparés, mais on peut aussi créer des missions où tous les *objectifs* sont partagés.

La dernière manière consiste à **créer des objectifs de mission qui ne peuvent être atteints que grâce à l'étroite collaboration de plusieurs pilotes**. Ces *objectifs de mission* sont un peu plus compliqués à gérer : les *ancres* guident leurs *pilotes* jusqu'au point où ils peuvent espérer accomplir leur *objectif*, et tous les *pilotes* résolvent alors simultanément un même *climax* pour cette *scène*. Le MJ utilise le *trauma* le plus élevé parmi ceux des *pilotes* pour *menacer* les éléments du *climax*. De plus, les joueurs des *pilotes* doivent attribuer aux éléments *succès de la mission* et *sécurité du pilote* autant de dés que le nombre de *pilotes* participant à ce *climax* – et, comme chaque fois que plusieurs dés sont attribués à un même élément, seul le moins bon est pris en compte pour définir la *conséquence*.

VIII - PLANIFIER LES MISSIONS

Chaque *pilote* lance ses dés et les attribue librement aux différents éléments du *climax*, y compris, s'il le souhaite, à la *sécurité d'une relation* à laquelle il ne prend pas part – une relation entre un autre *pilote* et un *second rôle*, par exemple. Une fois tous les dés attribués, les *conséquences* sont déterminées de la manière habituelle. Toutefois, les *conséquences* liées au succès de la mission et à la *sécurité du pilote* s'appliquent à tous les *pilotes*, sans exception.

Ces trois manières de gérer plusieurs *pilotes* au cours d'une même mission ne sont pas incompatibles et une mission impliquant plusieurs *pilotes* peut comprendre des *objectifs de mission* séparés, des *objectifs* partagés réalisables par n'importe lequel des *pilotes*, et enfin des *objectifs* qui demandent aux *pilotes* de collaborer.

Chaque *pilote* qui prend part à au moins 1 *scène de mission* au cours d'une mission impliquant plusieurs *pilotes* gagne un *privilège* à la fin de cette mission.



MARIA

Pensez à créer de nombreux *objectifs de mission* lorsque vous imaginez une mission impliquant plusieurs *pilotes*. Il faut que chacun ait plusieurs *objectifs* à réaliser, que la menace reste palpable.

Objectifs couplés

Les *objectifs* ne sont, en principe, pas couplés les uns aux autres – chacun peut être atteint même si les *objectifs* précédents ne l'ont pas été. Toutefois, le MJ peut avoir envie de créer des *objectifs* couplés, la réussite ou l'échec de chacun influant alors sur les suivants. Voici quelques manières d'y parvenir dans le respect des règles du jeu.

Succession d'objectifs

Les *objectifs de mission* apparaissent dans un ordre précis. L'*objectif* A doit être tenté pour que l'*objectif* B soit disponible. La réussite ou l'échec de chaque *objectif* n'influe pas sur la suite des événements. Ce qui compte n'est pas de réussir l'*objectif* A pour débloquer l'*objectif* B, mais de le tenter.

Réaction en chaîne

On parle de réaction en chaîne lorsque le fait d'échouer à la réalisation d'un *objectif de mission* compromet automatiquement la réalisation d'autres *objectifs de mission*.

Prérequis

Contrairement à ce qui se passe dans une succession d'*objectifs*, l'*objectif* A doit être réussi afin que l'*objectif* B puisse être tenté.

Plan B

Lorsque le *pilote* ne parvient pas à atteindre un *objectif de mission*, un nouvel *objectif* devient disponible, permettant de remporter la victoire par une voie détournée.

Il existe d'autres manières de coupler des *objectifs* entre eux, n'hésitez pas à en inventer.



CHRIS

Faites très attention lorsque vous utilisez des *objectifs* couplés. De manière générale, s'il existe un moyen de créer les *objectifs* sans les coupler, ne les coupez pas !

Répercussions

Parfois, le fait de réussir un *objectif de mission*, ou au contraire d'échouer, peut avoir des *répercussions* bien au-delà du cadre de la mission elle-même. Ces *répercussions* peuvent être définies de l'une des trois manières suivantes :

- le MJ les annonce pendant la *scène de briefing*,
- le MJ les note secrètement pendant la *scène de briefing*,
- les joueurs décident, au vu du résultat d'une *scène de mission*, que des *répercussions* sont logiques.

On imagine souvent les *répercussions* comme négatives, mais elles peuvent parfois être positives pour les personnages. Elles obéissent toutefois, dans ce dernier cas, à des règles légèrement différentes.

Si le MJ note secrètement les *répercussions* pendant le *briefing* :

- il doit annoncer que ces *répercussions* secrètes existent

mais n'a pas besoin de préciser à quels *objectifs* elles sont liées,

- pour les *répercussions* négatives, il doit donner une idée du niveau d'importance de ces *répercussions*,
- pour les *répercussions* positives, il n'a pas à préciser autre chose que leur existence.

Vous trouverez ci-dessous des listes de *répercussions* possibles. Vous pouvez les compléter, si vous le souhaitez. Toutefois, restez vigilant : en aucun cas vous ne pouvez créer de *répercussion* qui affecte les valeurs de *bliss*, de *terreur*, de *trauma*, d'*intimité*, de *confiance* ou de *stress*.

De manière générale, les *répercussions* positives sont associées aux *objectifs* atteints, et les *répercussions* négatives aux échecs. Si la situation s'y prête, il peut en être différemment.

Les *répercussions*, enfin, peuvent être associées à plus d'un *objectif*. Par exemple, vous pouvez décider que *si ces deux objectifs sont atteints, cet effet se produit*.



Exemples de répercussions positives

Ces *répercussions* sont généralement associées à la réussite d'un *objectif* et ne peuvent en aucun cas affecter les valeurs numériques d'un *pilote* ou de l'une de ses relations.

- Nouvelle tête : Un nouveau personnage est intégré au groupe de résistance. Ce personnage a des relations par défaut avec tous les autres membres du groupe (1 en *intimité*, et 1 en *confiance*), sauf avec le *pilote* qui a réalisé l'*objectif de mission* ayant permis cette *répercussion*.
- Rétablissement : Un personnage *blessé* est soigné, il n'est plus considéré comme *blessé*.
- Retour : Un personnage absent est de retour dans le groupe.
- Nouvelle ancre : Un *second rôle* a suivi une formation pour devenir *ancre* et peut désormais être utilisé comme tel, si nécessaire.
- Nouveau pilote : Un *second rôle* a suivi une formation de *pilote* et peut désormais être utilisé comme tel, si nécessaire. Cette *répercussion* doit être réservée aux *campagnes* de longue haleine (voir p.124).
- Nouvelle technologie : De nouveaux types de missions sont désormais disponibles.

Exemples de répercussions négatives

Ces *répercussions* sont généralement associées à l'échec d'un *objectif* et ne peuvent en aucun cas affecter les valeurs numériques d'un *pilote* ou de l'une de ses relations.

- Blessure : Un personnage non-pilote est *blessé*. Si un personnage déjà *blessé* subit cette *blessure*, il est *tué*.
- Mort : Un personnage non-pilote est *tué*.
- Bliss : Un personnage non-pilote succombe à l'influence du *Bliss* et s'endort à jamais. Comme la mort, le *Bliss* détruit toute forme de relations.
- Absence : Un personnage quitte le groupe.

Objectifs secrets

Comme pour les *répercussions*, le MJ peut déterminer des *objectifs secrets* qui seront révélés :

- en cours de mission,
- suite à la réussite d'un autre *objectif*,
- suite à l'échec d'un autre *objectif*.

C'est une bonne chose mais, comme pour les *répercussions secrètes*, il faut noter ces *objectifs* avant le début de la mission.

Objectifs libres

Un *objectif libre* est un *objectif* du style "Faites le nécessaire". Il a essentiellement pour but d'inciter le *pilote* à déclarer qu'il se *rebelle* (voir p.78), *rébellion* qui n'est pas liée à un conflit d'autorité mais au fait qu'il est seul en mesure d'évaluer la situation, et donc de prendre les bonnes décisions.

Missions sans ANIMA

Une fois que vous serez très à l'aise avec la structure des missions, vous pourrez essayer de créer des missions qui ne font pas appel aux ANIMA et impliquent uniquement des humains, dans le monde réel. Cela peut être un moyen de simuler une expédition, de détailler une bataille entre clans rivaux, etc. Dans ce cas :

- il n'y a pas d'ancre,
- il n'y a pas besoin d'utiliser le berceau ANIMA,
- les relations n'apportent des dés au pilote que si la personne impliquée dans cette relation aide réellement le pilote dans son action, directement ou indirectement.
- le monde est toujours décrit par le MJ et, pendant les *climax*, l'élément *sécurité du pilote* est interprété comme un risque de blessures physiques ou émotionnelles pour le pilote.



CHRIS

Soyons clairs : on ne parle pas ici de missions impliquant des combats d'ANIMA dans le monde réel plutôt que dans le rêve - voir p.65. Non. On parle bien ici d'utiliser les règles propres aux missions pour gérer plus précisément certains temps forts de la vie quotidienne des personnages - traque risquée dans la forêt voisine, bataille rangée entre clans ennemis, réparation délicate du berceau ANIMA...

EXEMPLES DE MISSIONS

Voici quelques exemples de missions. Vous pouvez les utiliser directement en jeu, sans rien y changer, ou simplement vous en inspirer pour créer les vôtres.

Défendez la base !

- Empêcher les *Autres* d'approcher du quartier général. (En cas d'échec, un personnage est *blessé*).
- Affronter en duel un champion ennemi.
- Massacrer les troupes ennemies.
- *Objectif secret* : Attaque sournoise ! (En cas d'échec, un personnage est *tué*).

Testez la nouvelle interface ANIMA

- Matérialiser une *armure ANIMA*.
- Tester les moteurs.
- Tester les capteurs sensoriels.
- Tester les armes.
- Tester le nouveau système furtif. (En cas de succès, un nouveau type de missions est disponible : missions d'infiltration).
- Attaquer une patrouille ennemie.

Enquêtez sur d'étranges phénomènes

- Mettre en place des capteurs.
- Localiser la perturbation dans le rêve.
- Résister aux perturbations.
- Combattre les cauchemars.
- Ramener les données scientifiques relevées.

Infiltez-vous en territoire ennemi

- Éviter les patrouilles ennemies. (En cas d'échec, nouvel *objectif* : Vaincre les patrouilles ennemies).
- Repérer la zone.
- Repérer de bons lieux d'embuscade.
- Localiser la base secrète des *Autres*. (En cas de succès, nouvel *objectif* : Infiltrer la base secrète des *Autres*).

Entraînez une nouvelle ancre

- Matérialiser une armure ANIMA.
- Tester le lien visuel.
- Tester le guidage.

(Si les 3 *objectifs de mission* sont atteints, un *second rôle* devient une *ancree*).

Attaquez la base ennemie

- Approcher discrètement de la base ennemie. (En cas d'échec, nouvel *objectif* : Vaincre les patrouilles ennemies).
- Désactiver les mécanismes de défense.
- Pénétrer dans la base ennemie. (En cas d'échec, les *objectifs* suivants échouent automatiquement).
- Localiser le centre stratégique. (En cas de succès, nouvel *objectif* : Récupérer des documents secrets. En cas d'échec de l'*objectif* "Récupérer des documents secrets", l'*objectif* "Détruire le centre de commandement" échoue automatiquement).

- Localiser le centre de commandement. (En cas de succès, nouvel *objectif* : Détruire le centre de commandement).
- S'enfuir de la base ennemie.

RÉSUMÉ

1 – L'une des principales tâches, pour un MJ de **Bliss Stage**, est de planifier les missions.

2 – Toutes les missions ont un thème qui résume où la mission se déroule et ce que l'on attend du *pilote*.

3 – Chaque mission est composée d'une succession d'*objectifs*, chacun de ces *objectifs* étant traité au cours d'une ou plusieurs *scènes de mission*.

4 – Il existe de nombreuses manières de varier le principe de base des missions.

IX
AVENIR ET DESTIN
BLISS STAGE



Les scènes de destin et d'avenir n'ont lieu que quand la valeur de trauma d'un pilote dépasse 6 ou que sa valeur de bliss dépasse 108. À l'issue de la scène de destin d'un pilote, ce pilote est considéré comme mort ou quitte définitivement le groupe. Le joueur de ce pilote gagne le privilège de résoudre l'un des espoirs du groupe de résistance, éventuellement au travers d'une scène d'avenir.

Les *scènes de destin* sont la manière dont le groupe dit adieu à un *pilote*. Les *scènes d'avenir* sont la manière dont le groupe perçoit les effets de sa lutte quotidienne sur le monde qui l'entoure.

DESTIN LIÉ AU TRAUMA

Quand la valeur de *trauma* d'un *pilote* dépasse 6, le joueur de ce *pilote* acquiert le *privilège* de demander une *scène de destin* et doit le faire immédiatement. Cette *scène* interrompt toute autre *scène* en cours et prend place immédiatement après l'événement qui a causé l'augmentation de *trauma* – en général, le *climax* d'une *scène de mission*. Le *pilote* est libre d'en déterminer tous les détails.

La *scène* se joue de manière simple : le joueur du *pilote* concerné décrit ce qui se passe. Les autres joueurs peuvent préciser quelles sont les réactions de leurs personnages, mais il ne s'agit que de suggestions que le joueur du *pilote* peut prendre en compte, ou non.

Il n'existe que deux limites à ce que peut décrire le joueur du *pilote* au cours de sa *scène de destin* :

- il ne peut pas interpréter d'autres *pilotes*, ni les tuer, ni

altérer leurs relations, même s'ils sont impliqués dans la *scène*,

- il ne peut pas *blesser* ou *tuer* plus de 2 *seconds rôles*.

La *scène* atteint son paroxysme au moment de la *mort* du *pilote*, et se termine – à la discrétion du joueur du *pilote* – peu de temps après.

Si cette *scène de destin* résout un *espoir*, barrez cet *espoir* sur la *feuille de groupe* en précisant comment il a été résolu. Si la *scène* ne permet pas de résoudre un *espoir*, le joueur du *pilote* choisit un *espoir* et le barre – cet *espoir* ne peut plus être résolu, même au travers d'une *scène d'avenir*.



PHOEBE

Parfois, un *pilote* peut dépasser 6 en *trauma* en dehors d'une *scène de mission*. Si cela arrive, la *scène de destin* peut ne pas être immédiate. Néanmoins, elle doit être la *scène* suivant celle en cours.

IX - AVENIR ET DESTIN



MARIA

Chaque fois qu'un personnage est tué, pensez à noter les points de bliss que cela fait gagner à tous ceux qui entretenaient une relation avec lui - 3 fois la valeur d'intimité de la relation rompue par la mort.



Anna – interprétée par Phoebe – se fraie un chemin vers le cœur de la base ennemie. Jenny – interprétée par Damien – est son ancre. Désarmée et harcelée de toutes parts par les Autres, achevée par un lancer de dés malchanceux de la part de Phoebe, Anna voit son trauma dépasser la valeur fatidique de 6.



PHOEBE

Ouais. Ce dernier point de terreur était de trop. C'en est fini d'Anna.



DAMIEN

C'est triste...



MARIA

Ouais, mais il te reste ta scène de destin.



PHOEBE

C'est quoi, déjà, nos espoirs ?



CHRIS

J'espère que nous pourrons élever une nouvelle génération, et j'espère que nous vaincrons les Autres.



PHOEBE

OK, donc je m'effondre à l'intérieur de la base ennemie, complètement débordée par le flot d'assaillants.



DAMIEN

Interprétant Jenny :
"Tu dois sortir de là !
Tu dois sortir de là !"



PHOEBE

"Je peux voir son cerveau, de là où je suis ! Il me suffirait de..." (silence) Anna semble prendre une décision.

"Jenny ? Dis à Archer à quel point je l'aime. Parle-lui de moi, OK ? Promis ?"





DAMIEN

"Non ! Arrête ! Ne fais pas ça !"



PHOEBE

Je me propulse en direction du cerveau et je déclenche l'auto-destruction de mon armure ANIMA, emportant la base ennemie avec moi dans un déluge de flammes.



CHRIS

Bien joué, sublime.



MARIA

Wow... Cool... Je suppose que l'espoir résolu est J'espère que nous vaincrons les Autres.



PHOEBE

Ouais...



DESTIN LIÉ AU BLISS

Si la valeur de *bliss* d'un *pilote* dépasse 108, il succombe à l'influence du *rêve*. Cela peut s'interpréter de bien des manières – à la discrétion du joueur du *pilote* concerné. Par défaut, le *pilote* est pris de léthargie et s'assoupit pour ne plus jamais se réveiller, comme tous les adultes touchés par le *Bliss* avant lui, mais un grand nombre d'autres *scènes de destin* peuvent être envisagées. Les seuls critères à respecter sont que, à l'issue de la *scène* :

- le *pilote* quitte le groupe de résistance,
- le *pilote* ne peut plus être un personnage important de la campagne.

Voici quelques idées pour varier les *scènes de destin* liées au *bliss* :

- Le *pilote* s'endort pour ne plus jamais s'éveiller.
- Le *pilote* se perd dans le *rêve*.
- Le *pilote* se mêle aux *Autres*, s'allie à eux.
- Le *pilote* s'en va fonder un nouveau groupe de résistance.
- Marqué par ce qu'il a vécu, écoeuré, le *pilote* quitte le groupe pour ne jamais y revenir.
- Le *pilote* est tué.
- L'*armure ANIMA* du *pilote* échappe à tout contrôle et s'incarne dans le monde réel, dévastant tout sur son passage avant qu'on ne l'arrête.
- Le *pilote* prend la place de l'*autorité* à la tête du groupe de résistance.

IX - AVENIR ET DESTIN

Dans tous les cas à l'exception du dernier, considérez que les relations avec le *pilote* sont *rompues* et déterminez le *bliss* que ces *ruptures* génèrent. Dans le dernier cas, le joueur du *pilote* remplace l'actuel MJ et devient le nouveau *Maître du Jeu*, laissant l'ancien MJ se *réapproprier* tous ses autres personnages (voir p.123).

Le joueur du *pilote* est libre de décrire sa *scène de destin* comme il l'entend mais, comme précédemment :

- il ne peut pas interpréter d'autres *pilotes*, ni les *tuer*, ni altérer leurs relations, même s'ils sont impliqués dans la *scène*,
- il ne peut pas *bless* ou *tuer* plus de 2 *seconds rôles*.

Si cette *scène de destin* résout un *espoir*, barrez cet *espoir* sur la feuille de groupe en précisant comment il a été résolu. Si la *scène* ne permet pas de résoudre un *espoir*, le joueur du *pilote* acquiert le *privilege* d'une *scène d'avenir* et doit la demander immédiatement.

SCÈNES D'AVENIR

Si un joueur décrit une *scène de destin* liée au *bliss* et ne résout pas d'*espoir*, il doit s'acquitter de cette tâche au travers d'une *scène d'avenir*. Cette *scène* suit immédiatement la *scène de destin* concernée.

Lorsqu'il demande la *scène d'avenir*, le joueur choisit un *espoir* non résolu et l'annonce au groupe.

Puis il débute la *scène d'avenir* en décrivant une situation au travers de laquelle :

- l'*espoir* en question est résolu, ou
- les conséquences de la résolution de cet *espoir* sont mises en lumière.

Comme pour une *scène de destin*, le joueur du *pilote* a le contrôle de la *scène* mais peut laisser s'exprimer d'autres personnages que le sien – par la voix de leur propriétaire. Le joueur du *pilote* a toujours le dernier mot, toutefois. Une fois l'*espoir* convenablement résolu, la *scène* se termine.



PHOEBE

Faites très attention, lorsque vous résolvez un *espoir*, de ne pas malencontreusement en résoudre d'autres en même temps.



Sara – interprétée par Damien – et Josh – interprété par Chris – sont impliqués dans une *scène d'interlude* au cours de laquelle ils se disputent violemment. Sara quitte les lieux, furieuse.



DAMIEN

Je pense que tu as brisé ma confiance, là.



CHRIS

Oui, et ça rompt notre relation. On avait 4 en intimité, ce qui nous rajoute à chacun 12 en bliss.



DAMIEN

Interprétant Sara : "Chuuut... Oui, je suis ta maman, maintenant. Viens." Je le prends dans mes bras. "Maman va t'emmener très loin d'ici, quelque part où on sera tous les deux en sûreté, quelque part où l'on n'aura plus de soucis à se faire, d'accord ?"



DAMIEN

Oh non, ça fait dépasser les 108 à Sara.



MARIA

Archer s'endort sur ton épaule.



MARIA

OK, donc tu as droit à une scène de destin, et peut-être d'avenir en suivant. À toi de choisir ce qui se passe, mais le seul espoir restant est J'espère que nous pourrons élever une nouvelle génération. Et comme Sara est mise hors jeu à cause du bliss, tu dois résoudre cet espoir.



DAMIEN

OK. Je le transporte tout doucement jusqu'à l'extérieur de la base et on s'en va. Personne ici ne nous reverra jamais. Ma réponse à l'espoir, je crois, est que nous ne pouvons pas élever de nouvelle génération au sein du groupe de résistance. Mais moi, peut-être que seule, et loin...



DAMIEN

OK, j'ai une idée. Je pense que, ce soir-là, tard dans la nuit, Sara s'introduit dans la chambre d'Archer.



PHOEBE

Wow...



MARIA

Interprétant Archer : "Ma... Man ?"



CHRIS

Impeccable.

IX - AVENIR ET DESTIN



MARIA

Joli.



PHOEBE

Vas-y



DAMIEN

Euh... merci.



DAMIEN

Fais-toi plaisir.



CHRIS

Donc, je pense qu'une semaine environ s'est écoulée depuis que nous avons vaincu les derniers

Autres. Les clans commencent à comprendre que les automates ennemis n'attaquent plus et, depuis quelques temps, plus personne ne succombe au Bliss. Ils sont tous là, ils sont venus me voir, et moi je suis devenu leur chef, de fait, depuis la mort de mon père. J'essaie de réfléchir à ce qu'il faut que je fasse.

Si vous le voulez bien, vous allez chacun interpréter un chef de clan, et moi Josh.



MARIA

Ok.



CHRIS

OK, Josh est le dernier pilote survivant, je demande donc sans attendre la dernière scène d'avenir, si personne ne s'y oppose.



PHOEBE

Alors, qu'est-ce que tu nous dis, exactement ?





CHRIS

Je vous dis qu'ils sont tous morts. "On les a battus. Ils ne reviendront plus. Plus jamais."



CHRIS

"Rien. C'est pas mon problème."



DAMIEN

"Et ça nous mène à quoi ? Je veux dire, c'est pas ça qui va nourrir qui que ce soit."



MARIA

"Pas ton problème ? Tu ne peux pas nous abandonner !"



CHRIS

"Non."



CHRIS

Je me redresse et prends un air aussi méprisant que possible. "Écoutez, les gars, c'est pas mon problème, OK ? Je viens juste de gagner la guerre. La guerre ! Et vous, vous voudriez que je m'occupe en plus de vos petits soucis ? Démerdez-vous !" Et je me tire.



MARIA

"Et maintenant, certains se battent dans les rues. Plus personne ne sait quoi faire. Ils pensent que c'est la fin du monde."

Je suppose que les gens se réinstallent progressivement, redécouvrent la vie telle qu'elle était avant le Bliss. De nouvelles frontières sont tracées. Les gens n'apprennent jamais rien, ne comprennent jamais rien. De nouvelles guerres éclatent, des tas de guerres, partout. Et je ne pense pas que Josh en ait encore quoi que ce soit à foutre. Je pense qu'il se retire dans les ruines d'une vieille cité, quelque part, loin de tout, et vit seul en attendant la fin.



CHRIS

"Ouep."



PHOEBE

"Et donc, qu'est-ce que tu vas faire ?"



MARIA

Han !



PHOEBE

Moi, j'aime bien.



CHRIS

Ouais, c'est parfait. Je ne le vois pas faire quoi que ce soit d'autre après tout ce qui s'est passé.



DAMIEN

Je pense que c'est la fin vers laquelle le groupe s'acheminait.



MARIA

OK, génial, les gars ! C'est la fin de l'aventure, la campagne est terminée !

CONSEILS DE RÉOLUTION

Avant de débiter une *scène de destin* ou une *scène d'avenir*, relisez les *espoirs* qui peuvent être résolus par cette *scène*. Le joueur qui s'apprête à résoudre un *espoir* devrait prendre un temps de réflexion pour se remémorer les *scènes* et missions qui peuvent influencer la résolution. N'hésitez d'ailleurs pas à ressortir vos anciennes *feuilles de mission* lorsque ces missions étaient en

rapport avec l'un ou l'autre des *espoirs* à résoudre.

Résoudre un *espoir* est l'une des décisions les plus importantes de *Bliss Stage*, il faut donc garder à l'esprit tout ce qui a conduit à cet instant.

Attention, je ne veux pas dire que ce qui s'est passé doit imposer la manière dont on résout un *espoir*. Il est tout à fait possible que, après avoir été d'échec en échec, la victoire survienne au dernier moment, alors que tout le monde croyait la mort venue. À l'inverse, une *campagne* au cours de laquelle le groupe de résistance a enchaîné les réussites peut finalement révéler la vanité de la lutte. Le choix final ne repose que sur le joueur du *pilote* concerné, en fonction de la conclusion qu'il juge la plus appropriée.

CAS PARTICULIERS

Dans des *campagnes éclair* ou, à l'inverse, de longue haleine, il est nécessaire d'ajuster les règles de ce chapitre. Les règles particulières à ces cas sont présentées p.124.



RÉSUMÉ

1 – Un *pilote* est mis hors jeu lorsque sa valeur de *trauma* dépasse 6, ou celle de *bliss* dépasse 108.

2 – Si un *pilote* atteint une valeur supérieure à 6 en *trauma*, il est *tué* de manière traumatisante. Son joueur décrit ce qui se passe, pourquoi, comment. Si, au cours de cette description, un *espoir* est résolu, c'est parfait. Sinon, le joueur du *pilote* doit choisir un *espoir* et le barrer. Cet *espoir* ne sera jamais résolu.

3 – Si un *pilote* atteint une valeur supérieure à 108 en *bliss*, son joueur doit immédiatement décider de quelle manière ce *pilote* quitte le jeu. La fin de ce *pilote* peut prendre bien des formes mais doit obligatoirement conduire à son départ définitif du groupe de résistance, ou à sa promotion comme nouvelle *autorité*. À la suite de cette *scène*, si aucun *espoir* n'a été résolu, une *scène d'avenir* doit en résoudre un.

4 – Une fois tous les *espoirs* résolus, le dernier *pilote* peut demander la dernière *scène d'avenir* à tout moment – ou immédiatement s'il dépasse 6 en *trauma* ou 108 en *bliss*. Cette *scène* lie tous les *espoirs* et donne une vision globale du futur de l'humanité. C'est la dernière *scène* de la *campagne*.

5 – Lorsque vous résolvez un *espoir*, assurez-vous d'être cohérent avec ce qui a déjà été résolu, et à ne pas empiéter sur ce qui reste à résoudre.







X

CAS PARTICULIERS

BLISS STAGE

BLISS STAGE

Au fil des séances, vous risquez d'être confrontés à de nombreux cas particuliers. Des personnages peuvent être tués, quitter le groupe, tomber enceintes. La hiérarchie au sein de votre groupe de résistance peut être bouleversée. Vous-même pouvez vous retrouver avec trop de joueurs, ou pas assez. Enfin, vous pouvez décider de jouer une campagne de longue haleine – sans que les règles ne planifient de moment pour la conclure – ou, au contraire, une campagne éclair devant absolument être terminée en quelques séances seulement. Ce chapitre contient des compléments de règles et de nombreuses suggestions pour gérer chacune de ces situations.

MORT

Les personnages peuvent être *tués* de différentes manières :

- Les *pilotes* peuvent être *tués* lorsque leur valeur de *trauma* dépasse 6, ou celle de *bliss* 108,
- Les *ancres* peuvent être *tuées* lorsqu'une mission tourne mal,
- Tous les personnages – sauf les *pilotes* – peuvent être *blessés* ou *tués* pour de nombreuses raisons liées à l'histoire.

Lorsqu'un personnage est *tué*, toutes les relations qu'il entretenait avec les autres sont *rompues*. Comme chaque fois qu'une relation est *rompue*, les personnages impliqués dans cette relation reçoivent un nombre de points de *bliss* égal à 3 fois son niveau d'*intimité*.

Les relations avec des personnages *morts* ne peuvent pas être utilisées lors des *scènes*, et les personnages *morts* ne peuvent pas être ramenés à la vie.

GROSSESSE ET NAISSANCE

Un personnage féminin, pubère et sexuellement actif peut tomber enceinte. Le joueur qui *possède* ce personnage et le MJ doivent valider cet état ensemble.

Une mère a la relation initiale suivante avec son futur enfant :

Personnage	Intimité	Confiance
Fœtus	3	3

Le père a la relation initiale suivante avec son futur enfant :

Personnage	Intimité	Confiance
Fœtus	2	2

Enfin, tous les autres personnages du groupe ont la relation initiale suivante avec le futur enfant :

Personnage	Intimité	Confiance
Fœtus	1	1

Les valeurs de ces relations incluent déjà les bonus de lien de sang (+1 en *intimité*).

Si la relation unissant la mère à son fœtus est *rompue*, la

X - CAS PARTICULIERS

grossesse se passe mal et un avortement a lieu, tuant l'enfant à naître. Cette *rupture* implique les augmentations de *bliss* habituelles.

DEVENIR UNE ANCRE

Un personnage peut devenir une *ancree* en participant à une mission d'entraînement au rôle d'*ancree*. Dans ce cas, choisissez pour lui une capacité spéciale (voir p.40) et, si ce personnage est *possédé* par le MJ, un autre joueur doit se le *réapproprier*.

Le MJ doit s'efforcer d'avoir à tout moment 2 *ancres* au moins dans le groupe de résistance.

DEVENIR UN PILOTE

Un personnage peut devenir un *pilote* en participant à une mission d'entraînement au rôle de *pilote*. Dans ce cas, conservez toutes les relations qu'il partage déjà avec d'autres – y compris celles *rompues*, qui occasionnent alors immédiatement un gain de *bliss* – et choisissez un archétype pour compléter son profil. Les relations avec les autres *pilotes* perdent immédiatement 1 point de *confiance*.

CHANGER D'AUTORITÉ

L'*autorité* peut être *tuée*, remplacée ou se faire destituer, que ce soit par le biais de la *scène de destin* d'un *pilote* – le *pilote* peut alors remplacer l'ancienne *autorité* – ou pour toute autre raison liée à l'histoire. Le personnage qui prend

la place de l'*autorité* ne peut être ni un *pilote* ni une *ancree* et, s'il l'était précédemment, il perd ce rôle pour ne conserver que celui d'*autorité*.

Lorsqu'un changement d'*autorité* se produit, le joueur qui *possède* la nouvelle *autorité* devient le nouveau MJ. L'ancien MJ *s'approprie* alors les *pilote(s)* et *ancree(s)* que *possédait* le nouveau MJ. Toutefois, si le joueur de la nouvelle *autorité* ne veut pas devenir MJ, il peut simplement laisser ce rôle à l'ancien MJ, qui *s'approprie* alors le personnage devenu *autorité*.

Si l'ancienne *autorité* est toujours en vie, elle perd 1 point de *confiance* avec tous les autres personnages.

CHANGER D'ESPOIR

Parfois, on découvre en cours de *campagne* qu'un *espoir* qu'on pensait adapté à nos envies ne l'est pas. Peut-être parce qu'il est mal formulé, trop général ou trop précis, peut-être parce que ce n'était qu'une facette d'un autre *espoir*, plus important. Peu importe : si un *espoir* n'est pas adapté, changez-en !

On peut changer d'*espoir* entre deux *séances*, si tous les joueurs sont d'accord. Dans ce cas, reformulez l'ancien *espoir*, ou choisissez-en tout simplement un nouveau.

CAMPAGNES DE LONGUE HALEINE

Certains groupes de joueurs aiment jouer des *campagnes* particulièrement longues durant des mois, voire des années. C'est possible avec **Bliss Stage**, et voici comment faire :

- En début de *campagne*, choisissez 2 *espoirs*, sans considération du nombre de joueurs.
- Chaque fois qu'un *pilote* est mis hors jeu, son joueur résout ou barre un *espoir*, puis en choisit un nouveau – ce nouvel *espoir* ne doit pas avoir été déjà choisi, ni résolu. Ce joueur a ensuite le choix entre créer un nouveau *pilote* qui rejoint le groupe, ou promouvoir un personnage existant au rôle de *pilote* – via une mission d'entraînement.
- Lorsque vous souhaitez conclure cette *campagne*, arrêtez tout simplement de choisir de nouveaux *espoirs*. Lorsque tous les *espoirs* auront été résolus, le joueur – hors MJ – ayant résolu le moins d'*espoirs* obtient le *privilege* de la dernière *scène d'avenir*.

CAMPAGNES ÉCLAIR

Pour écourter vos *campagnes*, donnez à tous les *pilotes* 1 point de *bliss* après chaque *scène d'interlude*.

Pour les écourter encore plus, ne donnez pas de *pilotes* à tous vos joueurs. Certains joueront les *pilotes*, d'autres les *ancres*.

CAMPAGNE À 1 PILOTE

Il est possible de jouer à **Bliss**

Stage avec un seul *pilote* mais la *campagne* sera alors significativement plus courte qu'une *campagne* classique. Si vous voulez en rallonger la durée, autorisez le *pilote* à atteindre des valeurs de *bliss* plus importantes que la limite habituelle de 108.

Dans ce type de *campagnes*, le joueur qui *possède* le *pilote* ne *possède* aucun autre personnage. Un autre joueur est le MJ et interprète l'*autorité*, et tous les autres personnages sont répartis entre le MJ et, éventuellement, d'autres joueurs – mais jamais celui qui *possède* le *pilote*.

Un seul *espoir* est choisi. Après sa résolution, les joueurs qui n'interprètent pas le *pilote* décrivent ensemble la dernière *scène d'avenir*.

CAMPAGNE À DEUX JOUEURS

Bliss Stage peut être joué à deux. Par définition, il s'agira alors d'une *campagne* à 1 *pilote*, l'un des joueurs *possédant* le *pilote*, l'autre assurant le rôle de MJ et interprétant tous les autres personnages – y compris l'*autorité* et les *ancres*.

Durant les *scènes d'interlude*, le joueur du *pilote* interprètera le *pilote* et le MJ interprètera l'environnement et *seconds rôles*. Durant les *scènes d'humanisation* (voir p.90), le MJ délèguera l'interprétation de l'un de ses personnages à l'autre joueur.

Enfin, au cours des *scènes de mission*, il faudra remplacer le tableau de *sécurité du pilote* par celui-ci :

X - CAS PARTICULIERS

Sécurité du pilote

Résultat du dé	Conséquence
+ (5 ou 6)	Le pilote est indemne. L'ancre garde le contrôle de l'environnement.
0 (3 ou 4)	La sécurité du pilote est mise en péril. Le <i>pilote</i> reçoit 1 point de <i>terreur</i> . L'ancre perd partiellement le contrôle de l'environnement – le <i>pilote</i> voit et entend des choses que l'ancre ne lui a pas décrites.
- (1 ou 2)	Le pilote est atteint. Il gagne 1 point de <i>terreur</i> et 1 point de <i>trauma</i> . L'ancre perd totalement le contrôle de l'environnement et ne peut que rester là, assise, tandis que le <i>pilote</i> décrit le cauchemar qui l'entoure.

JOUEURS ABSENTS

Si un joueur est absent, son *pilote* ne peut participer à aucune mission ni prendre part à des *scènes d'interlude*. Ses *ancres* ne doivent pas être utilisées en mission. Les *ancres* et *seconds rôles* qu'il possède, toutefois, peuvent être interprétés temporairement par d'autres joueurs s'ils doivent participer à des *scènes d'interlude*.

Si un joueur doit s'absenter pour une longue période, ou s'il n'est pas prévu qu'il revienne, vous avez le choix entre :

- demander à un autre joueur de se réappropriier ses *pilote(s)* et *ancre(s)* – rappelez-vous qu'un joueur ne doit pas posséder plus d'un *pilote*, et que le MJ ne peut en posséder aucun,
- considérer que ses personnages ont quitté le groupe de résistance, ce qui rompt toutes leurs relations et augmente les points de *bliss* des personnages qui leur étaient liés selon les règles habituelles.

INVITÉS

Il arrive parfois qu'un joueur de passage souhaite participer, pour une *séance* ou deux, à votre *campagne*. Cette participation est possible, mais de manière limitée. Voici comment vous pouvez impliquer cet invité dans votre *campagne*.

Seconds rôles

Permettez à l'invité d'interpréter certains *seconds rôles*. Ainsi, ce joueur occasionnel pourra prendre part à certaines *scènes d'interlude*. Il est recommandé de solliciter particulièrement ces *seconds rôles* tant que l'invité est présent.

Pilote invité

Si votre groupe de résistance est en contact avec d'autres groupes du même genre à travers le monde, l'invité peut interpréter un *pilote* appartenant à l'un de ces groupes – ce *pilote* a été envoyé à votre groupe pour lui prêter temporairement main-forte.

Dans ce cas, le MJ prépare un *pilote* adapté (à l'aide de l'un des archétypes p.37) et fait en sorte que ce *pilote* soit impliqué dans au moins une mission par *séance* tant que l'invité est présent.

GROUPE INSTABLE

Certains groupes ne sont pas stables – vous ne savez jamais qui viendra jouer, ni à quelle heure. Ce n'est pas idéal, mais cela n'empêche pas de jouer à Bliss Stage.

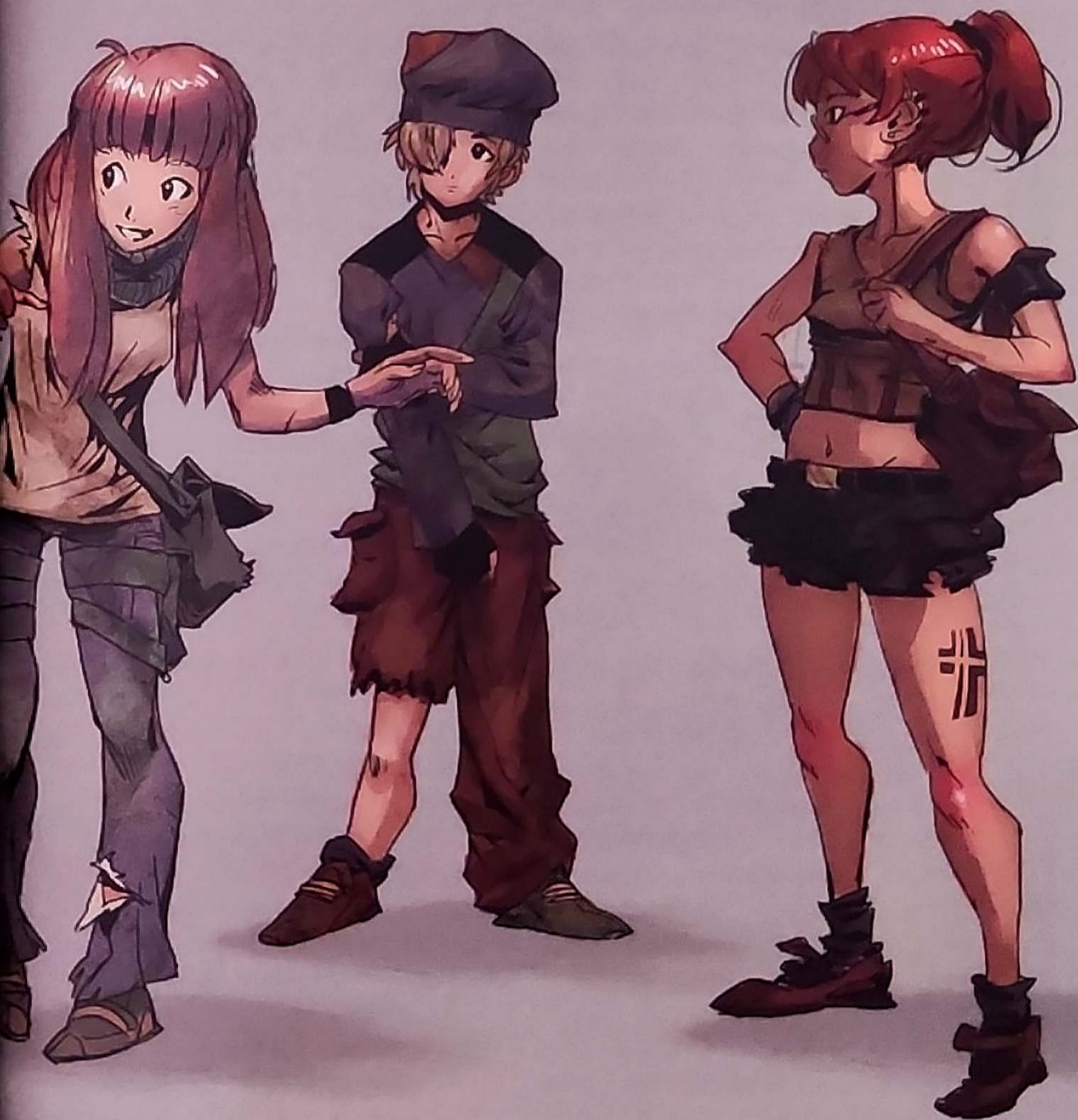
Le mieux dans ce cas est de jouer une *campagne* à 1 *pilote*. Confiez le *pilote* au joueur le plus fiable – celui qui a le plus de chances d'être là souvent. La seconde personne la plus fiable doit être le MJ, qui interprète *l'autorité*. Les autres joueurs interpréteront lors de leur passage les autres personnages, sans distinction, sans se les *approprier*.

Pensez à prendre de nombreuses notes sur le déroulement de l'histoire, à chaque *séance*, afin de garder une certaine cohérence et de pouvoir informer les joueurs de ce qui a eu lieu précédemment.





XI
CONSEILS
BLISS STAGE



Ce chapitre contient quelques explications et réflexions cherchant à répondre à la question suivante : comment jouer à Bliss Stage ? Vous n'y trouverez aucune règle stricte et sa lecture n'est pas indispensable pour jouer. Voyez-y plutôt une synthèse de mon expérience personnelle, une source d'inspiration, un aperçu de ce qui vous attend et le début d'un échange autour du jeu.



MARIA

Voilà, c'en est fini de nous, Ben n'a plus besoin de notre participation. Il va vous présenter sa vision du jeu, d'auteur à lecteur. C'est un peu différent du style précédemment employé mais c'est très bien aussi, vous verrez. J'espère que vous allez vous en sortir sans nous ! À bientôt !



Salut à tous ! Merci de nous avoir lus !

INTERPRÉTER UN PERSONNAGE - LE CŒUR DU JEU

Il est tentant, lorsque l'on joue à un jeu de rôle qui définit par des valeurs numériques certaines choses comme le *trauma* ou la *confiance*, de se laisser influencer par elles dans notre manière d'interpréter les personnages et leurs relations. Ainsi, si une relation a une valeur de *confiance* faible, on aura tendance à mettre en scène des personnages

méfiant l'un envers l'autre ou, si un personnage a une valeur de *trauma* élevée, à le décrire comme une malheureuse victime marquée par ce qu'elle a vécu, pleurant beaucoup, apathique...

Dans certains jeux de rôle, c'est ce que l'on attend de vous, c'est ainsi qu'il faut jouer pour que le jeu fonctionne.

Dans **Bliss Stage**, il n'y a pas cette attente. C'est presque l'inverse. Les valeurs numériques des personnages et de leurs relations ne doivent jamais vous imposer la façon dont les personnages agissent ni ce qu'ils disent, à part s'il s'agit d'une stratégie pour les faire évoluer.

Et donc, à quoi servent ces valeurs numériques ? D'une part, elles ont des effets mécaniques sur le jeu – par exemple, le *stress* vous empêche de gagner en *confiance* et l'*intimité* donne de la puissance aux *armures ANIMA* lors des missions. D'autre part, et c'est là le plus important, elles servent à enregistrer les *scènes* vécues par les personnages. Un *pilote* dont la valeur de *trauma* est très élevée a vu des choses terrifiantes pendant ses missions, mais sa réaction à cela et la façon dont ce lourd

passé influence sa vie actuelle ne dépendent que de vous, son joueur. Si quelqu'un essaie de se référer à des valeurs numériques pour justifier ou critiquer l'interprétation d'un personnage, renvoyez-le à ce que je viens d'écrire et calmez ses ardeurs.

Cela ne veut pas dire que vous devez essayer de jouer à l'opposé de ce que l'on attend de votre personnage. Pour reprendre l'exemple du *pilote* dont la valeur de *trauma* est très élevée, la façon la plus logique de l'interpréter, pour son joueur, est de rester prudent en mission et de tenter de soulager son *trauma* pendant les *scènes d'interlude* – le tout devrait brosser un personnage inquiet, hésitant, et donner naissance à quelques remises en question, à quelques effusions de larmes. Mais vous avez tout à fait la liberté de considérer que votre *pilote* garde le cap, serre les dents et ne s'apitoie pas sur son sort : c'est tout aussi bien ! Les valeurs numériques du jeu seront simplement là pour vous faire subir les conséquences de ce choix, qui amènera probablement beaucoup de souffrance, des sacrifices et peut-être la mort.

D'une certaine façon, laisser son interprétation être dominée par les valeurs numériques porte atteinte au cœur du jeu. Le cœur du jeu est le fait que nous, joueurs, nous voyons confier le destin de gamins désespérés qui se retrouvent dans une situation désespérée.

Des choix impossibles s'offrent à eux :

- Qui aimes-tu le plus, ton amant(e) ou ta famille ?
- Es-tu prêt(e) à te sacrifier pour sauver le monde ?

Ces gamins doivent se regarder en face, prendre des décisions et vivre avec les conséquences de leurs actes. Si vous ne faites pas de même, si vous ne prenez pas de décisions pour eux, si vous vous contentez d'appliquer à leur comportement des valeurs numériques, vous refusez d'être touché par le cœur du jeu, de vous impliquer dans tout cela.

Votre seule vraie responsabilité, en tant que joueur de **Bliss Stage**, est de prendre vos responsabilités vis-à-vis des actions de vos personnages, d'être honnête envers eux. Et c'est aussi le plus amusant, alors faites-le !

INTERPRÉTER UN PILOTE

Lorsque vous interprétez un *pilote*, vous êtes au centre de l'action. Pendant une mission, vous allez devoir communiquer avec l'*ancree* et prendre des décisions importantes mettant en conflit vos intérêts personnels, ceux de l'*autorité* et ceux du reste du groupe. En général, les autres joueurs et vous vous amuserez davantage si, au cours des missions, vous prenez vos décisions en fonction de vos sentiments, de ce que vos tripes vous disent de faire au lieu de peser le pour et le contre en



échafaudant de nombreux plans. Laissez parler votre cœur au lieu de réfléchir pendant dix minutes aux avantages et inconvénients de chaque attribution de dé au cours d'un *climax*. Une approche stratégique n'est pas mauvaise mais elle ralentit beaucoup le jeu pour un bénéfice limité. Mieux vaut y aller à l'instinct, être dans l'action et dans le divertissement.

Pendant les *scènes d'interlude*, vous êtes encore une fois sous les feux de la rampe. Et encore une fois, soyez actif. Un *pilote* engourdi se contentera souvent de soulager son *trauma* sans susciter de passion. C'est bien plus agréable pour tout le monde lorsqu'un *pilote* essaie d'obtenir ce qu'il attend d'une relation. Si vous ne savez pas ce que votre *pilote* attend d'une relation, voyez ce que vous suggèrent ses valeurs numériques et, si vous n'avez toujours pas d'idée, il est peut-être bon de laisser un autre joueur donner l'impulsion et diriger la *scène*.

Pendant une *scène de briefing*, vous êtes essentiellement là pour écouter. Assurez-vous de poser à l'*autorité* toutes les questions qui vous viennent à l'esprit. Il vous faut avoir une idée précise du déroulement de la mission à venir. Sans cela, difficile de savoir si le plus logique, pour votre *pilote*, est de se porter volontaire ou de *décliner*.

Pendant les *scènes de destin et d'avenir*, vous êtes seul maître du jeu. Vous seul décidez de la façon dont votre *pilote* quitte

le jeu, faites donc en sorte que sa fin soit logique, et belle. De même, vous aurez peut-être à résoudre un *espoir*. La meilleure chose à faire est alors de regarder objectivement comment se sont déroulées les missions qui avaient un rapport avec cet *espoir* et d'en tirer les conclusions qu s'imposent. Cela ne veut pas dire que vous êtes contraint, enfermé dans le schéma que l'histoire a prévu : une succession d'échecs peut conduire à une victoire inespérée, tout comme un enchaînement de réussites finira par s'avérer vain. Comprenez plutôt que votre façon de résoudre cet *espoir* doit prendre en compte ces événements passés, montrer ce qu'ils ont apporté, respecter ce qui s'est passé et mettre un terme à tout cela, une bonne fois pour toutes. Quelques exemples sont disponibles dans le chapitre *Scènes de destin et d'avenir* (voir p.110) et, si vous êtes intimidé, n'hésitez pas à demander leur avis aux autres joueurs, qui sont souvent de bon conseil.

Quand vous êtes le *pilote*, c'est à vous de briller. Brillez !

Ç'est ça, être pilote

Vous en êtes un. Si vous réussissez, si vous parvenez à vous dépasser, alors l'humanité pourra peut-être survivre. Peut-être que vous pouvez faire mieux que ça. Peut-être qu'un jour, le monde sera à nouveau normal. Mais si vous échouez, ce sera la fin. Pas juste pour vous, pour tout le monde.

Et ils le savent tous. Vous pouvez le sentir quand leurs regards s'emplissent d'un dédain dissimulant mal la peur qu'ils éprouvent – après tout, leur destin dépend d'une bande de gamins. Vous pouvez le sentir quand ils essaient tant bien que mal de cacher la fierté qu'ils ressentent pour vous. Vous pouvez le lire dans ses larmes, après avoir fait l'amour, quand elle pense que vous dormez ; vous le devinez chaque fois que vous revenez de mission, quand elle se jette sur vous pour vous embrasser, un reste de terreur au fond des yeux. Pourquoi son amour ne l'autorise-t-elle pas à partager sa peine avec vous ?

Plus que dans toute autre chose, vous pouvez le sentir dans la façon dont ils vous regardent lorsque vous marchez parmi eux, inquiets et excités à la fois, comme si vous étiez mille fois plus cool qu'un dessin animé du samedi matin, comme si vous étiez à la fois Luke Skywalker et Jésus Christ, comme si vous étiez le plus incroyable héros de tous les temps.

Vous l'avez su quand elle vous a dit que, quand elle serait grande, elle serait pilote d'ANIMA, comme vous. Elle a souri. L'admiration, le désir et la ferveur qui emplissaient la voix de votre sœur ce jour-là étaient tellement palpables que vous n'avez pas su quoi répondre pour ne pas trahir votre émotion. Vous avez passé toute la nuit à sangloter rien que d'y penser.

Essayez de ne pas penser au fait que vous lui faites du mal. Essayez

de ne pas penser au fait que vous l'utilisez comme un bouclier humain chaque fois que vous livrez une bataille. Essayez de ne pas penser aux cauchemars qu'elle fait, chaque nuit, à cause de vous.

Essayez de penser que ça va s'arranger et que si vous vous battez encore plus, un jour tout sera bien.

Il n'y a jamais eu de batailles plus terribles que celles que vous livrez, il n'y a jamais eu de guerre plus importante que celle-là, mais vous ne vous battez pas pour que votre petite sœur puisse devenir assez grande pour se battre à son tour. Personne ne devrait voir les choses que vous avez vues, personne ne mérite de faire ce que vous devez faire. Encore moins elle. Si vous pouvez réussir, si vous pouvez gagner, alors plus personne n'aura à se battre, plus jamais. Pas comme ça. Pas contre ça.

Et si vous échouez... Ça n'aura plus vraiment d'importance.

INTERPRÉTER L'AUTORITÉ

La présence de l'autorité apparaît en filigrane tout au long d'une campagne. Elle est partout, même dans les scènes où elle n'est pas physiquement présente : ses idées, ses objectifs et son caractère impriment leur marque sur l'histoire. Donc, même si l'autorité n'est qu'un second rôle parmi les autres lors des scènes d'interlude et la voix du MJ pendant les scènes de briefing, elle étend son ombre sur la campagne



tout entière et il est important de l'interpréter correctement.

Bonne nouvelle : comme pour le fait de maîtriser le jeu, vous ne pouvez pas mal interpréter l'autorité. L'autorité idéale est comme le patron idéal, le proviseur idéal, le commandant idéal : en retrait mais impliquée, responsable mais pas interventionniste, ferme mais ouverte à la critique, patiente mais toujours occupée. Elle est un dirigeant qui autorise ses troupes à donner le meilleur pour lui. Elle écoute, et quand elle parle, tout le monde l'écoute.

Votre *autorité* sera inévitablement mauvaise dans certains de ces aspects, s'en sortira bien dans d'autres, et sera assez confuse dans la plupart. Comment cherche-t-elle à atteindre ses idéaux ? En quoi se trompe-t-elle ? Que ne prend-elle pas le temps de faire ?

S'il y a bien une chose dont manque une *autorité*, c'est de temps...

C'est ça, être autorité

Voilà à quoi ressemble la vie d'une autorité. Avez-vous déjà gardé des enfants ? Je veux dire, un grand groupe d'adolescents qui sont tellement plus cool et tellement plus beaux que vous ne pourrez jamais l'être, des adolescents typiques qui vous détestent tout le temps, pour tout, sauf quand ils vous adorent ? C'est ça, être une autorité, sauf que c'est toute la journée, tous les jours, et que vous n'avez jamais d'interactions avec un adulte de votre âge ou

quelqu'un qui vous ressemble.

Si vous êtes préparée à cela, entraînée, si vous êtes prof ou monitrice de colonie, vous pouvez vous en sortir. Sauf que vous, vous n'étiez pas préparée à cela. Vous avez survécu et le hasard a fait que la dernière chose dont vous vouliez entendre parler, c'était précisément de devoir gérer une bande de gamins turbulents qui, eux aussi, ont survécu.

Parce que, vous voyez, vous êtes adulte et vous avez échappé au Bliss. Et tous les adultes qui sont dans votre cas ont un point commun : les insomnies. Que ce soit parce que vous preniez des médicaments – ou de la drogue – ou parce que vous souffriez d'un trouble mental, vous n'arriviez déjà pas à dormir correctement avant le Bliss et, maintenant, cela fait sept ans que vous n'avez pas dormi. Quelle que soit la cause première de vos insomnies, aujourd'hui, vous mettez tout en oeuvre pour continuer à ne pas dormir. En lisant tout le temps ? En vous bourrant de médicaments ? En pratiquant la méditation, le chant ? En vous passant en boucle cette bonne vieille cassette de L'île aux Naufragés, encore et encore, et encore ?

Et vous voilà donc en charge de tout ce qu'il reste de l'humanité sur cette planète, seule au milieu de gens qui vous haïssent autant qu'ils ont besoin de vous. Vous n'avez pas dormi depuis sept ans et les études les plus sérieuses ont démontré que 72 heures suffisent pour que le manque

de sommeil réveille en chacun de nous des pulsions suicidaires. Heureusement, pour vous raccrocher à la vie, vous couchez avec l'un(e) de ces gosses – au moins. Malheureusement, vous vous détestez de faire ça... Vous vous détestez pour tout le reste, aussi.

C'est la vie.

INTERPRÉTER LES SECONDS RÔLES

C'est merveilleux d'interpréter un *second rôle* parce que cela permet de se détendre. Vous jouez les *scènes d'interlude* mais vous n'êtes pas au centre de l'action. Vous pouvez faire toutes sortes de choses mais vous n'êtes pas obligé de le faire, vous n'avez aucune stratégie à mettre en place, vous êtes juste là pour donner une interprétation bienveillante du personnage en réponse aux actions des *pilotes*.

Prenons un peu de temps pour expliquer ce que j'entends par *interprétation bienveillante*. Le plus important à comprendre, à propos des *seconds rôles*, c'est qu'il faut les considérer comme de vrais personnages animés par leurs désirs, leurs peurs, leurs espoirs et leurs rêves. Ils ne sont pas moins humains, moins importants que les *pilotes*, les *ancres* ou l'*autorité*. Pour les interpréter correctement, le mieux est de les considérer avec bienveillance, de se mettre à leur place, de compatir avec eux. Ce sont tous des enfants abandonnés espérant que quelqu'un pourra combler leurs manques affectifs.

Chaque fois qu'ils sont impliqués dans une *scène*, c'est à vous de voir s'ils tentent de combler ces manques au contact des autres, et comment ils s'y prennent.

Interpréter un *second rôle* ouvre donc des possibilités d'interprétation énormes. Libre à vous de mettre en scène des situations dramatiques, des supplications, des pleurs ou des sourires en coin, des mesquineries, des vengeances qui peuvent conduire à détruire la carrière d'un *pilote*. Mais si vous préférez vous laisser porter par les actions des *pilotes*, leur laisser la vedette et ne faire que réagir à leurs propositions, vous le pouvez. Ces deux attitudes servent pareillement le jeu, faites comme vous en avez envie, et ce sera parfait pour tout le monde.

C'est ça, être gamin

Par rapport aux enfants nés dans d'autres sociétés humaines et à d'autres époques, vous étiez probablement moins bien préparé à ça. Votre vie était faite de cours d'école et d'activités sportives ou artistiques, remplie de jouets et de jeux vidéo, d'émissions télévisées. On vous bichonnait, on vous éduquait, on vous façonnait pour faire de vous une sorte de créature aussi belle qu'inutile. Vous ne passiez même pas la majorité de votre temps à jouer avec les autres enfants, et certainement pas sans surveillance – jouer sans surveillance, c'est dangereux ! Vous auriez pu vous blesser !



Du coup, évidemment, vous ne saviez ni cuisiner, ni vous déplacer tout seul sur de longues distances, ni même interagir avec des êtres humains qui ne sont ni vos parents, ni vos professeurs. Voilà un peu le genre d'enfant que vous étiez. Et là, sans prévenir, ils sont tous morts.

Enfin, pas morts. Ils dorment, juste, mais on les croirait morts, vraiment. Et après quelques jours marrants à vous gaver de bonbons dans les rayons déserts de l'épicerie du coin, à jouer aux jeux vidéo toute la nuit et à vous battre avec votre petit frère ; après avoir cru mourir de chagrin, pleurant toutes les larmes de votre corps, secouant le corps à peine vivant de votre mère, cette mère qui était tout pour vous et vous nourrissait ; après avoir hurlé dans les oreilles de votre père sans qu'il paraisse s'éveiller ; après avoir été incapable de supporter davantage le sourire béat qu'ils affichent tous ; après avoir fui, mort de peur ; après avoir pleuré avant de vous endormir sur un banc public ; après tout ça, vous avez réalisé que les dernières friandises, les derniers hamburgers, les dernières tranches de fromage que vous avez mangés dans l'épicerie, c'était les derniers. Et là, il n'y a vraiment plus rien à manger.

Et vous ne savez pas comment faire pousser tout ça.

Pourtant, vous avez survécu et, pour cela, vous avez du faire des choses vraiment horribles. À mon avis, pas un seul survivant n'a pu en

arriver là sans avoir tué quelqu'un pour une boîte de conserve encore mangeable – ou, au mieux, sans avoir fait tuer quelqu'un pour cette boîte de conserve. Peut-être avez-vous rejoint la campagne – ou peut-être y êtes-vous né – et, là-bas, peut-être avez-vous réussi à faire pousser quelque chose. Peut-être que vous avez été dans les scouts, et pas dans ces compagnies de scouts des villes qui ne sont là que pour vous apprendre l'ordre et la discipline. Peut-être que les scouts vous ont appris à vous débrouiller dans les bois et que, fort de ce savoir, vous avez rassemblé vos amis et rejoint ensemble la vie sauvage. Peut-être que vous faisiez partie d'une petite bande de voyous qui hantaient les pelouses des centres-villes. Peu importe : vous avez survécu. Toutes ces années de souffrance sont à jamais gravées dans votre esprit.

Et tout ça, c'est sans parler des Autres. Vous étiez là quand leurs automates ont posé le pied sur notre monde, choses ardentes de métal et de chair aux allures de jouets cauchemardesques. Qui sait ce que vous en avez pensé, pendant les premières minutes, avant qu'ils n'ouvrent le feu. C'était deux ans après le cataclysme – après le Bliss, comme ils disent. Vous commencez à peine à reprendre goût à la vie, à trouver une certaine forme d'harmonie dans vos nouvelles habitudes. Les automates vous ont traqué et vous avez du fuir, quitter les campements que vous aviez

établis. Exilé, pourchassé, vous vous déplaciez dès que vous le pouviez, dès que la voie paraissait libre, à l'affût du moindre bruit suspect. Comment leur avez-vous échappé ? Comment avez-vous survécu à cette vie nomade ? Avez-vous mangé les insectes et les vers que vous trouviez ? Des chats, des rongeurs, des cafards, les restes de ceux qui avaient eu moins de chance que vous ?

Ça a été dur, très dur, et au fond de votre cœur vous saviez que vous alliez mourir, et qu'avec vous mourrait l'humanité tout entière. Un peu comme dans les comics, sauf que dans les comics il y a toujours Superman ou un autre super-héros qui finit par sauver le monde. Cette fois, il n'y avait aucun super-héros sur qui compter et votre vie n'était que faim, désespoir et peur.

La plupart des enfants sont morts à cette époque – de faim, de soif, de folie, de maladie ou sous les coups des Autres. Mais vous, encore une fois, vous avez survécu. Vous avez survécu parce que vous les avez trouvés. Vous nous avez trouvés.

Nous avons réussi à comprendre comment les Autres contrôlaient leurs automates et nous en avons fait une machine de guerre. Nous avons réussi à fonder une société – une petite société brutale et vicieuse, mais une société quand même. Et vous nous avez trouvés. Nous vous avons accueilli chez nous car les survivants sont trop précieux pour être rejetés. Vous

n'êtes pas un pilote mais vous pouvez être utile. Tout le monde peut être utile. C'est très risqué, tout ça, mais pas plus que tout ce que vous venez de vivre.

Parfois, vous repensez à vos jouets, à votre école, à votre console de jeu et à vos parents. Rarement. Ça vous rend triste d'y repenser. Ça vous met mal à l'aise, comme si vous n'auriez pas du survivre. Ça vous renvoie à tout ce qui vous manque. Mais se laisser aller à la tristesse, c'est mettre en danger la vie des pilotes, et la vôtre.

INTERPRÉTER UNE ANCRE

Votre première responsabilité, lorsque vous interprétez une *ancre*, est de guider le *pilote* pendant les missions. Pour cela, il est important que vous prêtiez votre voix à l'*ancre* elle-même et parliez directement au joueur du *pilote* pour lui décrire ce qui l'entoure, ce qu'il se passe et ce qu'il doit affronter. De ce fait, l'*ancre* a un immense pouvoir sur l'orientation que peut prendre une mission. Une *ancre* qui apprécie son *pilote* peut chercher à apaiser son rêve pour lui donner un semblant de cohérence là où une *ancre* détestant son *pilote* pourra faire de chacune de ses missions un véritable cauchemar – au sens propre.

La relation entre l'*ancre* et son *pilote* est extrêmement importante, pas uniquement parce que cette relation forme la structure principale de l'*armure ANIMA* mais aussi parce que l'*ancre*



va influencer à la fois l'issue de la mission et les chances de survie du *pilote*. Il est donc impératif que, pendant les missions, vous vous mettiez à la place de l'*ancree* et que vous preniez vos décisions avec son cœur, en vous demandant ce qu'elle veut vraiment, comment elle voit le *pilote* et ce qu'elle est prête à lui faire subir.

Pendant les *scènes d'interlude*, le rôle des *ancres* se rapproche beaucoup de celui des *seconds rôles*. Cependant, en raison du fait que les relations des *ancres* sont davantage soumises au stress que celles des autres *seconds rôles*, elles sont souvent mises en avant. Les *ancres* subissent en effet d'énormes doses de stress. Si une mission se passe bien, le *pilote* passe pour un héros. En revanche, quand une mission se passe mal, c'est souvent l'*ancree* qui est tenue pour responsable. Chaque *ancree* peut donc craquer assez facilement et entretient avec son *pilote* une relation toujours plus compliquée qu'il n'y paraît.

C'est ça, être ancree

Vous avez été choisie car vous entreteniez d'étroites relations avec un pilote. Il est peut-être l'amour de votre vie et il va peut-être sauver le monde rien que pour vous. Vous allez l'accompagner à travers toutes ses épreuves, le guider. À tous les deux, vous allez faire la différence.

Vous serez là quand il combattra. Vous verrez à travers ses yeux

la noire mélasse de cauchemars qu'il affronte et, à travers elle, un miroir sur lequel s'écriront toutes les raisons pour lesquelles il vous déteste. À chaque fois ce sera pareil. Tout le temps. Et si, à un moment donné, vous faiblissez devant ces jaillissements de haine ou succomez à la colère, ça le tuera. Alors, vous garderez tout cela pour vous, vous n'en parlerez à personne.

Et puis il y aura les autres, toutes ces filles avec lesquelles il fricote, et les potes auxquels il prête plus d'attention qu'à vous. Vous les devinerez ensemble, tout le temps, vous l'entendrez les appeler à lui dans ses rêves et vous les verrez se battre, côte à côte. Tout le monde trouvera ça normal, tout le monde s'en réjouira alors que vous, si vous ouvrez la bouche, si vous dites quoi que ce soit et qu'il meurt, tout sera de votre faute – c'est que vous n'aurez pas fait en sorte qu'il vous aime assez.

Et puis il sera tué. Parce que les pilotes se font tuer, parce que c'est une guerre, parce que, après tout, après tant de mensonges et de trahisons, peut-être que vous ne l'aimiez plus assez pour avoir envie de le sauver, cette fois-là. On l'enterrera peut-être, ou peut-être pas, et il sera oublié, comme les autres pilotes morts avant lui. Mais vous, vous ne l'oublierez pas. Vous le garderez dans votre cœur, parce que c'est l'amour de votre vie, même si tout l'amour que vous aviez pour lui a été dévoré par les

cauchemars et qu'il n'en reste que d'amers regrets.

Et puis, après tout, vous n'êtes pas une si mauvaise ancre, vous avez même suivi un entraînement spécial. Alors, on vous présentera un nouveau pilote, et on vous dira "Hey, tu pourrais tomber amoureuse de celui-là aussi, ce serait un avantage stratégique non négligeable pour nos futures missions et, peut-être, pour l'humanité tout entière". Tout ce que vous aurez envie de faire, à ce moment-là, c'est vous rouler en boule et pleurer jusqu'à en mourir. Mais Dieu est là pour veiller au grain et vous finirez par tomber amoureuse, à nouveau. Pas aussi fort qu'avant, mais bon... C'est toujours la même merde, au final.

Et ça recommencera, jusqu'à ce que vous en ayez pris l'habitude.

C'est ça, être une ancre.

ÊTRE MJ

Chaque fois que vous jouez à **Bliss Stage**, quelqu'un a le rôle de *Maître du Jeu*, ou MJ. Idéalement, le MJ devrait être celui qui a le plus d'expérience de ce jeu – et donc, si vous jouez tous pour la première fois, celui qui a lu ce livre en entier – mais il peut aussi s'agir de n'importe quel joueur qui a déjà une petite expérience. Souvent, le MJ est aussi tout simplement celui qui invite et organise la partie chez lui, mais rien de tout cela n'est obligatoire.

En tant que MJ, vous avez des

responsabilités très différentes des autres joueurs. Ce n'est ni plus, ni moins difficile que pour les autres, et ni vous ni eux n'avez plus ou moins de poids sur le jeu. Mais eux ont besoin que vous prêtiez une attention toute particulière à ce qu'ils vivent et ressentent pendant la *campagne*.

Les responsabilités du MJ sont les suivantes :

- aider au consensus,
- être prêt,
- planifier les missions,
- doser la difficulté,
- maîtriser les règles,
- ne pas répondre aux grandes questions.

Aidez au consensus

Le premier travail du MJ, dans **Bliss Stage**, est d'aider les joueurs à trouver un consensus entre leurs idées. Il y a de nombreux moments au cours du jeu qui demandent aux joueurs de tomber d'accord sur différentes choses – lors de la première *séance*, au cours des missions, etc. La plupart des groupes – et notamment ceux qui n'ont pas l'habitude de trouver des consensus – peuvent rencontrer des difficultés dans ce processus et il peut en coûter une partie du plaisir de jeu.

Mais ne vous inquiétez pas : vous finirez par trouver le meilleur moyen de gérer cela, d'obtenir un consensus de façon efficace. Vous trouverez quelques astuces page suivante.



- Au lieu de dire que vous n'aimez pas quelque chose, dites quelque chose de positif, proposez une alternative. Ne permettez pas à quelqu'un de rester là, assis, à refuser tout ce qui est proposé sans apporter sa propre vision des choses.
- Évitez les retours en arrière. Certains MJ ne permettent pas que les joueurs remettent en question ce qui a été dit. On peut nuancer, compléter ou faire évoluer une idée, mais pas la contredire.
- Validez la première bonne idée. Quelqu'un propose quelque chose de vraiment bien et tout le monde acquiesce sur le moment ? Coupez court à la conversation et conservez cette idée avant que quelqu'un d'autre n'ait envie de la modifier – ce qui a souvent pour effet de la rendre moins bonne.
- Interpellez les timides. Si quelqu'un est en retrait et ne participe pas, essayez d'attirer l'attention sur lui. La plupart des gens ont de très bonnes idées, mais beaucoup n'osent pas les formuler.

Il est également important, lorsque vous aidez au consensus, de ne pas mettre en avant vos propres idées. En tant que médiateur, vous avez forcément un certain pouvoir, mais vous devez faire en sorte de privilégier les contributions des autres joueurs – ce qui ne vous interdit pas pour autant de contribuer.

Soyez prêt

Chaque fois que le groupe doit participer activement et apporter des idées, et qu'aucune bonne idée n'en ressort, c'est votre rôle de proposer quelque chose de suffisamment bon pour que le jeu puisse continuer. Cela peut paraître en opposition avec les conseils précédents mais, en tant que MJ, vous êtes aussi là pour créer du jeu et un fil conducteur en expliquant les actions couramment entreprises par les *Autres*, en ayant une trame de base à l'histoire du groupe de résistance, etc.

Il n'est pas essentiel que vous arriviez à vos *séances* avec des idées toujours plus brillantes, ni même toujours bonnes. En revanche, ayez toujours une astuce pour relancer l'histoire, faire en sorte que l'on ne se retrouve pas dans une impasse. En vous appuyant sur le passé du groupe – ce qu'ont déjà tenté les *Autres*, les thèmes qui reviennent souvent en cours de *campagne*, etc. – vous serez capable d'improviser sans trop vous faire de souci.

De manière très concrète, si, à un moment donné, les joueurs sont là, assis en rond, en se regardant dans le blanc des yeux, c'est à vous, MJ, de relancer l'action.

Le MJ est le seul joueur qui a besoin de se préparer entre deux *séances*. Cela peut être très simple : réfléchissez à quelques idées de missions en rapport avec les *espoirs* du groupe, et tout ira bien. Si vous n'êtes pas doué pour

imaginer à la volée les *objectifs de mission*, préparez-les également, cela vous aidera le moment venu.

Planifiez les missions

En tant que MJ, vous êtes le seul joueur de **Bliss Stage** – avec l'hôte – à devoir planifier certaines choses entre les *séances* de jeu. Heureusement, cela se limite essentiellement à la planification des missions.

Si vous êtes doué en improvisation, vous n'aurez sans doute besoin que de trois ou quatre idées de missions – vous improviserez les *objectifs de mission* pendant les *scènes de briefing*. Dans le cas contraire, prenez quelques notes et détaillez chaque mission comme dans les exemples p.106.

Une bonne mission est une mission liée aux *espoirs* du groupe, une mission que les *pilotes* auront vraiment envie de réussir jusqu'au bout. Par défaut, si vous n'avez pas de meilleure idée, une bonne mission peut aussi être celle qui met en danger les relations auxquelles ils tiennent le plus.

Si vous planifiez vos missions à l'avance, ne présumez pas pour autant que vous allez toutes les mettre en place. Parfois, le jeu prend une tournure inattendue et des idées de mission qui semblaient bonnes deviennent complètement inutilisables, ou doivent être modifiées. Ce n'est pas grave ! Ce n'est pas comme si ça vous avait pris plus de deux ou trois minutes à préparer, non ?

Dosez la difficulté : missions, interludes et trauma

Le MJ a pour responsabilité de rendre la vie des *pilotes* difficile. Pour cela, vous allez devoir trouver un équilibre entre la difficulté que vous mettez en place et l'intérêt de l'histoire elle-même.

Le plus important à savoir est que vous ne pouvez pas prendre de mauvaise décision à ce sujet. Tous les *pilotes* ont pour destinée de dépasser 108 points de *bliss* ou 6 points de *trauma* et, dans un cas comme dans l'autre, cela leur offre une opportunité de résoudre un *espoir*. Si vous rendez la vie des *pilotes* plus difficile, ces derniers auront plutôt tendance à mourir de *trauma*, ce qui donne au jeu la dimension tragique d'une histoire douce-amère. En revanche, si vous abaissez la difficulté, les *pilotes* auront plutôt tendance à succomber au *Bliss*, ce qui peut constituer une forme de *happy end* – mais pas toujours. Les deux modes de jeu sont amusants. Vous ne pouvez vraiment pas vous tromper dans votre dosage.

Voyons maintenant par quels moyens vous pouvez **ajuster la difficulté**.

Le premier moyen pour ajuster la difficulté est de **modifier le rapport entre le nombre de scènes d'interlude et le nombre d'objectifs de mission**. Plus vous jouerez de *scènes d'interlude*,



plus le jeu sera facile. À l'inverse, augmenter le nombre d'*objectifs de mission* rend le jeu plus difficile.

En général, le rapport moyen est d'un peu moins d'1 *scène d'interlude* par *objectif de mission*. Dans ces proportions, les *pilotes* peuvent en général s'en sortir sans trop de mal, et sans développer leurs relations à l'extrême. À partir de là :

- Plus on augmente le nombre de *scènes d'interlude*, plus le jeu sera facile et les relations des *pilotes* auront tendance à se développer.
- Plus on augmente le nombre d'*objectifs de mission*, plus le jeu sera difficile et les relations des *pilotes* auront tendance à se rompre.

Si c'est la première fois que vous êtes MJ à *Bliss Stage*, autorisez 3 *scènes d'interlude* entre les missions, en incluant celle liée au *privilège* du *pilote*. Lorsque vous vous sentirez plus à l'aise avec les mécanismes du jeu, faites varier ce nombre : cela permet d'accorder aux personnages des périodes de repos pendant lesquelles ils approfondissent leurs relations – ou s'en créent de nouvelles – puis de balayer leurs espoirs de paix en les replongeant dans la furie des combats – d'où leurs relations ne sortiront pas indemnes.

Un autre moyen d'ajuster la difficulté du jeu réside dans l'utilisation du *trauma* lors des *climax de mission*. *Menacer* un élément est généralement

l'utilisation de *trauma* la plus efficace, et *menacer la sécurité du pilote* ou l'*objectif de mission* peut s'avérer dangereux pour le *pilote*. En comparaison, *menacer* une relation affaiblie n'aura pas grand effet à moins de la *menacer* de manière répétée afin de la faire *rompre* sous l'effet du *stress*. Contrairement aux apparences, demander une dépense de dés supplémentaires – par l'intermédiaire des mécanismes de *panique*, de *mise en danger* d'un élément ou en *forçant* une relation – n'est pas aussi dangereux qu'une simple *menace* et laisse un peu de répit à un *pilote* ayant beaucoup de points de *trauma*.

Pour savoir comment utiliser le *trauma*, observez vos joueurs. En effet, ils ont tous leurs priorités et attribuent toujours les dés d'une façon qui leur est propre. Une fois que vous aurez compris quels éléments ils jugent les plus importants, *menacez* ces éléments quand vous voulez leur faire peur, et *menacez-en* d'autres quand vous préférez les laisser tranquilles.

Le dernier moyen d'ajuster la difficulté du jeu est aussi le plus subtil. Il réside dans les *demandes d'interludes*. En effet, si vous demandez des *scènes d'interludes* faisant intervenir des personnages qui partagent déjà de fortes relations, l'avantage pour les *pilotes* est important. À l'inverse, les personnages impliqués dans ces *scènes* peuvent n'avoir que de

vagues relations avec les *pilotes*, ce qui n'apporte alors à ces derniers qu'un avantage limité. Enfin, si vous demandez une *scène* entre un *pilote* et un personnage avec lequel il entretient une relation conflictuelle, il est probable que l'une des *conséquences* de la *scène* soit une perte de *confiance* – ce qui est facteur de difficulté.

Maîtrisez les règles

Vous êtes probablement le joueur le plus expérimenté du groupe. Et si vous n'avez jamais joué à *Bliss Stage*, vous êtes certainement celui qui connaît le mieux ce livre – l'ayant lu en entier au moins une fois.

Même si ce jeu est un jeu de rôle aux règles "simples", cela reste un jeu de rôle. Certaines situations pourront vous paraître délicates à gérer et, parfois, vous trouverez peut-être certaines de mes explications confuses. Comme avec tout jeu de rôle, parfois, vous aurez tendance à patauger.

Il est de votre responsabilité de comprendre les règles et leur esprit suffisamment bien pour que, lorsqu'un point de règle semble obscur ou difficilement applicable, vous puissiez maintenir le rythme et relancer le jeu.

Si vous vous trompez dans une règle, il vaut mieux poursuivre – si c'est possible – plutôt que de tenter de corriger a posteriori votre erreur. Enchaînez ! De même, si une règle ne vous semble pas claire, le mieux à faire est d'en parler avec le reste du groupe et d'aider au consensus sur

la façon de gérer telle ou telle chose pour la durée de la *séance*. Une fois la *séance* terminée, vous aurez tout le loisir de relire ce livre pour trouver la réponse à votre problème.

À partir du moment où vous maîtrisez la façon dont les valeurs numériques des personnages et de leurs relations interagissent les unes avec les autres, vous ne pouvez pas faire de grosse erreur, alors ne paniquez pas si vous en avez fait une. Notez-la et prêtez-y une attention particulière, la fois suivante.

Ne répondez pas aux grandes questions

Beaucoup de ce qui précède pourrait se résumer comme ceci : en tant que MJ, c'est souvent à vous d'avoir les réponses. Mais il y a des questions très importantes dont vous ne devez pas connaître les réponses. Les joueurs ont le droit de répondre aux questions les plus importantes de l'histoire – les *espoirs* – et même si vous pouvez présumer de certaines réponses, vous n'avez pas le droit de les formuler directement.

Cela vaut aussi pour certaines grandes questions liées au monde, comme par exemple :

- Que sont les *Autres* ?
- Pourquoi nous ont-ils attaqués ?
- Existe-t-il une réalité derrière le *rêve* ?

Même si ces questions sont sans rapport avec les *espoirs*, vous ne devriez pas définir vous-même *ce qui se cache derrière tout ça*. Vous pouvez y réfléchir, avoir des idées,



BLISS STAGE



émettre des théories et vous sentir libre de les partager avec les autres joueurs, mais vous n'avez aucun droit d'imposer votre vision des choses. Seul le jeu et les actions des joueurs peuvent permettre d'en découvrir plus sur la nature du monde de Bliss Stage, sur ses secrets.

Laisser ces questions sans réponse claire, attendre que la vérité émerge d'elle-même est facteur de peur, de mystère, d'espoir et de désespoir – tout ce sur quoi porte le jeu, en fait. Si vous y répondez vous-même, vous cassez cette dynamique. Ne le faites pas.



CONCLUSION

BLISS STAGE

En principe, c'est ici que je devrais résumer tout ce que nous avons vu ensemble, tout au long de ce livre, et que je devrais vous expliquer tout ce que cela signifie, où je voulais en venir. Je ne vais pas le faire. Peut-être parce que je suis pragmatique, arrogant, ou parce que je ne sais pas structurer un livre correctement. En fait, c'est parce que je pense qu'on ne peut pas écrire de conclusion pour Bliss Stage. La fin du livre n'est pas la fin de l'histoire. C'est le *début* de l'histoire.

Pour obtenir une conclusion, vous allez devoir jouer à ce jeu. Recherchez la cachette idéale, pas loin de chez vous. Mettez vos *espoirs* sur la table. Imaginez vos *pilotes* et vos *ancres*. Partez en mission. Vivez vos *interludes*. Prenez des décisions difficiles. Mourez pour la cause. Alors, vous connaîtrez la conclusion. *Votre* conclusion. Peut-être que vous l'aimerez, peut-être pas, mais ce sera la *vôtre* et jamais je n'aurais été capable d'en retranscrire la nature profonde en écrivant ici quelques-unes de mes réflexions personnelles. Cette conclusion,

vous l'aurez construite à partir des sentiments de vos personnages, de leurs combats, de leurs amours, de leurs peines et de leurs espoirs. Elle vous touchera intimement, comme jamais un écrivain, si doué soit-il, ne vous touchera.

Ce livre est un portail qui ouvre sur votre histoire. C'est à vous d'avancer, de jouer le jeu, de découvrir ce qui vous attend. Et quand vous l'aurez fait, quand vous aurez trouvé votre conclusion, peut-être pourrons-nous en discuter ensemble.

Je vais devoir vous laisser. La suite de votre voyage doit se faire avec vos amis, sans moi. Tout ce qu'il me reste à faire, c'est vous remercier de m'avoir suivi jusque là. Je vous souhaite bonne chance.

À la prochaine.

Ben Lehman

An aerial, high-angle view of a city, likely a coastal or industrial hub, with a dense grid of buildings and structures. A bright, glowing light source, possibly a sun or a powerful energy source, is visible in the upper left quadrant of the sky, casting a long, bright beam of light across the city. The overall color palette is dominated by warm, reddish-pink and orange tones, suggesting a sunset or sunrise. The text is overlaid on the upper portion of the image.

XII
RÊVES D'ACIER
BLISS STAGE

Le cadre d'une campagne de **Bliss Stage** doit normalement faire appel à des éléments qui vous touchent :

- le groupe de résistance que vous interprétez se cache tout près de chez vous,
- les *ancres* ont les prénoms de vos amours passées,
- les *Autres* font écho à vos cauchemars.

Cette familiarité a pour objectif de renforcer votre implication dans le jeu et le charme que vous lui trouverez.

Il est donc difficile de proposer une campagne prête à jouer pour **Bliss Stage**. Nous avons néanmoins choisi *Rêves d'acier*, une campagne pour 4 joueurs incluant de manière prédéfinie :

- un contexte de jeu,
- les personnages du groupe de résistance A-EON,
- des chapitres pour vous aider à faire progresser votre campagne.

Considérez cette campagne comme un exemple, un didacticiel pour tester les mécanismes du jeu. Elle est adaptable, vous pouvez l'alléger et, si vous le souhaitez, la modifier pour la rendre plus familière. Les *Autres*, par exemple, s'y inspirent d'archétypes extraterrestres communs qu'il est facile de s'approprier. Nous avons voulu fournir le plus de matériel possible, tout en vous précisant que vous n'êtes pas obligé de tout prendre.

MISE EN PLACE

Le groupe de résistance de *Rêves d'acier* est un organisme de défense de l'humanité nommé A-EON. Il pourrait avoir un lien avec un projet de recherche plurinational antérieur au *Bliss* et classé confidentiel, l'*Anima Engineering and Organization Network* – la filiation entre les deux reste à votre discrétion.

Où est installé le groupe ?

A-EON a choisi pour quartier général un ancien sanctuaire désormais connu sous le nom de *Saint Éon* – en référence à son caractère sacré et à l'organisation qui en a pris possession.

Le *berceau ANIMA* se trouve au cœur du bâtiment, dans un espace ouvert propice à la communion, au recueillement et à la rêverie – cet emplacement a longtemps fait polémique et certains pensent encore qu'il serait plus prudent de le transférer dans les profondeurs de *Saint Éon*.

Le *berceau ANIMA* est composé de cuves de verre rappelant des tubes à essais. Les *pilotes* y sont plongés, suspendus dans une clarté irréaliste, connectés aux écrans qui tapissent les parois du lieu.

Les *ancres*, dos aux *pilotes*, tentent d'analyser les signaux des oscilloscopes et autres appareils de mesure du *berceau* pour se donner une image fidèle de ce que ressentent les *pilotes*. Le sol alentour est recouvert de câbles électriques et

XIII - RÊVES D'ACIER

de tuyaux agités de pulsations qui s'enfoncent vers les sous-sols du sanctuaire et le cerveau de l'ANIMA – de ce que l'on en sait, une sorte de super-ordinateur enfermé dans une crypte dont seul Liam, l'*autorité*, a la clé.

LE CERVEAU

La nature réelle du cerveau de l'ANIMA est tenue secrète par Liam, l'*autorité* – le seul membre d'A-EON à l'avoir découverte est Cassandra, l'une des *ancres*. Dans les tréfonds du sanctuaire, au cœur d'une crypte encombrée de câbles et de tuyaux, un *Autre* rêve. Prisonnier d'un tube de verre semblable à ceux du *berceau*, il est nu et baigne dans une lumière irréaliste, entouré de mues qui rappellent étrangement les *plug suits* que portent les *pilotes*.

SANCTUAIRE

Un lieu de culte abandonné peut être un excellent refuge pour plusieurs raisons.

- Les alentours dégagés – parvis, jardins, escaliers monumentaux – permettent de repérer les individus en approche et, au plus haut du bâtiment, on a une vue imprenable sur la région – à *Saint Éon*, une vigie y a d'ailleurs été installée.
- Le grand espace autrefois réservé au recueillement collectif peut servir de forum.
- Les nombreuses annexes, alcôves et cryptes peuvent être aménagées en espaces privés.
- Un lieu saint constitue un bon point de repère et attire les voyageurs égarés.
- Face aux menaces extérieures, la charge symbolique d'un sanctuaire apaise les esprits, croyants ou non – les cultes institutionnels n'ont pas survécu au *Bliss*.
- Le bâtiment est souvent d'excellente facture sans être bardé de ferraille – les *Autres*, dans *Rêves d'acier*, sont attirés par le métal (voir ci-après).

De quelles ressources dispose le groupe ?

L'approvisionnement en eau n'est pas un problème et le réseau d'eau courante fonctionne toujours malgré la disparition de certaines conduites métalliques. En revanche, qu'il s'agisse de l'eau du réseau général, des eaux pluviales ou des eaux de rivière, toutes ont désormais l'odeur, la couleur et le goût de la rouille.

La nourriture manque rarement mais s'en procurer n'est pas sans danger. En effet, si les réserves de nourriture "industrielle" d'avant le *Bliss* sont quasiment épuisées, la faune sauvage, les fruits et les champignons abondent. Hélas, partir à la chasse ou à la cueillette, c'est risquer de rencontrer un prédateur, un groupe rival ou un automate. Heureusement qu'une communauté voisine, les *Fumeurs noirs*, accepte parfois d'approvisionner les membres d'A-EON en nourriture.

Le pillage des quincailleries et pharmacies alentour a permis d'accumuler assez d'outils, d'herbicides, de mort-aux-rats, de médicaments et de produits d'hygiène pour plusieurs générations. L'outillage métallique, en revanche, a été presque entièrement abandonné – le métal attire les *Autres*.

Les énergies fossiles sont toujours disponibles mais il ne reste que très peu d'appareils et de machines fonctionnant au pétrole ou au gaz – en raison de leurs nombreux composants métalliques. L'immense majorité des véhicules a disparu en même temps que les cuves en acier et les pipelines.

L'électricité continue d'être produite via des éoliennes composites et des panneaux photovoltaïques. Le courant électrique n'est toutefois pas de très bonne qualité et endommage les appareils. Les composants

électriques ont une durée de vie faible et sont de plus en plus rares – car métalliques. Autant que possible, on privilégie les systèmes à piles ou à batteries, plus stables mais dont il faut régulièrement changer ou recharger les accumulateurs.

Il reste peu d'armes à feu, toujours pour les mêmes raisons. Les munitions, en revanche, sont abondantes, mais elles s'abîment avec l'humidité et perdent en fiabilité. Il est donc courant de rencontrer des gens armés de bâtons ou d'armes blanches – elles aussi rares, mais toujours fiables.

Enfin, un système de télécommunication local a été mis en place par l'usage de talkies-walkies dont on recharge les batteries au réseau électrique de *Saint Éon*.

Y a-t-il d'autres groupes de survivants dans le secteur ?

Deux groupes humains organisés se partagent la région avec A-EON :

- les *Fumeurs noirs*,
- les *Apôtres*.

Les *Fumeurs noirs* sont assez nombreux et ont investi plusieurs refuges de la région. Ils circulent de l'un à l'autre au gré des besoins et tentent de créer un monde autour des valeurs qu'ils jugent essentielles à l'humanité. Ils déblaient les décombres pour rendre un aspect vivant à leur environnement, cultivent la terre et élèvent des animaux. On les

XII - RÊVES D'ACIER

nomme Fumeurs noirs parce qu'ils ont renoncé au confort apporté par le progrès – gourmand en matériel métallique – et sont entre autres revenus à l'utilisation massive du feu pour se chauffer, s'éclairer et produire de l'énergie. De la fumée s'élève donc partout où ils sont, une odeur âcre imprègne leurs vêtements et ils ont souvent la peau noire de suie. Eux s'en réjouissent, prétendant ainsi masquer l'odeur du métal qui attire les *Autres* tout en revenant à un mode de vie plus écologique.

Les Fumeurs noirs entretiennent des relations cordiales avec A-EON. En effet, ils sont d'excellents pourvoyeurs de nourriture et apprécient en retour le fait d'être sous la protection des ANIMA. A-EON ne peut toutefois pas se contenter de leur production : leurs connaissances agricoles sont faibles, leur matériel archaïque, et A-EON ne veut pas donner l'impression d'être dépendant d'une autre communauté.

Les *Apôtres* sont la bête noire de la région, une sorte de secte menée par un illuminé qui se fait appeler l'*Autre* – même s'il n'en est probablement pas un. Les *Apôtres* terrorisent leurs voisins, saccagent les camps de réfugiés et capturent les imprudents au nom de leur foi. Ils forcent leurs prisonniers à fouiller les décombres pour trouver du métal, qu'ils entassent ou troquent – si le marché proposé en vaut la peine. On dit qu'ils font

des sacrifices à la gloire des *Autres* pour s'attirer leurs bonnes grâces. En un sens, le *Bliss* est leur paradis, et les automates leurs messies.

Ni les membres d'A-EON ni les Fumeurs noirs n'apprécient les *Apôtres* et, s'ils le pouvaient, ils uniraient leurs forces pour les éradiquer. Mais les vies humaines sont désormais trop précieuses pour être gaspillées et on ignore les ressources cachées de ces déments. Alors, on se tient aussi loin que possible d'eux, on sort en groupes armés et on ne traîne pas dehors, en espérant qu'ils finiront par revenir à la raison.

De quelles compétences a besoin le groupe, en dehors de celles des pilotes et des ancres ?

A-EON ne manque pas de techniciens. Liam – l'actuelle *autorité* – est un ancien ingénieur et il a formé les siens à la conception, l'entretien et la réparation de toutes sortes de machines, à commencer par le *berceau ANIMA*. A-EON troque d'ailleurs ses compétences d'ingénierie avec les autres communautés, y compris avec les *Apôtres* – Liam l'a ordonné sans plus d'explications.

A-EON a également acquis une certaine aura de prestige et les Fumeurs noirs sollicitent parfois ses membres pour statuer sur un sujet ou résoudre un différend.

En revanche, le pillage n'est pas la qualité principale du groupe. Les *Apôtres* le savent bien et lui proposent parfois à prix d'or les

composants électroniques que leurs prisonniers exhument des décombres.

Enfin, A-EON ne compte que des chasseurs médiocres et des disputes éclatent parfois à ce sujet – la dépendance alimentaire est une véritable hantise.

À quoi ressemblent les Autres ?

Le *Bliss*, un sommeil sans retour, a emporté – et emporte encore – les adultes. On en retrouve parfois, de ces gens qu'on croirait morts mais qui respirent. Ils sont froids comme l'acier, ont la peau diaphane et le souffle lourd.

Depuis que cela a commencé, une étrange brume à l'odeur de rouille s'est abattue sur le monde et les rêves humains. Même quand le soleil brille haut et clair dans le ciel, le sol est recouvert de cet étrange voile – principalement autour des usines désaffectées, des hangars et des restes de véhicules...

Dans un second temps, des structures métalliques ont commencé à s'effondrer sans raison, à exploser, à tomber en poussière. Des nuages de rouille sont alors sortis des monstres d'acier : les automates. Depuis, ils traquent toutes les sources de métal, les désintégrant dans de nouvelles explosions de rouille.

Les automates sont des instruments de mort, des robots d'exploration et de combat dont les yeux de feu et les grincements sinistres hantent

les cauchemars des hommes. Ils dégagent des vapeurs toxiques et leurs rayons destructeurs pulvérisent l'acier. Là où ils frappent, il ne reste que des landes stériles de terre ocre que les survivants ont nommées *mordores*.

Dans leurs cauchemars, les humains ont également pu découvrir leurs ennemis, ceux qui se cachent derrière les automates : les *Autres*. Ces humanoïdes sont grands, fins, asexués et ont un corps tonique aux muscles secs. Leur peau lisse, glabre et transparente laisse entrevoir des vaisseaux d'un bleu acier et d'un brun rouille.

Leurs bras et leurs jambes sont filiformes, leurs doigts très longs et leurs silhouettes androgynes. Ils n'ont pas de nez mais deux étroites narines au-dessus d'une bouche aux lèvres quasi-inexistantes qui émet parfois des sons gutturaux. Leurs yeux sont comme deux billes d'acier sans paupières et leur boîte crânienne, volumineuse, s'allonge vers le haut et l'arrière.

Qu'est-ce que le rêve ?

Le *rêve* est le monde tel que nous le connaissons mais la civilisation qui s'y est développée est différente de la nôtre. Les paysages, rendus désertiques par les *mordores*, sont noyés sous la brume. La terre est partout ocre, pulvérulente et stérile. De loin en loin, de mystérieuses cités de métal ponctuent l'horizon, labyrinthes de piliers et de passerelles aux

XII - RÊVES D'ACIER

perspectives absurdes brillant sous le soleil – pour les décrire, évoquez les ouvrages d'Eiffel et les œuvres d'Escher, faites référence à des images de circuits imprimés, d'usines métallurgiques, de buildings inachevés dont les poutrelles écorchent les cieux.

Des automates rôdent dans ces paysages, gardiens des labyrinthes et agents chargés de protéger les structures de la rouille des *mordores*. Ces robots géants, ici, ne donnent pas l'image de monstres mécaniques qu'ils ont dans le monde réel : ils ressemblent plutôt à des *Autres* géants en combinaisons de métal. En fait, les automates sont à la fois des vêtements et des habitations pour les *Autres*, qui n'en sortent jamais. Ils y vivent, solitaires, mais semblent communiquer à distance, par la pensée, comme si leurs esprits et leurs armures étaient connectés les uns aux autres.

Enfin, ne vous méprenez pas : si dans le *rêve*, tout est d'acier, ce monde vibre, et vit. On n'y ressent pas le métal comme une matière froide et inerte. Quoique géométrique, le *rêve* ne nie pas l'exubérance de la vie mais semble l'avoir ordonnée. Les automates, grinçants et mécaniques dans le monde réel, sont ici dans leur élément. Les poutrelles palpitent et ont leur propre cycle de vie et de mort lié à la rouille. L'ensemble semble fonctionner comme un organisme colossal dont les *Autres* ne sont que des cellules spécialisées.

Quels éléments des *Autres* ont surgi dans la réalité ?

L'eau a le goût et la couleur de la rouille. C'est gênant, mais pas dangereux – a priori.

Les *mordores* naissent là où les automates jaillissent sur le monde et désintègrent le métal. Ces landes stériles de terre évanescence donnent l'impression que le monde a rouillé, s'est délité en particules ferreuses qui flottent désormais dans l'air.

Les *mordores* sont à la fois considérées comme des plaies du monde et des portails vers le *rêve*. Elles peuvent être refermées par les ANIMA – le paysage reprend alors une allure normale.

Les *rouillures*, enfin, sont les restes des automates vaincus, carcasses prêtes à s'effondrer dans lesquelles on trouve parfois de précieux composants, et souvent la mort.

Que sont les *Autres*, que veulent-ils, pourquoi ont-ils provoqué le Bliss, l'ont-ils réellement provoqué ? C'est à vous de répondre à ces questions, comme pour toute autre campagne de **Bliss Stage** !



LES PERSONNAGES

L'AUTORITÉ

Liam Wheler

Âge : 48 ans

*"Tout ça ne présage rien de bon.
Réunion !"*

Note : Liam est un ancien pilote de l'air et mécanicien sur avions – études supérieures, haut niveau de connaissances techniques, diplôme d'ingénieur. Lorsque le *Bliss* a frappé, il n'était accro à rien et ne souffrait pas d'insomnies. Du café, juste du café. Depuis, il en boit plusieurs litres par jour, du noir, très serré. Chaque fois qu'il ferme

les paupières, il voit ses deux filles, inertes. Pourquoi elles et pas lui ?

Liam a caché leurs corps. Elie et Siobhan sont ici, à *Saint Éon*, à côté de tous ceux qu'on a retrouvés dans les décombres. Avec le temps, Liam s'est mis à considérer tous ceux qu'il mettait à l'abri comme sa famille, tous les enfants qu'il sauvait comme les siens. L'amour qu'il ressent pour certains a quelque chose d'incestueux et il s'interdit d'aller au-delà d'une séduction platonique avec les jeunes de sa communauté. Non sans mal, quand il pense à Sen...



LES PILOTES

Steph

Archétype : Héros naissant

Âge : 16 ans

Personnalité : Studieuse, taiseuse, compétente dans tout ce qu'elle entreprend. Modeste, Steph dit ne pas mériter tant d'éloges. Elle doit toujours faire mieux. Et puis, par moments, elle atteint son point de rupture et renvoie la faute sur les autres, sans crier gare.

"Qu'est-ce que tu veux que je te dise !? Que je ne suis pas faite pour le job ? Ben vas-y, dis-le !"

Capacités spéciales :

- Ajoutez 1 à la valeur de *confiance* de toutes les relations qui vous unissent à d'autres *pilotes* (déjà pris en compte par le profil).
- Commencez le jeu avec des valeurs de relation par défaut exceptionnelles (déjà pris en compte par le profil).

Notes : Steph est le dernier *pilote* ayant rejoint A-EON – Loann et elle sont arrivées il y a quelques mois à peine après avoir longtemps voyagé ensemble. Elle est rapidement

XII - RÊVES D'ACIER

tombée amoureuse d'Andrew mais leur relation s'est compliquée lorsqu'elle est devenue *pilote*. Entre autres problèmes, Andrew veut constamment être son *ancree* – pensant qu'il est le plus apte à la protéger – et refuse de comprendre que Steph prend cela pour du voyeurisme – elle n'a pas

forcément envie de lui dévoiler le contenu de ses rêves. Elle admire Kei et le jalouse d'être si doué. Elle a beaucoup d'affection pour Guyver, pour son exigence au travail, et aime bien la naïveté et la spontanéité de Jeff. Enfin, elle supporte mal les papillonnages de Sen.

Relations initiales - Steph

Nom	Intimité	Confiance	Stress	
Kei	4	2		Trauma 0
Andrew	4	1		
Loann	4	1		Terreur 0
Guyver	2	2		
Jeff	2	1		
Sen	2	1		Bliss 13
tous les autres	1	3		

ANIMA de Steph :

ANIMA 05 - BEAST

L'ANIMA 05 est la dernière-née des *armures ANIMA*. Elle ne ressemble à aucune autre mais personne ne sait dire si elle est le premier modèle d'une nouvelle génération d'armes ou simplement la matérialisation d'un esprit hors du commun.

ANIMA 05 est humanoïde, mais de manière moins fidèle que

les autres armures. Elle peut en effet remanier sa structure, se transformer, s'adapter à son environnement et se transcender en une créature déchaînée de chair et de métal en fusion dont le design rappelle le physique des *Autres*. Elle peut être équipée, entre autres, d'une mâchoire d'acier exhalant une fumée sinistre et de griffes énergétiques.

Kei

Archétype : Vétéran aguerri

Âge : 16 ans

Personnalité : Kei a quelque chose de misanthrope mais ne peut pas se permettre de l'être. Il se sent prisonnier. Dans l'ancien monde, beaucoup se sentaient enfermés dans des cases – sexe, apparence, profession... Le monde a changé, mais pas ça : Kei se sent prisonnier de la case *pilote*. Il aimerait s'en libérer mais personne n'est là pour le lui autoriser, pour le remplacer, pour faire ce qu'il fait. Il râle, mais il ne veut pas abandonner. Quelque part, il aime sentir qu'il est indispensable. Peut-être qu'il souffre du syndrome de Stockholm...

"Ouais, j'avais le faire. Qui veux-tu qui le fasse ?"

Capacités spéciales :

- Choisissez deux relations et rompez-les (déjà pris en compte par le profil).
- Commencez le jeu avec 1 point de *trauma*.

Relations initiales - Kei

Nom	Intimité	Confiance	Stress	
Guyver	5	0	ROMPU	Trauma 1
Steph	4	2		
Winona	3	3		Terreur 0
Virginia	3	2		
Sen	4	0	ROMPU	Bliss 40
Liam	2	4		
tous les autres	1	2		

Notes : Kei est le premier *pilote* d'ANIMA du groupe A-EON. Peut-être le premier au monde. Il a vu disparaître tous ceux qui, comme lui, ont servi de cobayes. Des *pilotes*, des *ancres*... Des anciens, il ne reste que lui. Un temps, il a cru qu'il finirait seul, à la fin. Et puis Sen est arrivée, et puis Steph.

Chez les *ancres*, Winona a pris la place de son frère Jonathan, tué au cours d'une mission par l'ANIMA de Kei – tout le monde pense qu'il s'agissait d'un automate ennemi mais Kei sait reconnaître sa propre ANIMA. Sa culpabilité le pousse à veiller sur elle.

Kei est très protecteur envers Liam, Virginia, Alex, Jeff et Guyver – avec qui il a eu quelques moments d'intimité. Ils étaient là, avec lui, quand le premier automate a été vaincu et qu'A-EON a été fondé. Il a un vrai faible pour Steph : il l'a formée, c'est un peu son Pygmalion. Mais elle est avec Andrew et Kei sait qu'il ne la rendra pas heureuse. En fait, il ne veut même pas d'une relation amoureuse, il n'en a pas besoin. Mais l'amour, ça ne se commande pas.

ANIMA de Kei :

ANIMA 01 - KNIGHT

L'ANIMA 01 est une silhouette en armure, un géant de fer piqué de rouille. Très humaine dans ses mouvements en dépit de ses lourdes plaques de protection, elle évoque l'image fantastique d'un chevalier en harnois.

Sen

Archétype : Hédoniste insouciant

Âge : 15 ans

Personnalité : Sen vit au jour le jour. Exubérante, indisciplinée, impudique, maladivement curieuse et donneuse de leçons, elle est insupportable. Seulement voilà, elle a un vrai don pour piloter l'ANIMA, et son armure est un modèle du genre.

Ce que peu de gens savent, c'est qu'elle pleure chaque nuit. Ce qu'elle montre n'est qu'une façade. De terribles cauchemars la hantent.

"Oh, ça va, fais pas ton coincé ! Y'a que nous, au cas où t'aies pas remarqué. Et puis même, y'aurait du monde... ça serait cool, non ?"

Capacités spéciales :

- Ajoutez 1 à la valeur d'intimité de l'une de vos relations, au choix (déjà pris en compte par le profil).

L'armure peut être équipée d'ailettes de métal tranchant à ses articulations, d'une épée et d'un bouclier énergétiques. Très puissante au corps à corps, elle peut également se préserver des cauchemars en déviant leurs coups – au risque de créer des émanations ou, pire, une incursion (voir p.78).

- Commencez le jeu avec une relation supplémentaire (déjà pris en compte par le profil).

Notes : Sen a rejoint le groupe il y a environ un an. La première génération de *pilotes* ne comptait déjà plus qu'un membre, Kei, et A-EON songeait sérieusement à enterrer le projet pour fuir vers un nouveau refuge. En fait, Sen est arrivée au bon moment. Elle a ramené la vie au sein de la communauté et a démontré ses talents de *pilote*, et le potentiel du projet ANIMA. Mais elle a aussi causé bien des tracas et brisé bien des relations. Comme la vie qui s'épanouit, elle est parfois envahissante.

Récemment, elle s'est lancée pour défi d'obtenir certaines faveurs de Cassandra et de Liam – en les tenant par le sexe, au besoin. En effet, elle souhaite qu'ils la laissent explorer le *rêve* comme elle l'entend, loin de tout contrôle. Elle a des choses à y faire.

BLISS STAGE

Relations initiales - Sen

Nom	Intimité	Confiance	Stress	
Kei	4	0	ROMPU	Trauma 0
Liam	4	1		
Alex	3	2		Terreur 0
Andrew	3	1		
Loann	3	1		Bliss 25
Steph	2	1		
Cassandra	2	4		
<i>tous les autres</i>	1	2		

ANIMA de Sen :

ANIMA 04 - LIGHTNING

L'ANIMA 04 est un modèle du genre. Élançée, elle est pourvue d'un étincelant fuselage rouge et a une réactivité bien supérieure à *Beast* et *Knight*. Elle peut réaliser

des bonds incroyables et des figures aériennes d'une grande sensualité.

Elle dispose de certains pouvoirs inédits comme un rayon destructeur – le même que celui des automates ennemis – et un sprint supersonique lui permettant de défier la gravité.

XII - RÊVES D'ACIER

LES ANCRÉS

Andrew

Âge : 16 ans

Capacités spéciales : Adorable (relancer un ou plusieurs dés déterminant la *sécurité du pilote*)

"On va l'éviter ça, hein ? Ensemble, on va y arriver."

Notes : Andrew avait neuf ans au début du *Bliss* mais il ne se rappelle de rien. C'est comme si, pour lui, tout avait commencé à ce moment-là. Il s'est très vite adapté au nouveau monde et fait tout pour le rendre supportable aux autres. Mais il a ses faiblesses : il aime Steph, avec qui il entretient une relation compliquée, et déteste Loann – sans trop savoir pourquoi : c'est plus fort que lui.

Cassandra

Âge : 15 ans

Capacités spéciales : Expérimentée (ajouter 1 à la valeur de *stress* de sa relation avec le *pilote* pour relancer un dé au choix)

"Tu veux me parler ? Ça ne prendra pas longtemps, je suppose."

Notes : On ignore le vrai nom de Cassandra – c'est Liam qui lui a donné ce surnom en souvenir de la Cassandra mythologique. Cassandra est probablement la plus jolie fille d'A-EON mais aussi la plus froide, la plus inaccessible. Pointilleuse, elle ne souffre aucune perturbation, aucun parasite. Elle

comprend souvent les choses avant les autres et prend sur elle d'annoncer les mauvaises nouvelles. Et comme elle parle rarement, à part dans ces cas-là, on se méfie de chacun de ses mots. Quelque part, ça la fait souffrir. Elle a besoin qu'on l'aime.

Winona

Âge : 13 ans

Capacités spéciales : Déterminée (relancer un ou plusieurs dés déterminant le *succès de la mission*)

"Moi, je n'échouerai pas !"

Notes : Winona est la sœur de Jonathan – la première *ancré* du groupe A-EON. Elle a vu son frère tester l'ANIMA, elle l'a vu y prendre goût. Il lui racontait tout, chaque soir. Ensemble, ils avaient survécu jusque-là, ils devaient continuer.

Et puis, ça a dérapé. Il y a eu une *incursion*. Jonathan était l'*ancré*, Kei le *pilote*. Un automate est apparu et Jonathan a été tué. Winona en veut à Kei pour cela mais elle essaie de ne pas le montrer. Peut-être qu'un jour, dans le *rêve*, elle pourra se venger de lui.



LES SECONDS RÔLES

Virginia

Âge : 14 ans

"Je... euh... Oui, bien sûr. Si je peux rendre service... T'es sérieux ?"

Notes : Virginia est avec Kei, Liam, Alex et Jeff depuis les débuts d'A-EON, et même avant. Elle, Alex et Jeff sont les enfants des anciens voisins de Liam. Kei, lui, a été rencontré sur la route, avant *Saint Éon*.

Virginia en pince un peu pour Kei mais elle se dit que, depuis le temps, si ça avait dû se faire, ça se serait fait. Pourtant, elle a 14 ans et elle sent que son corps change. Elle a beau être naïve, elle comprend bien que le regard des garçons n'est plus le même...

Alex

Âge : 12 ans

"Si tu touches à ça, je te mords ! Quand on a des doigts comme des pieds de biche, on s'en sert pour démonter des pneus, pas pour un travail comme celui-là. Et ne vas pas t'en prendre à Jeff pour passer tes nerfs, j't'ai à l'oeil !"

Notes : Le caractère d'Alex, bien trempé pour son âge, surprend toujours – les coups durs ont endurci ce petit bout d'humain comme peu d'autres. Sa débrouillardise et son don pour l'ingénierie, par ailleurs, sont à la fois incroyables et bienvenus. Son surnom ? *La Bricole* !

Alex adore son jeune frère Jeff et ils ne se quittent jamais. Une relation exclusive s'est tissée entre eux. Difficile pour Alex, dans ces conditions, d'entamer l'adolescence et de vivre sereinement ses premiers émois.

Jeff

Âge : 8 ans

"Alex ? T'es là ? Je te dérange pas, j'espère. Viens voir..."

Notes : Jeff est d'une jalousie malade envers Alex. S'il tolère leurs compagnons historiques (leur sœur Virginia, Kei et Liam), il fait tout pour limiter leurs relations avec les autres. Volontaire mais maladroit – parfois à dessein –, il tire prétexte de tout pour s'isoler avec Alex, qu'il seconde comme un apprenti et suit comme un chien. Il sait que cela ne pourra pas durer, il le voit bien : Alex attire les autres comme un aimant. À croire que c'est fait exprès, qu'il ne lui suffit plus...

Loann

Âge : 15 ans

"C'est MA vie, je fais ce que je veux ! Si t'es pas content, eh ben TANT MIEUX !"

Notes : Loann est une caricature de l'adolescence en crise. Elle a bon fond, n'est pas vilaine, mais gâche tout pour mieux pouvoir se plaindre de son malheur. Seule Guyver arrive un peu à la canaliser. Ensemble,

XII - RÊVES D'ACIER

elles partent chasser, pêcher, fouiller les ruines ou rencontrer les Fumeurs noirs. Loann aime bien ça même si elle prétend s'en foutre comme du reste. De toute façon, elle voulait faire *ancre* et Liam s'y oppose, alors...

Guyver

Âge : 17 ans

"Prépare-moi ça pour dans deux heures. Quand je reviens avec ce qui manque, on finalise et on passe à la suite."

Notes : Guyver, à peine plus âgée que les autres adolescents d'A-EON, est un peu devenue leur mère. Elle donne beaucoup pour ses membres, va chercher de la nourriture, la prépare, s'efforce d'aider tout le monde, explore les ruines et troque avec les autres survivants de quoi servir les siens... C'est pour cela qu'elle aide Loann : elle ne veut pas qu'elle nuise à l'esprit de groupe et espère lui inculquer ses valeurs. Elle a 17 ans et sait que le *Bliss* ne l'épargnera pas. Il lui faut un successeur.



LES ESPOIRS

Les *espoirs* sont à choisir en fonction du ton que vous souhaitez donner à votre *campagne* de *Rêves d'acier* (voir p.35).

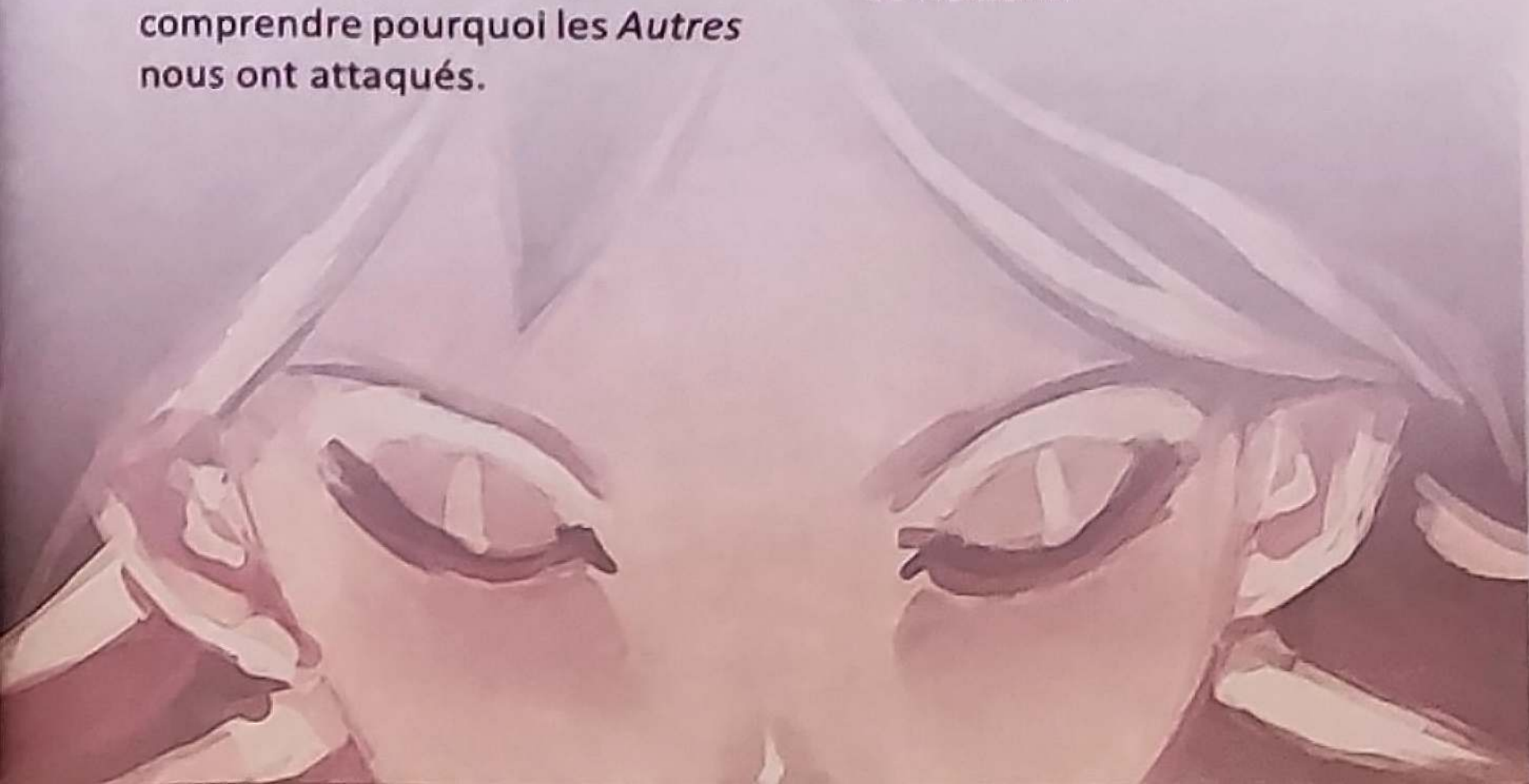
Si vous ne savez pas lesquels choisir, utilisez les suivants :

- J'espère que nous pourrons comprendre pourquoi les *Autres* nous ont attaqués.

- J'espère que nous allons trouver des alliés.

Enfin, si l'un de ces espoirs ne vous évoque rien, utilisez en remplacement :

- J'espère que l'Homme saura trouver sa place dans le monde de demain.



LES CHAPITRES

Les *chapitres*, dans *Rêves d'acier*, sont des *scènes* ou ensembles de *scènes* (dans le cas des missions) permettant de faire progresser l'histoire. Les *chapitres* sont tous présentés sur le modèle suivant :

- Type de *chapitre* (mission, interlude...).
- principe,
- conseils de mise en place (incluant la *scène de briefing* pour les *chapitres* de mission),
- *objectifs de mission* (pour les *chapitres* de mission),
- *répercussions*,
- variantes.

Les *chapitres* de mission sont agencés au sein d'un arbre décisionnel qu'il est possible de suivre pour structurer la *campagne*. Ils s'y enchaînent en fonction des *répercussions*, positives ou négatives, qu'ils ont sur le groupe.

Les *chapitres* d'interlude et les *chapitres* spécifiques à *Rêves d'acier* sont présentés à la fin et classés par types.

Les mécanismes du jeu prévoient que c'est aux joueurs d'apporter des réponses à certaines questions posées par la *campagne*. Dans ce cas, *Rêves d'acier* ne vous fournit aucune solution prédéfinie.

1 - TRAME DE CAMPAGNE

Rêves d'acier, comme toutes les *campagnes* classiques de **Bliss Stage**, débute par une *scène de briefing* et une mission au cours de laquelle il faut repousser une attaque des *Autres* (voir *La première scène*, p.58). Cela correspond à un *chapitre attaque* de *Rêves d'acier*. À partir de ce premier *chapitre*, l'arbre décisionnel se lit dans le sens horaire lorsque le *chapitre* a des conséquences plutôt positives pour le groupe, et dans le sens anti-horaire lorsque le *chapitre* a des conséquences plutôt négatives pour le groupe.

Exemple : Si un *chapitre* attaque s'achève par un franc succès du groupe de résistance, le MJ peut choisir comme *chapitre de mission* suivant un *chapitre* contact ou exploration – en intercalant évidemment des *chapitres d'interlude* entre les deux.

À l'inverse, si le *chapitre* attaque se solde par un cuisant échec, le MJ proposera plutôt, ensuite, un *chapitre* riposte ou expérience.

De même, un *chapitre* contact qui se termine favorablement débouche sur une exploration alors que, s'il finit mal, il débouche sur une attaque.

Ainsi, une partie de *Rêves d'acier* dans laquelle le groupe de résistance enchaînerait les victoires pourrait ressembler à la succession de *chapitres de mission* suivante : attaque, exploration, expérience, attaque, contact, exploration, révolution, expérience, riposte, attaque, exploration...



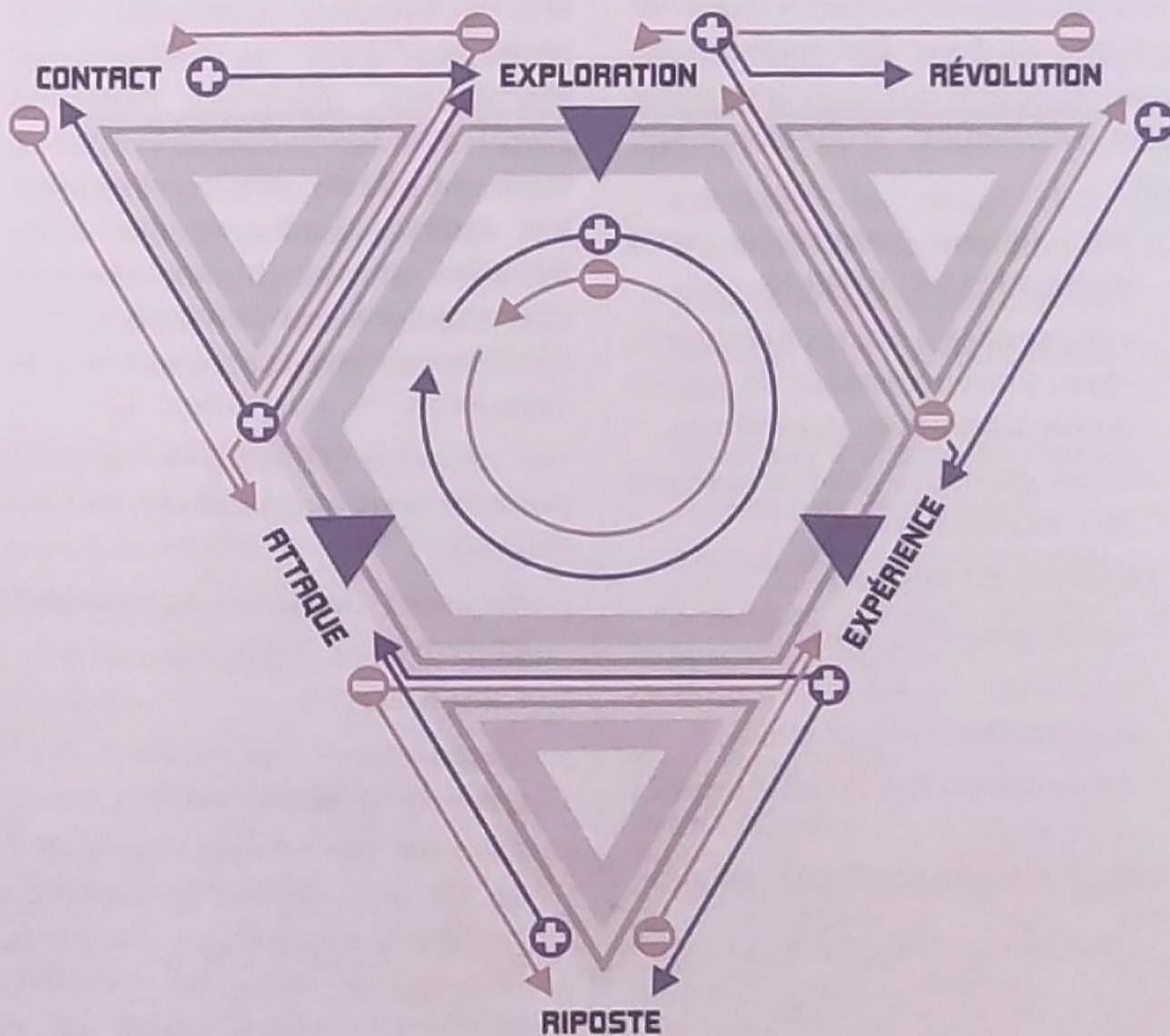
XII - RÊVES D'ACIER

Comment savoir si un *chapitre* a des conséquences positives ou négatives pour le groupe ? Cela dépend :

- des objectifs de mission remplis ou non,
- de la façon dont les conséquences

de ce *chapitre* sont perçues par le groupe.

Dans le doute, le MJ tranche et se laisse porter par l'histoire pour déterminer vers quel *chapitre* se diriger.



2 - CHAPITRES DE MISSION

ATTAQUE

Type : Mission.

Principe : Le monde réel est attaqué par des automates dont la cible peut être une source de métal ou un camp de réfugiés humains.

Mise en place : Chacun vaque à ses occupations habituelles lorsque les alarmes de *Saint Éon* retentissent. Liam annonce que tous les *pilotes* sont convoqués, immédiatement, car :

- des signaux anormaux sont enregistrés par l'ANIMA,
- une menace a été repérée par la vigie – une explosion de rouille ou les automates eux-mêmes.

Un ou plusieurs *pilotes* peuvent être nécessaires.

Objectifs de mission :

- Matérialiser les ANIMA.
- Empêcher les automates d'approcher de leur cible.
- Affronter en duel les automates ennemis.
- Détruire les troupes ennemies.
- Localiser la mordore par laquelle les automates sont sortis. (En cas de succès, nouvel *objectif* : Refermer la mordore).

Répercussions : En cas d'échec de certains *objectifs*, un humain peut être *tué* ou un lieu détruit – y compris *Saint Éon*.

Variantes : Les *chapitres attaque*, s'ils donnent du rythme à l'histoire, ne doivent pas devenir

trop répétitifs. N'hésitez pas à varier les rapports de force – plusieurs automates, un seul *pilote* disponible, ou à l'inverse un seul automate démesuré nécessitant l'intervention de toutes les *armures ANIMA*. Rendez les automates intelligents et faites-leur échafauder des plans, des stratégies pour se débarrasser des ANIMA. Jouez sur l'effet de surprise. Créez des *attaques* qui ne viennent pas du *rêve*. Par exemple, les Apôtres peuvent, par l'une de leurs prières impies, réveiller une rouille qui échappe à leur contrôle et abat sa fureur sur la région.

Les *objectifs de mission* suivants peuvent vous aider à diversifier les *attaques* :

- Parasiter les communications ennemies.
- Faire diversion.
- Coordonner une action avec celle d'une autre ANIMA.
- Effectuer une attaque sournoise / un tir lointain sur l'automate. Toute réaction de sa part doit être évitée. (En cas d'échec, l'automate réagit, ce qui peut avoir diverses *répercussions*).
- Protéger des humains pris sous les feux ennemis. (En cas d'échec, un humain est *tué*).
- Repérer un automate furtif.
- Protéger l'*ancree* d'une attaque sournoise des automates. (En cas d'échec, l'*ancree* est *tuée*).

RIPOSTE

Type : Mission.

Principe : Les ANIMA attaquent les *Autres* au cœur du *rêve*. Leur cible peut être une base ennemie à détruire, une cité à infiltrer, un *Autre* à abattre, un emplacement stratégique à conquérir, une mordore à refermer...

Mise en place : Il est décidé par l'*autorité* – ou par d'autres membres d'A-EON, en secret – de porter un coup aux lignes ennemies. Cela peut se faire sous l'emprise de la colère, par vengeance – après une *attaque* qui s'est mal terminée – ou dans le cadre d'un plan mûrement réfléchi – à la suite d'une *expérience* réussie, par exemple.

Un ou plusieurs *pilotes* peuvent être nécessaires.

Objectifs de mission :

- Matérialiser les ANIMA dans le *rêve*.
- Éviter les patrouilles ennemies. (En cas d'échec, nouvel *objectif* : Vaincre les ennemis ayant repéré l'ANIMA).
- Agir sur la cible (selon le cas : la tuer, l'activer, la sécuriser, la capturer...).

Répercussions : En cas d'échec, le problème posé par la cible n'est pas résolu – la mordore n'est pas refermée, le périmètre n'est pas sécurisé, la vengeance n'est pas assouvie...

Variantes : Comme pour les *attaques*, il faut savoir varier les

cibles des *ripostes*, les moyens de les atteindre – en force, furtivement, à distance... – et les enjeux qui leur sont liés. N'oubliez pas que les *pilotes* se retrouvent en terrain ennemi et que les *Autres* ont mis en place des patrouilles, des systèmes de défense, des pièges – peut-être involontairement, simplement du fait de la nature étrange du *rêve*.

Les *objectifs de mission* suivants peuvent vous aider à diversifier les *ripostes* :

- Localiser la cible. (En cas d'échec, la mission prend fin).
- Mettre en place des capteurs.
- Résister aux perturbations du *rêve*.
- Échapper à des poursuivants.
- Tendre une embuscade.
- Reconnaître le chef ennemi.
- Sécuriser une voie d'accès / un territoire du *rêve*.

EXPLORATION

Type : Mission.

Principe : Les ANIMA sont sollicitées pour l'exploration d'une zone inconnue – il peut s'agir d'une zone de *rêve* inexplorée, d'une mordore toxique ou d'une rouillure recelant des secrets ennemis, par exemple.

Mise en place : L'*exploration* peut être motivée de nombreuses façons. Le plus souvent, elle découle d'une mission précédente – *attaque*, *contact*, *révolution* ou *expérience* – au cours de laquelle les *pilotes* se sont retrouvés

confrontés à un élément insolite ou incompréhensible. L'*autorité*, les *ancres* qui ont repéré cet élément sur leurs moniteurs ou les *pilotes* eux-mêmes peuvent alors avoir envie d'en savoir plus, d'enquêter sur le sujet.

Un seul *pilote* est a priori nécessaire.

Objectifs de mission :

- Matérialiser une ANIMA.
- Explorer la zone / étudier le phénomène.
- Recueillir données et prélèvements.

Répercussions : Elles peuvent être nombreuses, personne ne sachant vraiment ce que va rencontrer le *pilote*. Celui-ci peut être *blessé* ou *tué*, une *incursion* peut avoir lieu et *tuer l'ancre*, l'ANIMA peut être contaminée par un mal inconnu, le cerveau du *berceau ANIMA* peut s'affoler ou être corrompu par le *rêve*...

Variantes : Les *explorations* sont l'occasion de varier les paysages, les cibles, les informations qui permettront à chacun de mieux comprendre l'univers de *Rêves d'acier*. Faites voyager les ANIMA, dépaysez-les, proposez-leur des challenges en créant des zones difficiles d'accès – dans des espaces clos, les profondeurs marines, la cheminée d'un volcan ou en suspension dans les airs. Alternez *explorations* dans le *rêve* et dans la réalité. Enfin, n'hésitez pas à mettre le *pilote* en danger en faisant patrouiller des automates, ce qui peut permettre le glissement d'une *exploration* vers une *attaque* /

riposte – auquel cas, utilisez les objectifs qui leur sont propres.

Les *objectifs de mission* suivants peuvent vous aider à diversifier les *explorations* :

- Éviter les patrouilles ennemies. (En cas d'échec, nouvel *objectif* : Vaincre les ennemis ayant repéré l'ANIMA).
- Ramener une découverte – objet, relique, etc.
- Résister aux phénomènes néfastes de la zone – brouillard toxique, rouille, cauchemars, paradoxes.
- Neutraliser le danger découvert.

EXPÉRIENCE

Type : Mission.

Principe : Les techniciens de l'ANIMA ou les *pilotes* ont émis d'étranges théories. En recoupant observations et calculs, en tentant d'expliquer des phénomènes observés lors de précédentes missions, ils ont formulé une hypothèse, ou fait une découverte. Ils cherchent désormais à valider tout cela, à en faire l'*expérience*.

Mise en place : Une *expérience* découle souvent de discussions entre membres du groupe de résistance – *pilotes*, *ancres* et techniciens – et d'une volonté de vérifier l'idée que l'un d'eux s'est faite du *rêve*, des *Autres* ou des ANIMA. L'*expérience* est subtilement différente de l'*exploration* – l'*exploration* envoie les *pilotes* en expédition, en quête d'un lieu ou d'un élément mystérieux, sans idée

de ce qu'ils vont trouver, alors que l'*expérience* est plus intime et permet de mieux comprendre les ANIMA et le *Bliss*, leurs propriétés, leur nature.

Une *expérience* peut avoir lieu dans le *rêve* ou dans le monde réel, selon ce qu'elle cherche à étudier. La décision de tenter une *expérience* peut être collégiale, sous le contrôle de l'*autorité*, ou secrète – suite à un arrangement entre *ancres* et *pilotes*.

Un seul *pilote* est a priori nécessaire.

Objectifs de mission :

- Matérialiser une ANIMA.
- S'assurer du bon fonctionnement de tous les éléments connus.
- Comprendre le phénomène étudié.
- Reproduire le phénomène, le domestiquer ou le combattre. (En cas d'échec, le phénomène échappe à tout contrôle. Une *incursion* peut avoir lieu, le *pilote* peut être contaminé par le phénomène...).
- Se réveiller. (En cas d'échec, le *pilote* ne parvient pas à se réveiller immédiatement ou se réveille avec des séquelles dont la nature rappelle le phénomène étudié – séquelles qui influenceront le fonctionnement futur de son ANIMA).

Répercussions : Elles sont innombrables et dépendent de la nature de l'*expérience* tentée. Les *Autres* peuvent intervenir, le phénomène étudié peut échapper au contrôle

du *pilote*, une *incursion* du *rêve* peut avoir lieu dans le monde réel... Considérez qu'une *expérience* menace au moins la vie de l'*ancree* qui y participe.

Variantes : L'*expérience* peut parfois avoir des *objectifs* communs avec l'*exploration* – surtout si l'*expérience* est vécue comme un voyage initiatique, un cheminement intérieur. Les enjeux doivent toutefois rester différents :

- L'*exploration* permet de cartographier, de se créer des abris, des avant-postes, de ramener des reliques et des composants à étudier.
- L'*expérience* permet de comprendre, d'appivoiser les pouvoirs des ANIMA, de se prémunir contre les propriétés dangereuses du *rêve*.

Une *expérience* peut attirer l'attention des *Autres*, inquiets de voir l'humanité progresser dans sa compréhension du *Bliss*, et donner lieu à des réactions agressives de leur part.

Il est possible de tenter une *expérience* à plusieurs *pilotes*. En général, les *pilotes* supplémentaires doivent alors seconder le *pilote* principal et :

- Assurer sa sécurité.
- Faire une observation directe de ce qu'il vit.
- Le maîtriser en cas de débordement.
- Combattre les *Autres* qui cherchent à perturber l'*expérience*.
- Apprendre de l'*expérience* de l'autre *pilote*.

CONTACT

Type : Mission.

Principe : Les *contacts* devraient rester rares, précieux, et apparaître tardivement dans l'histoire. Au cours de ceux-ci, un ou plusieurs *pilotes* ont un *contact* avec un ou plusieurs *Autres*. Ce *contact* peut n'être voulu que par un seul des camps :

- les *pilotes* cherchent à approcher un *Autre*, communiquer avec lui ou le capturer,
- les *Autres* cherchent à créer un *contact* non voulu par les humains.

Un *contact* peut également être l'aboutissement d'une démarche longue et fastidieuse, des ambassadeurs des deux camps se donnant rendez-vous pour parlementer.

Mise en place : L'*autorité* veut rencontrer des représentants du camp adverse. Un *contact* peut débuter comme une *attaque* ou comme une *exploration*. En voici deux exemples :

- Les *Autres*, inquiets des découvertes d'A-EON, envoient des ambassadeurs automatés pour "parlementer" mais il s'agit d'une embuscade.
- L'*Autre* du berceau ANIMA ou l'un des corps sous l'influence du *Bliss* se fait la voix d'un *Autre* et propose aux *pilotes* de rencontrer des émissaires qui peuvent devenir leurs alliés.

Tous les *pilotes* sont sollicités. L'un d'eux est nommé ambassadeur, les autres sont là pour l'escorter.

Objectifs de mission :

- Matérialiser les ANIMA.
- Entrer en communication avec les *Autres*.
- Apprendre des informations sur les *Autres*, le *Bliss*, la guerre entre les mondes... (Cet objectif peut être décomposé en objectifs plus précis répondant à des questions particulières).
- Éviter tout incident diplomatique.

Répercussions : En fonction de la façon dont le *contact* se déroule, il faut s'attendre à un combat ou à des risques de contamination.

Variantes : Un *contact*, c'est un échange. Comme toujours, rien n'est tout blanc ni tout noir. Des dissensions peuvent apparaître entre les *pilotes* sur la marche à suivre. Les *Autres*, de leur côté, ne sont peut-être pas aussi unis qu'ils en ont l'air et il est possible de repérer des clans au sein même des rangs ennemis - certains *Autres* voudraient élever l'humanité pour qu'elle rejoigne leurs rangs, d'autres prônent l'extermination. Au-delà de ces éléments généraux, il est évident que le tempérament des participants au *contact* est déterminant dans l'entente entre les mondes.

Enfin, un *contact* n'est pas toujours celui que l'on croit. Et si les ANIMA, au sein du *rêve*, rencontraient les ANIMA d'un autre groupe de résistance dont ils ignoraient jusque-là l'existence ? Qui sont ces *Engels* et que veulent-ils ?

XII - RÊVES D'ACIER

Les *objectifs de mission* suivants peuvent vous aider à diversifier les *contacts* :

- Identifier, parmi les *Autres*, les clans qui s'affrontent sur la façon de se comporter vis-à-vis des humains.
- Passer une alliance avec certains *Autres*.
- Assassiner un diplomate ennemi.
- Survivre à une embuscade ennemie.
- Ramener un *Autre* dans la réalité.

RÉVOLUTION

Type : Mission.

Principe : Les *révolutions* doivent être rares. Elles ont pour objectif de justifier un changement majeur dans l'univers de votre *campagne*, un cataclysme qui permet à l'histoire de prendre une orientation différente, etc.

Voici quelques exemples de *révolutions* :

- Les ANIMA parviennent à s'assembler pour former une arme géante. Les esprits des *pilotes* et leurs relations s'en retrouvent bouleversés, mélangés ou partiellement fusionnés.
- Une *incursion* de grande envergure a lieu. Une cité de métal rutilant apparaît dans le ciel du monde réel, sorte de satellite géant occultant le soleil.
- Certains adultes commencent à se réveiller du sommeil dans

lequel ils étaient plongés, mais ils ne sont plus les mêmes. Ils muent et deviennent des *Autres*.

- Les *pilotes* décident d'atteindre le cœur du *rêve*, un sanctuaire d'acier grâce auquel ils pensent pouvoir faire s'effondrer le monde des *Autres*. Les rêves humains y survivront-ils ?

Mise en place : Une *révolution* peut être la conséquence d'une *expérience* ratée – lorsque, par exemple, le phénomène étudié échappe complètement au contrôle des *pilotes* – ou le fruit d'une *exploration* révélant des éléments-clés de l'univers de *Rêves d'acier*.

Si la *révolution* survient en début de *chapitre*, à l'insu des *pilotes*, elle s'apparente à une *attaque* qu'il faut contenir. La chose survient, prend tout le monde au dépourvu et l'*autorité* convoque immédiatement les *pilotes*.

Si la *révolution* est l'enjeu du *chapitre* et doit être initiée par les *pilotes*, elle s'apparente davantage à une *riposte*, à une *exploration* ou à une *expérience*. Les *pilotes* s'engagent sciemment dans une mission-suicide dont ils ne peuvent imaginer toutes les *répercussions* à l'échelle de l'univers.

Tous les *pilotes* ne sont pas forcément utiles pour une *révolution*. Néanmoins, ces *chapitres* sont suffisamment rares et valorisants pour ne pas en priver certains joueurs. Faites en sorte que tous y prennent part – s'ils le souhaitent – et que la difficulté soit telle qu'en revenir est véritablement un acte héroïque.

Objectifs de mission :

- Matérialiser les ANIMA.

Au-delà de ce premier objectif, qui sait ce qui attend les *pilotes* ?

Répercussions et variantes : Chaque *révolution* doit réellement être unique et impacter profondément l'univers de *Rêves d'acier*. Un exemple vous est donné avec *Komm, süsster Tod* (voir p.175).

3 - CHAPITRES D'INTERLUDE

Il est difficile de planifier les interludes qui seront demandés pendant une campagne tant ils peuvent être variés – scènes intimes, de chasse, de fête, de doute, de rencontre avec les autres communautés... En voici toutefois quelques exemples génériques.

DISTRACTIONS

Type : Interlude.

Principe : Que la mission précédente ait été un échec ou un succès, Sen et Loann décident d'organiser une petite soirée pour changer les idées à tout le monde.

Mise en place : Le forum de *Saint Éon* est aménagé en salle de bal, et des tables de banquet sont dressées. On fait fi des rationnements et on ouvre quelques bonnes bouteilles trouvées dans les caves alentour. Un lecteur CD passe les titres de la décennie précédente et un musicien des Fumeurs noirs vient même égayer la soirée de ses compositions.

Répercussions : Une fête est l'occasion de quelques interactions privilégiées entre personnages. L'euphorie et l'alcool aidant, les couples se font et se défont. Plusieurs scènes peuvent avoir lieu au cours de la soirée, sur la piste, en coulisse, à l'abri des regards...

Variante : Devant la morosité ambiante, deux ou trois personnages s'isolent, investissent une ruine voisine ou partent en balade pour "fêter ça" dans leur coin.

Des Fumeurs noirs peuvent également inviter les membres d'A-EON à l'une de leurs foires agricoles.

APPROVISIONNEMENT

Type : Interlude.

Principe : Des membres d'A-EON partent s'approvisionner, chasser, troquer de la nourriture avec les Fumeurs noirs ou des composants métalliques avec les Apôtres.

Mise en place : Les réserves de *Saint Éon* s'amenuisent et il devient urgent de refaire les stocks. Liam en est conscient et demande des volontaires pour partir en expédition.

Répercussions : Les personnages impliqués peuvent être attaqués par des prédateurs, faire de

XII - RÊVES D'ACIER

mauvaises rencontres, revenir bredouille, se retrouver au mauvais endroit lorsque des automates surgissent d'un nuage de rouille...

Variantes : L'approvisionnement est impossible. Il faut donc gérer la pénurie et ses répercussions sur le groupe.

REPROCHES

Type : Interlude.

Principe : Un *pilote* ou une *ancree* est victime de dénigrement.

Mise en place : Un personnage fait des reproches – généralement infondés – à un *pilote* ou une *ancree* sur la façon dont il/elle gère son rôle. Cela peut avoir lieu dans un couloir, à table, au cours d'une tâche qu'ils accomplissent ensemble ou de manière indirecte, via la rumeur.

Répercussions : Des clans peuvent se former au sein du groupe de résistance.

Variantes : Certains ont un champion parmi les *pilotes* et font tout pour le défendre, quitte à ternir l'image des autres.

INSPECTION TERRITORIALE

Type : Interlude.

Principe : Chaque attaque a son lot de *répercussions* sur le monde :

- les mordores ont pu laisser des traces ou ne pas être refermées,
- les automates vaincus ont pu donner naissance à de nouvelles rouillures dans lesquelles il est possible de récupérer des composants, ou d'autres choses.

Mise en place : Deux ou trois personnages partent en expédition pour repérer les traces laissées par les combats, évaluer leur dangerosité, cartographier la zone et voir si des éléments y sont récupérables.

Répercussions : L'un des personnages peut revenir *blessé* (voir p.49) ou *malade* (voir p.172).

Variantes : Une rouillure en excellent état a été repérée. Il faut s'emparer de ce qu'elle contient avant que les Apôtres ne la découvrent.

Une *révolution* a bouleversé le monde réel et c'est une vaste contrée inconnue qui s'ouvre désormais devant les personnages.

FACE À LA MORT

Type : Interlude.

Principe : Si une *attaque* conduit à la *mort* d'un ou plusieurs réfugiés des communautés voisines d'A-EON, les conséquences diplomatiques peuvent être importantes. A-EON, après tout, avait dit que les ANIMA protégeraient tout le monde.

Mise en place : Des Fumeurs noirs ou des Apôtres mécontents viennent manifester leur colère devant *Saint Éon*.

Répercussions : Le commerce peut être paralysé, la région peut sombrer dans une guerre fratricide.

Variantes : Confondant un automate et une ANIMA, certains peuvent croire qu'A-EON a attaqué les leurs. Il peut s'agir d'une manœuvre des *Autres* pour embraser la région et faire en sorte que le *berceau ANIMA* soit détruit par les émeutiers.

RÉPRIMANDES

Type : Interlude.

Principe : L'initiative prise par ceux qui ont organisé une mission sans en référer à l'*autorité*, et ont utilisé l'ANIMA en son absence, n'est pas du goût de Liam.

Mise en place : L'*autorité* convoque tout le monde, comme pour un *briefing*. Une mise au point s'impose.

Répercussions : Il est peut-être temps de renvoyer ses reproches à l'*autorité*, si certains en ont à lui faire. Selon comment cela se passe, Liam pourrait, abattu, trouver un peu de réconfort dans les bras de Sen.

Variantes : L'*autorité* ne dit mot mais les relations deviennent glaciales. Liam attend que les coupables fassent le premier pas.

4 - CHAPITRES SPÉCIFIQUES

Les *chapitres* spécifiques composent un fil conducteur qu'il est possible de suivre pour mettre en scène une *campagne* de *Rêves d'acier* plus "cadrée". Considérez-les comme les épisodes-clefs d'une série télévisée : ils dévoilent l'histoire qui se déroule en filigrane. Les autres épisodes ne sont là que pour apporter quelques rebondissements, développer la psychologie des personnages et leurs relations – on peut s'en passer sans perdre le fil de l'intrigue principale.

MALADE

Type : Interlude.

Principe : Un personnage contracte une étrange maladie – en approchant d'une mordore, en buvant de l'eau contaminée, etc.

Mise en place : Un événement s'est produit.

- Au cours d'une attaque, un automate a répandu des gaz toxiques dans lesquels le personnage a été pris.
- Une rouillure s'est effondrée sur le personnage et il a fallu le désincarcérer.
- Le personnage est revenu d'une excursion couvert d'une boue ocre.
- Le personnage a été capturé

par les Apôtres qui ont pratiqué un étrange rituel sur lui – les Apôtres eux-mêmes ignorent peut-être pourquoi leur rituel a eu ces conséquences.

- Le personnage a fait un étrange rêve dans lequel un *Autre* le baignait dans un lac de rouille.
- Un *pilote* est contaminé par des cauchemars.

Depuis, le personnage est souffrant. Son corps est étrangement marqué, couvert d'ecchymoses rouges. Il fait d'horribles cauchemars, semble perpétuellement épuisé et a parfois des absences. Au cours de ses crises, il dessine d'étranges symboles géométriques rappelant les labyrinthes métalliques qui parsèment le rêve.

XII - RÊVES D'ACIER

Répercussions : Ce mal inquiète A-EON même si le malade lui-même parvient à assurer presque normalement son travail. Aucun remède n'est trouvé et, alors que le temps passe, le personnage finit par développer un nouveau symptôme : il devient somnambule. Pendant ses errances, il a toujours le même objectif : s'immerger dans les tubes de gel du *berceau ANIMA*. S'il y parvient, il se met à parler le langage des *Autres*, comme si un *Autre* discutait avec lui via le *berceau*.

Enfin, il change complètement de peau, la mue qu'il laisse derrière lui rappelant les *plug suits* utilisées par les *pilotes*. Il ressemble désormais plus à un *Autre* qu'à un humain et sombre définitivement dans un état végétatif proche du *Bliss*. Il passe ses journées à marmonner un code incompréhensible et à dessiner des labyrinthes géométriques.

Variantes : La maladie peut être contagieuse ou non, s'abattre sur toute la région ou ne toucher qu'un seul individu. Ce *chapitre* peut en inspirer d'autres, dans lesquels les amis du malade cherchent un remède et des réponses à leurs questions.

CASSANDRE

Type : Interlude.

Principe : Un personnage commence à faire des rêves qui, par certains aspects, pourraient s'avérer prémonitoires. Perplexe, il se rapproche de Cassandra pour avoir son avis sur la question, elle qui semble spécialiste des mauvais

pressentiments.

Mise en place : Les choses changent. Certains personnages rêvent à nouveau de ceux qui leur étaient chers. Pour eux, le rêve prend désormais un visage humain : celui d'un père, d'une mère, d'un frère ou d'un ancien amant ayant succombé au *Bliss*.

Cassandra a été la première à avoir ces rêves et ce sont ces visages qui lui donnent ses prémonitions. Elle peut penser que les esprits de ceux qui succombent au *Bliss* rejoignent le rêve et nourrissent les *Autres*, ou se réincarnent en eux.

Répercussions : La proximité nouvelle entre Cassandra et ceux qui partagent ses rêves pourrait la pousser dans les bras de l'un d'eux ou, au contraire, l'inciter à fuir toute nouvelle relation de peur de voir de nouveaux visages apparaître dans son rêve.

Variantes : Cassandra semble mal à l'aise. Si on l'interroge, elle parle de mauvais pressentiments, sans en dire plus. Elle finit par se confier à un autre personnage sur les visages qu'elle voit dans ses rêves.

Un *second rôle* explique à l'un des *pilotes* qu'il rêve sans cesse d'un *Autre* qui pourrait être sa mère. Ses paroles sont incompréhensibles, de simples borborygmes, un code qui se répète à l'infini, mais il y a quelque chose dans son regard, une tendresse, une tristesse...

Le rêve s'assimile de plus en plus à une "visite guidée" et un *guide* finit par inviter le rêveur à reconsidérer sa position vis-à-vis du rêve.

L'AUTRE SECRET

Type : Interlude.

Principe : Les *pilotes* capturent un *Autre* et le ramènent dans la réalité.

Mise en place : Extrait du *rêve*, un *Autre* ne peut survivre longtemps. Son corps se dessèche et rouille, et il ne reste bientôt plus de lui qu'un cadavre ressemblant à une momie ou à un bout de métal racorni. Autour de ses restes se forme lentement une petite *mordore* tandis qu'il retourne vers le *rêve*.

Avant de mourir, il peut émettre quelques borborygmes incompréhensibles. Le langage des *Autres* n'est pas humain et pourrait faire penser à un code informatique. Toutefois, alors que leur connaissance d'A-EON progresse, les *Autres* découvrent qu'ils peuvent survivre dans la réalité en se raccordant au *berceau ANIMA* – comme celui des leurs qui compose le cerveau de la machine.

Un *Autre* ramené dans la réalité peut donc demander spontanément à être branché à la machine – révélant au passage à ceux qui s'y opposent que cela s'est déjà fait. Si cet *Autre* est d'une importance capitale et mérite d'être étudié par A-EON, c'est Cassandre qui peut révéler cette possibilité de sauvegarde, et trahir ainsi le secret de Liam.

Répercussions : La nature du cerveau de l'*ANIMA* est révélée et la communauté est sous le choc. Liam et Cassandre ont à répondre de ce qu'ils ont si longtemps caché à leurs camarades.

Variantes : Pendant une mission improvisée de nuit, sans l'accord de l'*autorité*, d'étranges bruits proviennent de la crypte abritant le cerveau de l'*ANIMA*. Quelqu'un s'y débat, des tuyaux s'entrechoquent et frappent contre les parois. Peut-être que cela se produit à chaque fois mais, d'habitude, tout le monde est éveillé et réuni autour du *berceau*.

LE GUIDE

Type : Mission (contact).

Principe : Un *Autre* pacifiste tente de fédérer les forces d'opposition à l'expansion du *rêve*.

Mise en place : L'un des corps sous l'influence du *Bliss* se réveille. Il n'est pas vraiment lui-même et se fait la voix d'un mystérieux *guide*. Il propose aux *pilotes* de participer à une rencontre au cours de laquelle ils pourraient se faire des alliés.

Tous les *pilotes* sont sollicités. L'un d'eux est nommé ambassadeur, les autres sont là pour le protéger.

Objectifs de mission :

- Matérialiser les ANIMA.
- Rejoindre le quartier général du *guide*.
- Identifier, parmi les *Autres*, les deux clans qui s'affrontent sur la façon de traiter les humains.
- Comprendre d'où viennent les *Autres* et pourquoi certains semblent si familiers aux *pilotes*.
- Comprendre que d'autres ANIMA arpentent le *rêve*, et donc que d'autres groupes de résistance existent.

XII - RÊVES D'ACIER

- Passer une alliance avec le clan pro-humain et les autres groupes de résistance.
- Survivre aux attaques du clan anti-humain.

Répercussions : En fonction de la façon dont les négociations se déroulent, il faut s'attendre au déclenchement d'une guerre entre les deux clans (pro- et anti-humains).

Dans la réalité, A-EON s'apparente aux pro-humains et les Apôtres aux anti-humains. Les Fumeurs noirs, eux, représentent plutôt l'humanité d'avant le *Bliss*.

Un véritable réseau de résistance se met en place et des échanges ont lieu entre les différentes communautés ANIMA.

Enfin, Sen pourrait être tentée, afin de servir ses intérêts personnels, de pactiser avec l'ennemi et de trahir A-EON. Des rêves lui soumettent l'idée et des Apôtres viennent spontanément la démarcher.

Variantes : L'*Autre* captif de l'ANIMA se fait guide de l'humanité face à ses anciens frères.

NOUVEAUX CERVEAUX, NOUVEAU REFUGE

Type : Interlude.

Principe : La guerre est déclarée. A-EON fait désormais partie d'une fédération qui lutte contre les *Autres* anti-humains et leurs Apôtres. C'est alors que *Saint Éon* est détruit (suite à une *attaque* ou à une *révolution*, par exemple).

Mise en place : A-EON a échoué. Liam est mort, le sanctuaire est détruit. Le *berceau* est peut-être perdu à tout jamais. Les survivants décident de rejoindre une autre communauté ANIMA ou de refonder A-EON. Kei, s'il est toujours en vie, peut vouloir le rôle d'*autorité* et doit alors se trouver un successeur au poste de *pilote*. Tout est à refaire.

Répercussions : Pour les personnages, c'est un nouveau départ.

Variantes : La fédération demande le démantèlement de *Saint Éon* et le regroupement des forces confédérées en un même centre opérationnel, plus vaste et plus fiable.

KOMM, SÜSSER TOD

Type : Mission (révolution).

Principe : Le dernier survivant tente une mission suicide pour atteindre le cœur du *rêve* et mettre fin à la guerre.

Mise en scène : Cette mission peut être proposée au dernier *pilote* survivant. Au cours de la guerre, A-EON a repéré une sorte de sanctuaire auquel vous pouvez donner la forme qui vous convient :

- moyeu unissant les plans du *rêve* et de la réalité,
- super-calculateur,
- cœur métallique dont chaque battement est une vague onirique,
- *berceau* ANIMA adapté aux *Autres*,

- Autre géant et particulièrement ancien, sage, rappelant l'image que l'on se fait de Dieu ou d'une mère Alien...

A-EON a compris que ce sanctuaire du *rêve* est la clé de voûte du *Bliss*, l'élément déclencheur, le noyau du réacteur. L'objectif est donc de l'atteindre et de le modifier pour que le monde devienne tel qu'A-EON le souhaite – mais que souhaitent réellement les personnages, après tout ce qu'ils ont vécu ?

Objectifs de mission :

- Matérialiser l'ANIMA.
- Vaincre les gardiens du sanctuaire.
- Se synchroniser avec le sanctuaire.
- Altérer l'équilibre du monde, devenir démiurge.
- Survivre aux cauchemars.

Répercussions : En cas d'échec, il est possible que l'Humanité ou l'univers soient tout simplement anéantis.

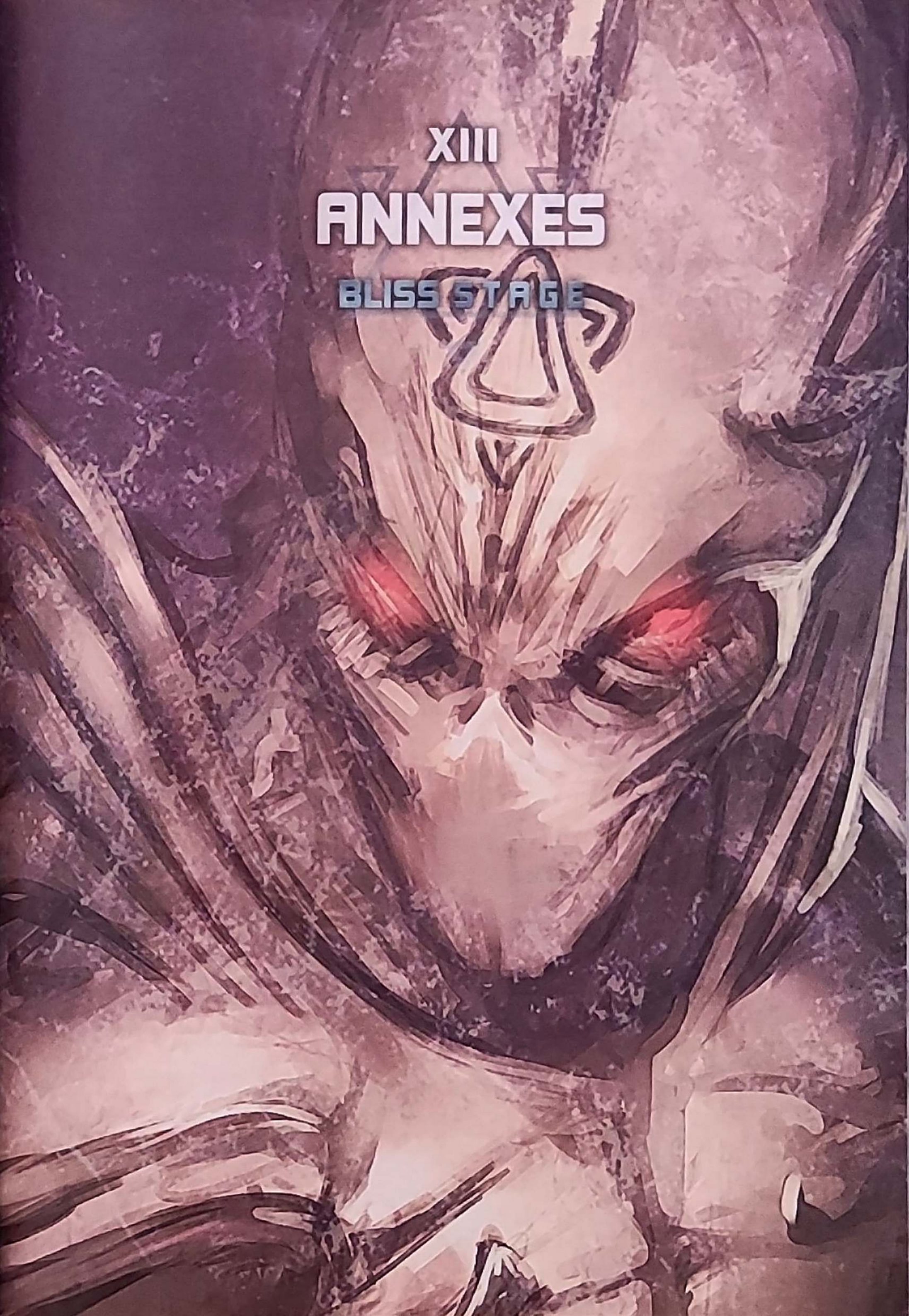




XIII

ANNEXES

BLISS STAGE



MISE EN PLACE D'UN GROUPE

Voici quelques suggestions et éléments à prendre en compte pour la mise en place de votre groupe de résistance.

Ce ne sont que des suggestions pour une prise en main facile, mais vous êtes bien sûr invités à apporter vos propres idées.

OÙ EST INSTALLÉ LE GROUPE ?

Le groupe doit être installé près de l'endroit où vous-mêmes êtes en train de jouer. Ce camp de base peut être choisi car il est difficile à trouver, protégé, capable de fournir un abri à toute votre communauté ou facile à approvisionner en denrées essentielles. En voici quelques exemples.

Camps de base ruraux :

- Une aire autoroutière.
- Une centrale électrique.
- Une ferme.
- Des grottes.
- Une île.
- Un parc d'attraction.
- Une ruine.
- Une station service.
- Un village isolé.

Camps de base urbains :

- Un abattoir.
- Des catacombes.
- Un commissariat.
- Une école / résidence universitaire.
- Les égouts.
- Un centre commercial.
- Une gare / aéroport.

- Un hôpital / centre de soins.
- Un hôtel sécurisé / casino.
- Un laboratoire de recherches.
- Un monument historique / musée.
- Une prison.
- Une salle de spectacle / stade.
- Une station de métro.
- Une zone industrielle / hangar.

Camps de base mobiles :

- Un avion.
- Un camion / bus.
- Une péniche / paquebot.
- Un train.

DE QUELLES RESSOURCES DISPOSE LE GROUPE ?

Le groupe possède au moins un *berceau ANIMA* et a les moyens de s'en servir, mais qu'en est-il des autres ressources essentielles à sa survie ? Lesquelles possède-t-il en quantité, et pour lesquelles doit-il se battre ?

- Abri et protection.
- Animaux (de rente, de garde, de chasse, de lutte contre les nuisibles...).
- Armes et munitions.
- Biens culturels (livres, musique...).
- Chauffage.
- Eau (potable ou non).
- Éclairage.
- Électricité.
- Énergies fossiles (gaz, pétrole...).
- Énergies renouvelables (bois, vent...).
- Force motrice (animale, mécanique...).
- Gestion des déchets.
- Matériaux de construction



- (métaux, bois, pierre, ciment...).
- Matériel électronique.
- Médicaments / matériel médicochirurgical.
- Nourriture.
- Outillage.
- Produits de lutte contre les nuisibles (rats, cafards, insectes volants...).
- Produits d'hygiène (savon, nettoyeurs, matériel d'hygiène jetable...).
- Réseau routier.
- Télécommunications.
- Véhicules.
- Vêtements.

- Automates et *Autres* sortis du *rêve*.
- Faune sauvage.
- Grands prédateurs.
- Vermine.

Menaces, humaines ou non :

- Automates et *Autres* sortis du *rêve*.
- Bêtes féroces.
- Fous.
- Malades.
- Nature (climat, catastrophes naturelles...).
- Pénurie (eau, nourriture, médicaments...).
- Portails et reliques du *rêve*.
- Pillards / Sauvages.
- Vermine.

Y A-T-IL D'AUTRES SURVIVANTS DANS LE SECTEUR ?

Le groupe n'est pas seul dans ce monde dévasté. Il y a d'autres survivants, comme eux. Certains sont restés lucides, d'autres ont sombré dans la folie. Certains sont solitaires, d'autres se sont organisés en bandes. Certains sont bienveillants, d'autres hostiles.

Survivants humains :

- Adultes éveillés.
- Bandes de mercenaires / pillards.
- Clans nomades.
- Clans sédentaires.
- Contrebandiers.
- Courriers.
- Ermites.
- Groupes de résistance.
- Marcheurs solitaires.

Survivants non-humains :

- Animaux domestiques (de rente, de trait, de chasse, de garde...).

DE QUELLES COMPÉTENCES A BESOIN LE GROUPE, EN DEHORS DE CELLES DES PILOTES ET DES ANCRÉS ?

Le groupe doit avoir conscience des compétences dont il manque, et de celles qu'il maîtrise largement :

- Artistes.
- Bâisseurs.
- Dresseurs d'animaux.
- Courriers.
- Éclaireurs / sentinelles.
- Fermiers.
- Forgerons / ferronniers.
- Gardiens.
- Joueurs.
- Juges / sages.
- Leaders.
- Médecins.
- Nourrices.
- Oracles / visionnaires.
- Scientifiques.
- Techniciens / mécaniciens.
- Trappeurs.

À QUOI RESSEMBLENT LES AUTRES ?

Inspirez-vous de vos propres cauchemars, de vos propres peurs pour les façonner.

Humanoïdes :

- Clones.
- Incarnations de divinités païennes, allégories.
- Mutants aux pouvoirs surnaturels.
- Personnages de fiction.
- Spectres.
- Titans de marbre.
- Vampires.
- Voyageurs du futur marqués par l'entropie.
- Zombies.

Inhumains :

- Animaux primitifs ou préhistoriques.
- Couleurs tombées du ciel.
- Créatures élémentaires.
- Créatures fantastiques traditionnelles (dragons, elfes, trolls, sirènes...).
- Créatures tentaculaires.
- Djinns.
- Kanji flottant dans les airs.
- Myriades d'yeux, d'ailes et de flammes.
- Notes de musique.
- Extraterrestres / Aliens.
- Fluides vivants.
- Polymorphes.
- Robots géants.
- Virus prenant possession des humains.
- Visages grimaçants.

QU'EST-CE QUE LE RÊVE ?

Les détails de la représentation du *rêve* sont à votre discrétion. Il peut s'agir d'une copie du monde physique, fidèle ou altérée. Il peut s'agir d'un monde sans aucun rapport avec le nôtre. Comme pour les *Autres*, inspirez-vous de vos propres cauchemars, de vos propres peurs pour le façonner.

Notre terre, mais :

- après le Déluge.
- au cours d'une ère glaciaire.
- dans une uchronie.
- peinte par un impressionniste.
- post-apocalyptique.
- recouverte par une mégalopole futuriste ou, à l'inverse, par une forêt primitive.
- sans goût, ni couleurs, ni odeurs, ni bruits.
- spectrale et distordue.

Un autre monde

- Des îles flottant sur les nuages.
- Des ruines cyclopéennes.
- La face cachée de la Lune.
- La surface d'un monstre assoupi.
- Le centre de la Terre.
- Les branches d'un arbre-monde.
- Les fonds marins.
- L'intérieur d'un cerveau, un labyrinthe de neurones.
- Une jungle toxique.
- Une planète inconnue.
- Une ruche grouillant d'arthropodes fantasmagoriques.
- Un enfer de flammes.
- Un monde de rouages, l'intérieur d'une horloge.
- Un paysage de jeu vidéo.

- Un paysage infini de cristaux.
- Un réseau de circuits imprimés aux couleurs vives.
- Un univers médiéval-fantastique.
- Un univers virtuel fait de codes binaires.

QUELS ÉLÉMENTS DU RÊVE ONT SURGI DANS LA RÉALITÉ ?

Le monde d'après le *Bliss* abrite de merveilleuses et terrifiantes reliques venues d'ailleurs dont les automates ne sont qu'un exemple, et l'eau semble particulièrement liée à ces émanations du *rêve*.

Éléments liés à l'eau :

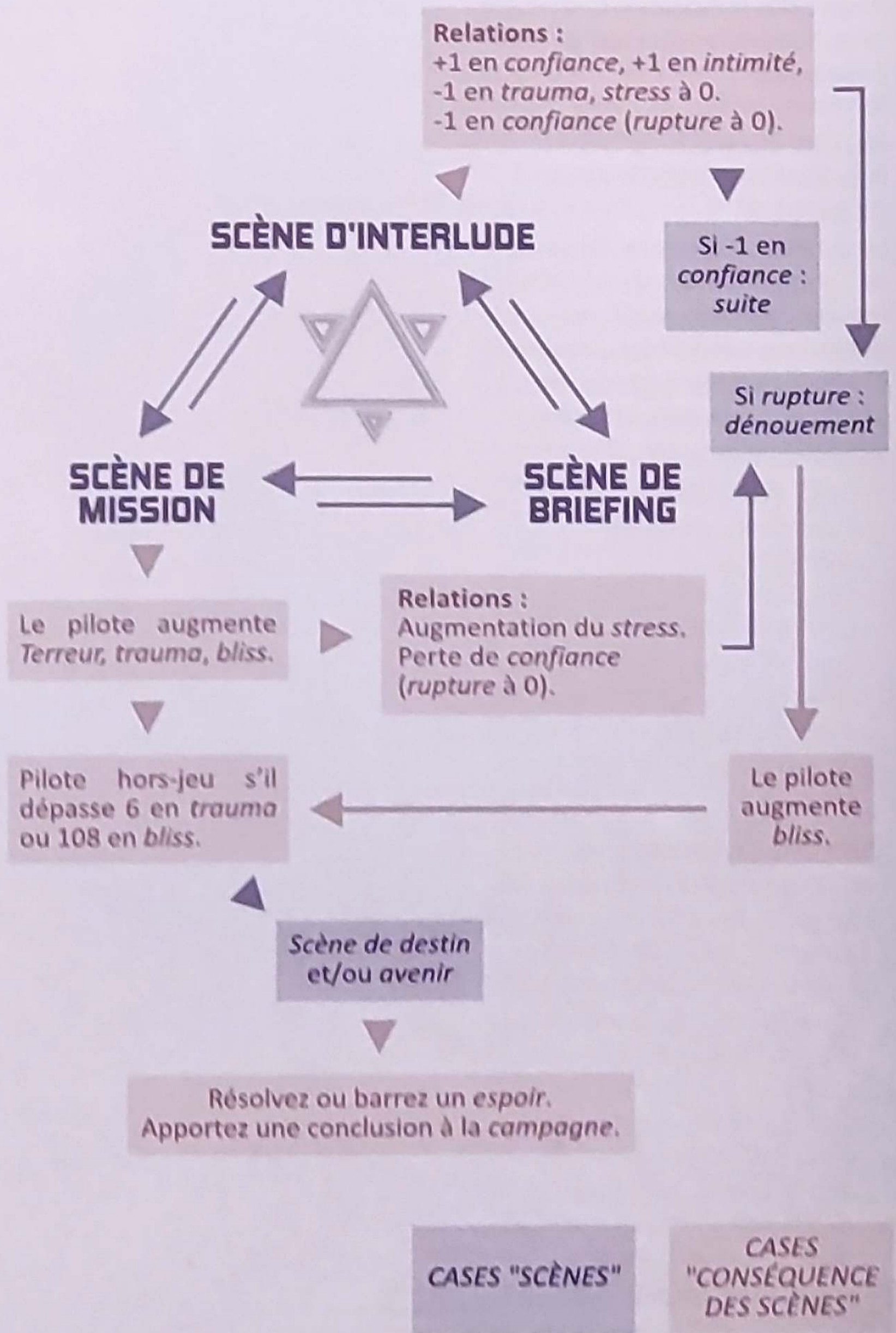
- L'eau devient sang.
- L'eau devient liquide amniotique.
- L'eau est le miroir de l'esprit, un portail vers le *rêve*.
- L'eau et le ciel se confondent.
- L'eau égrène le temps qui s'écoule, chaque goutte étant un instant qu'il est possible de retrouver.

Éléments liés aux Autres :

- Dépouilles extraterrestres.
- Faune et flore du *rêve*.
- Objets et véhicules de technologie inconnue.
- Paradoxes spatio-temporels.
- Portails et autels d'un culte inconnu.
- Régions du *rêve* incarnées dans la réalité, mirages.
- Ruines d'une civilisation inconnue.
- Visions suscitées dans les esprits humains.



STRUCTURE GÉNÉRALE DU JEU



RÉSUMÉ DES RÈGLES DE MISSION

Lors du *climax* d'une *scène de mission*, le *pilote* lance un nombre de dés égal à la somme des *intimités* des relations qui composent son *armure ANIMA*. Puis, il attribue ces dés aux différents éléments ci-dessous.

Succès de la mission

Résultat du dé	Conséquence
+ (5 ou 6)	Succès ! Le pilote atteint l'objectif de mission.
0 (3 ou 4)	La mission continue. L'objectif n'est pas atteint mais peut être retenté.
- (1 ou 2)	L'objectif de mission est compromis. Lors de la prochaine scène de mission, l'objectif ne peut se voir attribuer qu'un 0 au maximum. Si le pilote le souhaite, l'objectif de mission est un échec, tout simplement.

Sécurité du pilote

Résultat du dé	Conséquence
+ (5 ou 6)	Le pilote est indemne. L'ancre garde le contrôle de l'environnement.
0 (3 ou 4)	La sécurité du pilote est mise en péril. Le pilote gagne 1 point de terreur. L'ancre perd partiellement le contrôle de l'environnement – le MJ et les autres joueurs peuvent introduire dans ses descriptions des éléments cauchemardesques ou liés aux Autres.
- (1 ou 2)	Le pilote est atteint. Il gagne 1 point de terreur et 1 point de trauma. L'ancre perd totalement le contrôle de l'environnement.

Bliss du pilote

Tous les dés qui ne sont pas attribués à un élément servent à déterminer la quantité de bliss que le pilote gagne au cours de la scène de mission. Pour chacun de ces dés, appliquez les conséquences du tableau suivant.

Résultat du dé	Conséquence
+ (5 ou 6)	Le pilote gagne 3 points de bliss.
0 (3 ou 4)	Le pilote ne gagne aucun point de bliss.
- (1 ou 2)	Le pilote gagne 1 point de bliss.

Sécurité d'une relation

Chaque relation utilisée par l'ANIMA est un élément indépendant auquel le pilote doit attribuer 1 dé (ou 2, ou 3, si cette relation est menacée ou mise en danger).

Résultat du dé	Conséquence
+ (5 ou 6)	La relation est indemne. Le composant matérialisé à partir de cette relation fonctionne parfaitement bien.
0 (3 ou 4)	Le stress de la relation augmente d'1 point. Le composant matérialisé à partir de cette relation est endommagé, que ce soit par une attaque ou une trop grande sollicitation.
- (1 ou 2)	Le stress de la relation augmente d'1 point et 1 point de confiance est perdu. Le composant matérialisé à partir de cette relation devient inutilisable ou est entièrement détruit. Si cette relation n'est pas celle que le pilote entretient avec l'ancre, cette relation n'est plus considérée comme matérialisée dans l'ANIMA. Elle n'apporte plus de dés et le pilote ne doit plus lui attribuer de dés. Enfin, elle ne peut plus être utilisée pour améliorer l'ANIMA jusqu'à la fin de cette mission.

Sécurité de l'ancre

Cet élément n'est à considérer que si la relation entre le pilote et l'ancre est rompue.

Résultat du dé	Conséquence
+ (5 ou 6)	L'ancre ne ressent rien de particulier.
0 (3 ou 4)	Émanations. L'ancre est blessée et des éléments du rêve s'insinuent dans le berceau ANIMA.
- (1 ou 2)	Incursion. L'ancre est tuée. Des créatures du rêve s'extraient du berceau ANIMA et pénètrent dans la réalité.

Menacer : Si le *pilote* est *traumatisé*, le MJ peut utiliser le *trauma* du *pilote* pour rendre la *scène de mission* plus difficile.

- Pour 1 point de *trauma*, le MJ peut *menacer* un élément. Pour chaque élément *menacé*, le *pilote* doit attribuer 2 dés au lieu d'1 et ne prendre en compte que le moins bon résultat.

- Pour 2 points de *trauma*, le MJ peut *forcer* une relation du *pilote* non utilisée par l'ANIMA. Le *pilote* doit attribuer 1 dé à la *sécurité de cette relation* et peut choisir que cette relation se matérialise au sein de son ANIMA (gain d'un nombre de dés correspondant à sa valeur d'*intimité*).
- Pour 3 points de *trauma*, le MJ peut *mettre en danger* un

élément. Le *pilote* doit attribuer à cet élément 3 dés au lieu d'1 et ne prendre en compte que le moins bon résultat.

Si le *pilote* a une valeur de *trauma* de 3 ou plus, le MJ peut renoncer à toutes les autres applications du *trauma* pour provoquer une *panique*. À l'issue du lancer de dés, tous les dés affichant un résultat "0" sont défaussés, et 1 dé + est ajouté au lancer.

Dés de pulsion : Si un *pilote* ne dispose plus d'aucune relation pour matérialiser son *armure ANIMA*, il se retrouve seul et nu au contact du *rêve*. Il lance alors un nombre de dés de *pulsion* égal au maximum à 4 fois sa valeur de *trauma*.

Le *pilote* attribue ses dés à 3 éléments uniquement : le *succès de la mission*, sa *propre sécurité* et la *sécurité de*

l'ancre. Tous les dés lancés, et pas seulement ceux qui ne sont pas attribués, donnent des points de *bliss* – se reporter à la table p.185. De plus, chaque dé affichant un "0" et non attribué fait augmenter la *terreur* du *pilote* d'1 point.

Flashback : Si le *pilote* attribue un - aux éléments *objectif de mission* et *sécurité du pilote*, il peut demander un *flashback*, qui est une *scène d'interlude privilégiée*. Si le *flashback* a pour conséquence un gain d'*intimité* dans une relation qui ne compose pas son *armure ANIMA*, et que le *pilote* décide finalement d'y intégrer cette relation, le - lié à l'élément *objectif de mission* peut désormais être lu comme un "0".

Un *flashback* n'est jamais suivi d'une *scène de rupture*, même lorsqu'il a pour conséquence de *rompre* une relation.

Capacités spéciales des ancrés

L'ancre est...	Une fois les dés attribués, l'ancre peut...
déterminée	relancer un ou plusieurs dés déterminant le <i>succès de la mission</i> .
adorable	relancer un ou plusieurs dés déterminant la <i>sécurité du pilote</i> .
irascible	relancer un ou plusieurs dés déterminant les <i>conséquences</i> de la scène sur sa propre relation au <i>pilote</i> .
futée	relancer un ou plusieurs dés déterminant les <i>conséquences</i> de la scène sur la relation que le <i>pilote</i> entretient avec quelqu'un d'autre – à l'exception de <i>l'ancre</i> elle-même.
réconfortante	relancer un ou plusieurs dés déterminant le devenir d'un élément <i>menacé</i> .
expérimentée	ajouter 1 à la valeur de <i>stress</i> de sa relation avec le <i>pilote</i> pour relancer un dé au choix.

RÉSUMÉ DES RÈGLES D'INTERLUDE

Blesser et tuer : Lors d'une *scène d'interlude*, un *pilote* ayant une valeur de *trauma* de 3 ou plus peut *blesser* un personnage – et *tuer* un personnage *blessé*. Un *pilote* ayant une valeur de *trauma* de 5 ou plus peut *tuer* un personnage. Les *pilotes* ne peuvent être ni *blessés* ni *tués* de cette façon.

Perte de confiance : Un joueur peut annoncer que son personnage a perdu *confiance* en un autre, en raison de la façon dont ce dernier s'est comporté pendant la *scène*. Dans ce cas, la valeur de *confiance* de la relation qui unit ces deux personnages est diminuée de 1, et le joueur dont le personnage a provoqué la perte de *confiance* peut demander une *suite* (voir p.90).

Conséquence d'une scène d'interlude	Peut survenir si la scène...	Effet
Soulagement du <i>trauma</i>	traite des problèmes du <i>pilote</i> .	<i>Trauma</i> - 1
Soulagement du <i>stress</i>	traite des problèmes d'une relation.	<i>Stress</i> ramené à 0
Gain de <i>confiance</i>	développe ou entretient une relation.	<i>Confiance</i> +1
Construction d' <i>intimité</i>	fait la part belle à l' <i>intimité</i> d'une relation.	<i>Intimité</i> +1
Reconstruction	met en scène deux personnages dont la relation est <i>rompue</i> .	Nouvelle relation
Humanisation	n'implique aucun <i>pilote</i> .	Nouvelle relation

PRIVILÈGES

Un *privilège* permet de demander et de mettre en place une *scène*.

Un personnage obtient un *privilège* :

- En finissant une mission. Le *privilège* permet alors de demander une *scène d'interlude* avant la prochaine *scène de briefing*.
- En demandant un *flashback* lors du *climax* d'une *scène de*

mission. Le *privilège* permet de jouer immédiatement ce *flashback* – une sorte de *scène d'interlude* pouvant améliorer l'ANIMA d'un *pilote* (voir *Flashback* p.79),

- Suite à une perte de *confiance*. Le *privilège* permet de demander une *suite*. Une *suite* est une *scène d'interlude* particulière. Elle peut impliquer n'importe quel personnage et doit être liée de façon plus ou moins directe à

la scène ayant provoqué la perte de confiance (voir Suite p.90).

- Lorsqu'une relation est rompue. Le *privilège* permet de demander une scène de rupture. Elle a pour but de mettre en lumière la fin de cette relation et n'a aucune

conséquence (voir Scène de rupture p.90).

- S'il dépasse 6 en *trauma* ou 108 en *bliss*. Le *privilège* permet alors de demander une scène de destin et/ou une scène d'avenir (voir p.110).

TABLEAU DE PROGRESSION DE L'INTIMITÉ

Intimité	Niveau	Expérience minimale*
1	Voix et regards	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Être présentés l'un à l'autre ▪ Croiser le regard de l'autre
2	Mains et idées	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Avoir un contact physique ▪ Discuter ensemble ▪ Chanter ensemble ▪ Travailler sur un projet commun ▪ Partager un repas
3	Peau et souvenirs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Échanger un geste tendre ▪ Parler de choses très personnelles ▪ Préparer un repas ensemble ▪ Se saouler ensemble ▪ Essayer de se battre ensemble
4	Sang et humeurs	<ul style="list-style-type: none"> ▪ S'embrasser ▪ Se peloter ▪ Se voir nus ▪ Donner son sang à l'autre ▪ Se battre ensemble
5	Sexe	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Avoir une relation sexuelle ensemble

* au moins l'une de ces expériences doit avoir été vécue par les personnages pour pouvoir prétendre à ce niveau d'intimité.

► FEUILLE DE GROUPE /1

ESPOIRS

Quel est-il : _____

Comment a-t-il été résolu : _____

Quel est-il : _____

Comment a-t-il été résolu : _____

Quel est-il : _____

Comment a-t-il été résolu : _____

Quel est-il : _____

Comment a-t-il été résolu : _____

Quel est-il : _____

Comment a-t-il été résolu : _____

PERSONNAGES

Nom : _____ Âge : _____ <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Mort				Capacités spéciales			
Propriétaire habituel : _____							
Rôle : <input type="checkbox"/> Autorité <input type="checkbox"/> Pilote <input type="checkbox"/> Ancre <input type="checkbox"/> Second rôle							
Notes : _____				Citation			
Relation Intimité Confiance Stress				Relation Intimité Confiance Stress			

Nom : _____ Âge : _____ <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Mort				Capacités spéciales			
Propriétaire habituel : _____							
Rôle : <input type="checkbox"/> Autorité <input type="checkbox"/> Pilote <input type="checkbox"/> Ancre <input type="checkbox"/> Second rôle							
Notes : _____				Citation			
Relation Intimité Confiance Stress				Relation Intimité Confiance Stress			

► FEUILLE DE GROUPE /2

Nom : _____ Âge : _____ <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Mort				Capacités spéciales _____ _____			
Propriétaire habituel : _____							
Rôle : <input type="checkbox"/> Autorité <input type="checkbox"/> Pilote <input type="checkbox"/> Ancre <input type="checkbox"/> Second rôle							
Notes : _____ _____				Citation _____ _____			
Relation	Intimité	Confiance	Stress	Relation	Intimité	Confiance	Stress

Nom : _____ Âge : _____ <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Mort				Capacités spéciales _____ _____			
Propriétaire habituel : _____							
Rôle : <input type="checkbox"/> Autorité <input type="checkbox"/> Pilote <input type="checkbox"/> Ancre <input type="checkbox"/> Second rôle							
Notes : _____ _____				Citation _____ _____			
Relation	Intimité	Confiance	Stress	Relation	Intimité	Confiance	Stress

Nom : _____ Âge : _____ <input type="checkbox"/> Blessé <input type="checkbox"/> Mort				Capacités spéciales _____ _____			
Propriétaire habituel : _____							
Rôle : <input type="checkbox"/> Autorité <input type="checkbox"/> Pilote <input type="checkbox"/> Ancre <input type="checkbox"/> Second rôle							
Notes : _____ _____				Citation _____ _____			
Relation	Intimité	Confiance	Stress	Relation	Intimité	Confiance	Stress

► FEUILLE DE MISSION

NOM DE LA MISSION : _____

OBJECTIF DE MISSION : _____

Objectif secret : OUI NON

Répercussion : En cas de réussite / d'échec _____

Climax

Attribuez 1 dé à chaque élément puis reportez-vous au livre p.185 à 186 pour interpréter les résultats.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Objectif de mission | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Sécurité du pilote | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Relation avec l'ancre | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Dés de Bliss | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Sécurité de l'ancre (en cas de relation rompue avec l'ancre)... | |

OBJECTIF DE MISSION : _____

Objectif secret : OUI NON

Répercussion : En cas de réussite / d'échec _____

Climax

Attribuez 1 dé à chaque élément puis reportez-vous au livre p.185 à 186 pour interpréter les résultats.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Objectif de mission | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Sécurité du pilote | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Relation avec l'ancre | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Dés de Bliss | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Sécurité de l'ancre (en cas de relation rompue avec l'ancre)... | |

OBJECTIF DE MISSION : _____

Objectif secret : OUI NON

Répercussion : En cas de réussite / d'échec _____

Climax

Attribuez 1 dé à chaque élément puis reportez-vous au livre p.185 à 186 pour interpréter les résultats.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Objectif de mission | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Sécurité du pilote | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Relation avec l'ancre | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Dés de Bliss | <input type="checkbox"/> Relation avec... |
| <input type="checkbox"/> Sécurité de l'ancre (en cas de relation rompue avec l'ancre)... | |

INSPIRATIONS ET REMERCIEMENTS

Ce jeu m'a été inspiré par tant d'autres sources qu'il m'est difficile de les remercier toutes. Évidemment, j'en oublie certaines, des livres, des films, des gens et des jeux dont je ne me souviens plus mais qui ont influencé ma vision des choses. Selon toute probabilité, j'en oublie bien plus que je n'en remercie ici. Néanmoins, je préfère être incomplet dans mes remerciements plutôt que de ne remercier personne.

À tous ceux que j'oublie, j'adresse mes plus sincères excuses et promets de corriger cette injustice.

HUMAINS

- Emily Care Boss
- Andy Kitkowski
- Eero Tuovinen
- Mark Woodhouse
- Junichi Inoue
- Vincent Baker
- Cecelia Holland
- Caroline Isaacs
- Carolyn Lehman
- Ron Edwards
- Rich Forest
- Alexis Siemon
- Joshua Newman
- Jonathan Walton
- Dave Ramsden
- Jake Richmond
- Shizero Nezze

- Christian Griffen
- Clinton R. Nixon
- John DeHope
- Dan Ravipinto
- Toutes celles et ceux dont les prénoms sont devenus ceux de mes ancres. Afin d'éviter de nous mettre tous dans l'embarras, je ne donnerai pas leurs noms de famille.

MANGAS ET ANIMÉS

- Gunbuster
- Patlabor
- Neon Genesis Evangelion
- Armored trooper VOTOMS (Soko Kihei Botomuzu)
- Mobile Suit Gundam
- Macross Plus
- Robotech
- Ghost in the Shell
- Paprika
- Nausicaä de la vallée du vent
- Ultraman
- Serial Experiments Lain

JEUX

- Angel Gear
- My Life With Master
- Otherkind
- Pretender
- Breaking the Ice
- Shooting the Moon
- The Riddle of Steel
- Ars Magica
- Cyberpunk 2020
- Robotech

- Apples to Apples
- The Face of Angels
- Under the Bed
- Panels

LIVRES

En version française

- Sa Majesté des mouches
- L'attrape-Cœurs
- La Dernière Croisière du Dragon-Zéphyr
- La Stratégie Ender
- L'apocalypse selon Saint Jean
- La Divine Comédie

En version originale

- My Side of the Mountain
- Slake's Limbo
- The Language of the Night
- The Tibetan Book of the Dead
- The Book of Going Forth By Day
- The Song of Inanna

Et j'en oublie tant que j'en ai honte...

TESTEURS

Un groupe, quel que soit sa bravoure, quelle que soit la force de son amour, ne peut sauver le monde seul. Ce n'est que grâce à la participation de nombreux groupes de résistance à travers le monde que ce livre a pu être écrit. N'oublions jamais leur sacrifice et leur courage.

Groupe de résistance d'Oakland

Chris Chinn, Liam Burke, Kate Williamson, Ion Yannopolous.

Groupe de résistance de Dreamation

Daniel Ravipinto, Matthew Gandy, Daniel Heacox.

Groupe de résistance d'Indianapolis

Dev Pursthyanka, John Kim, Gordon Landis, Chris Chinn.

Groupe de résistance de Somerville

Alexis Siemon, Jonathan Walton, Kendra Tornheim, Dave Ramsden.

Groupe de résistance d'Isalmi

Sipi Myllynen, Henrik Mikkonen, Sallamaari Janhunen, Jesse Kaukonen, Eero Tuovinen.

Groupe de résistance de Minneapolis

Mark Woodhouse, Katherine Shane, Adam Cerling.

Groupe de résistance de Plainfield

Emily Care Boss, Phoebe Matthews.

Groupe de résistance d'Edmonton

James Brown, Eric Finley, James Tipman, Fox West.

Groupe de résistance de Turku

J. Tuomas Harviainen, Mikko Tolonen, Joakim Verkerk, Antti Vestola.

Groupe de résistance de Petaling Jaya

Poh Tun Kai, Mok Han Kit, Lim Vin Tsen, Douglas Larke.



*L'amour est pour moi
une arme.*

*Laisse-moi devenir
ton armure.*

Je ne veux pas dormir.

LE MONDE TEL QUE NOUS LE CONNAISSONS A PRIS FIN IL Y A SEPT ANS.

*Depuis sept ans, nous sommes orphelins.
Depuis sept ans, nous sommes traqués comme des bêtes.
Depuis sept ans, nos rêves ne nous appartiennent plus.*

*Mais c'est fini.
Désormais, nous allons nous battre.
Et nous allons gagner.*

Tous les adultes ont succombé à un mal étrange, le Bliss. Les enfants, seuls survivants, ne peuvent plus compter que sur eux-mêmes pour combattre les Autres, des créatures de cauchemar qui ont envahi leurs rêves. Leur seul espoir de victoire réside dans l'ANIMA, une machine qui se nourrit des sentiments humains et permet à une poignée de pilotes d'affronter les Autres à armes égales.

Bliss Stage est un jeu de rôle dans lequel les joueurs interprètent des adolescents livrant la dernière bataille de l'humanité. Aux commandes de puissants robots de combat, pourront-ils sauver leurs vies, celles de leurs proches, et réaliser leurs rêves ?

29.90 euros



9 782919 680191