

The book cover features a central illustration on a blue background. At the top, a gold banner contains the name 'JULES VERNE'. Below it, a red shield-shaped frame holds the text 'VERNE ET ASSOCIES, 1913'. The central focus is a globe with 'VOYAGES' written on it, surrounded by various tools and instruments like a telescope, compass, and microscope. The entire scene is framed by a gold chain border.

JULES VERNE

VERNE
ET ASSOCIES,
1913

VOYAGES

**STAHLSTADT,
CAPITALE DE L'ANTI-VERNE**

Bonus gratuit en ligne

A detailed illustration at the bottom of the cover shows a collection of various tools and instruments, including a telescope, a microscope, a compass, and a hammer, arranged around a central banner.

COLLECTION HETZEL

« Stahlstadt, capitale de l'anti-Verne », une aide de jeu pour *Verne et Associés, 1913*.

« Stahlstadt, capitale de l'anti-Verne »

une aide de jeu pour
Verne et Associés, 1913

un jeu du



publié dans la gamme



Stahlstadt, capitale de l'anti-Verne

une aide de jeu pour *Verne et Associés*, 1913

(OliVVagabonD)

Localisation : Stahlstadt se trouve au pied des Coals-Butts, des montagnes aux gisements de charbon particulièrement riches, au sud de l'Oregon. Fondée par Schultze, elle compte aujourd'hui plus de 20 000 habitants. Elle se trouve au centre d'un important nœud ferroviaire et est également facilement accessible par les moyens de transport aériens.

Présentation générale : Dans le début des années 1870, le professeur Schultze, héritier d'une colossale fortune, crée Stahlstadt – la Cité de l'Acier, véritable ville industrielle privée, dédiée à la sidérurgie et à la chimie.

Les débuts sont très prometteurs. La matière première abonde. Le traitement des métaux est réalisé sur place, selon des procédés novateurs pour obtenir des pièces jusqu'à présent jamais vues. Malheureusement, dans cette formidable entreprise germaient les graines la folie : le professeur ne rêvait que d'envoyer un gigantesque obus de gaz mortel sur une cité rivale : France-Ville. Ce projet de haine voit le jour, mais n'atteint jamais son but. En effet, Schultze est trahi par un défaut technique et meurt victime du gaz qu'il avait mis au point, enfin officiellement...

La ville tombe peu à peu en décrépitude, jusqu'à la guerre de *Coal Creek* dans les années 1890. À cette époque, l'État du Tennessee

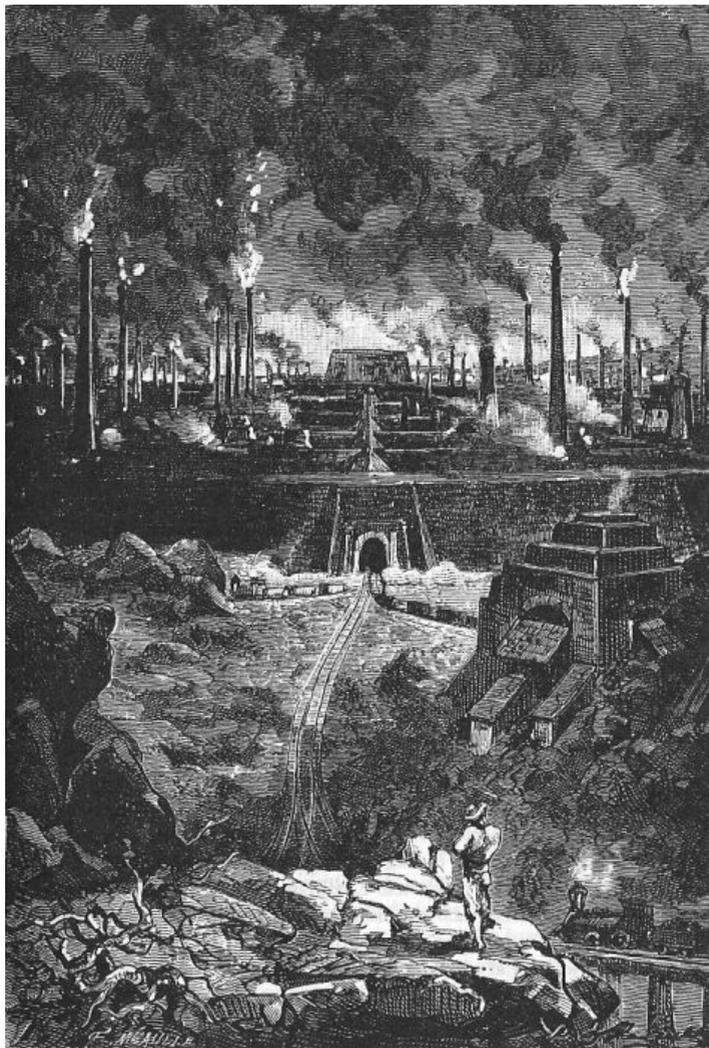
a décidé de louer des forçats à des industries, notamment minières pour rembourser ses dettes. Face à la dégradation de leurs conditions de travail et contre un système jugé pire que l'esclavage, les mineurs se rebellent et organisent grèves, libérations de prisonniers, incendies de bâtiments pénitenciers, affrontements avec la milice d'État. Ils obtinrent gain de cause et l'État du Sud finit par abandonner ce système.

Mais très vite un nouveau moyen de faire profit émergea. Ainsi, un groupe d'investisseurs, le Conglomérat, très appuyé politiquement et notoirement peu regardant sur ses associés rachète Stahlstadt. La ville, par contrat d'État, devient une usine privée employant, logeant et nourrissant des prisonniers et prisonnières de droits commun, surveillés par des hommes de la compagnie. À sa tête se trouve un triumvirat gérant chacun un aspect de l'entité : la recherche technique, la gestion de la production et le maintien de l'ordre.

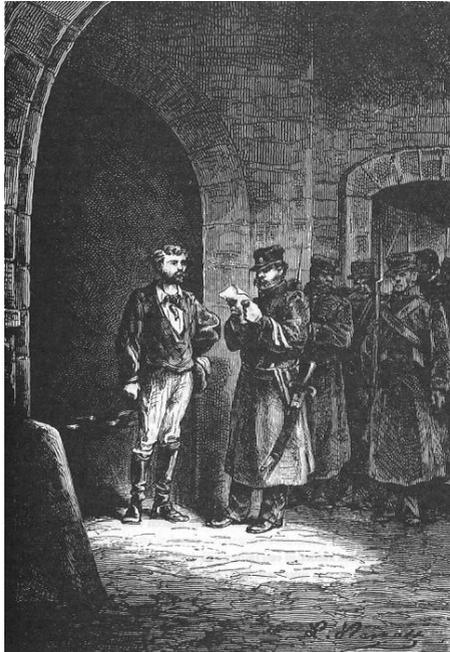
Une devise a été ajoutée sur le fronton de la porte principale de la cité : « Donnes et tu recevras » : ainsi les prisonniers y travaillent pour retrouver leur liberté et en échange d'un maigre pécule. Plus leur productivité est grande, plus ils sortiront vite, avec de quoi se reconstruire une vie à l'extérieur, s'ils ne meurent pas avant. Entourée d'imposantes murailles de métal, Stahlstadt se divise en trois cercles. Dans le *Dark-circle* vivent les *Taulards*, reconnaissables à leurs uniformes noirs et les *Anciens* en gris. Ces prisonniers protégés sont généralement des personnes ayant un savoir particulier, notamment minier ou sidérurgique, mais, tout aussi souvent, ce sont des individus servant d'espion aux garants de l'ordre des lieux. Les *Bureaux* sont occupés par les administratifs en costume ainsi que les *Matons* en uniforme bleu-marine qui font respecter l'ordre, brisant sans hésitation les éventuels contestataires. Enfin, il y a le Directoire où vivent les ingénieurs, les comptables, les *Seniors* (des surveillants ayant autorité sur les

« Stahlstadt, capitale de l'anti-Verne », une aide de jeu pour *Verne et Associés*, 1913.

Matons) ainsi que le Triumvirat. Tout accès à un cercle supérieur à celui de résidence est soumis à autorisation, autrement un accident du contrevenant est constaté.



L'organisation géographique de la ville reflète une société bâtie sur un rapport de force entre les droits concédés par la société et ceux obtenus par l'exercice de la force. Dans le *Dark-circle*, les individus n'ont aucun droit et ne peuvent s'en sortir que par leur propre moyen : qualité physique, connaissances particulières ou relations utiles. Dans les *Bureaux*, la dévotion à l'entreprise et l'esprit de compétitions sont imposés. Des cas de contestations parmi les membres du personnel auraient poussé certains à des actes criminels, les envoyant rejoindre les prisonniers... Enfin, le *Directoire* rassemble ceux qui ont le pouvoir dans la cité avec des privilèges concrets (appartements luxueux, domestiques, restaurants, loisirs...), mais tous à la merci des humeurs de leur responsable au sein du Triumvirat. Ainsi il existe une sorte de mantra à cet étage : « Si tu es un surveillant sois impitoyable et discipliné ; si tu es un administratif sois disponible et infatigable ; si tu es un technicien sois mécanique et reconnais tes pairs ».



Lieux notables :

* Les Nerfs : c'est ainsi que sont nommées les usines ultra-modernes de la ville. Elles crachent de la vapeur et résonnent d'activité jour et nuit. Les prisonniers y sont cadencés dès leur arrivée, placés en fonction de leur physique selon des principes fordistes dangereusement déformés jusqu'à ce qu'ils en ressortent prématurément broyés par les conditions de travail ; souvent dans un cercueil.

* La salle de résolution des conflits : ce gigantesque entrepôt du *Dark-circle* est en fait une arène moderne où viennent s'affronter les prisonniers qui se sont rebellés, qui ne sont pas assez productifs ou qui désirent devenir des *Anciens*. Il arrive aussi que des journalistes ou agents du gouvernement y soient victimes d'accidents... Ici, les taulards parient les maigres ressources du trafic qui a cours à Stalstadht. Les administratifs et les surveillants s'y retrouvent en quête de sensations ou pour asseoir leur pouvoir, qu'ils soient spectateurs ou participants. Tous se délectent du désespoir qui poussent leurs semblables à s'affronter, tout en cherchant à s'évader un peu cet enfer métallique.

* le Forschungslabor : le laboratoire de recherche est le dernier véritable vestige de l'ère Schultze dans la ville. Tous ses travaux, difficilement compréhensibles tant ils sont géniaux, y sont réunis. Le Directeur Général Technique Zeltschuber continue les recherches du docteur en matière de matériaux innovants et d'armements. Il est secondé par une équipe technique composée de chercheurs et d'ingénieurs. Tous ne sont pas ici de leur plein gré : chantage et enlèvement ne sont pas étrangers à leur présence.

Personnages notables :

*** Martin Boulier, Directeur Général des Stocks (PUR) :**

- Cet homme atteint d'un léger autisme est une véritable calculatrice humaine, qui ne vit que pour la comptabilité et qui ne tolère que des bilans parfaitement équilibrés. Tyrannique, parfois colérique, il fait régner ordre et discipline au sein des administratifs, usant de tous les moyens à sa disposition pour pressurer ses subalternes, jusqu'à ce qu'ils soient aussi dévoués que lui au Conglomérat.

- Jetez 2D pour tout jet de Martin Boulier, sauf en Savoir (4D) et en Comptabilité (5D).

*** Fitz Zeltschuber, Directeur Général Technique (PUR) :**

- Fitz Zeltschuber, Hans Kriker de son vrai nom, est un ancien disciple du professeur Schultze, presque un fils spirituel si ce n'est naturel disent certains. En désaccord avec ce dernier pour des raisons scientifiques, mais surtout d'*ego*, il émigre aux États-Unis sous une nouvelle identité, pour dépasser son mentor. Ses qualités scientifiques et morales lui valent d'être choisi par le Conglomérat pour assurer l'avenir technique de Stahlstadt. Les échanges scientifiques, bien que souvent houleux, voire haineux entre l'élève et le maître, ne sont pas rares. Cependant, Zeltschuber partageant les vues Schultze Und Partner un rapprochement est envisageable, pour la grandeur du Reich, à condition, bien sûr, que les deux hommes arrivent à s'entendre.

- Jetez 2D pour tout jet de Fitz Zeltschuber, sauf en Savoir (4D), en Armement (5D) et en Ingénierie (5D).

* Edgard Jail, Directeur Général de la Sécurité (PUR) :

- Fils d'un des membres du Conglomérat, ce colosse arrogant a très tôt quitté le giron familial qu'il jugeait trop peu ambitieux. Trois ans après, il se faisait renvoyer de l'armée malgré des qualités indiscutables, puis échouait pour causes morales et psychiatriques au poste de shériff adjoint. Jail était empêtré dans une affaire de meurtre quand « papa » vint le sortir de là et lui proposer un travail à sa mesure, loin du regard du monde : chef des gardiens de l'usine-prison de Stalstadht. Depuis, il n'a jamais été aussi heureux, se défoulant à loisir sur les prisonniers, assisté de comparses partageant ses goûts. Assez intelligent pour que tout soit sous contrôle, sa vie lui semble parfaite.

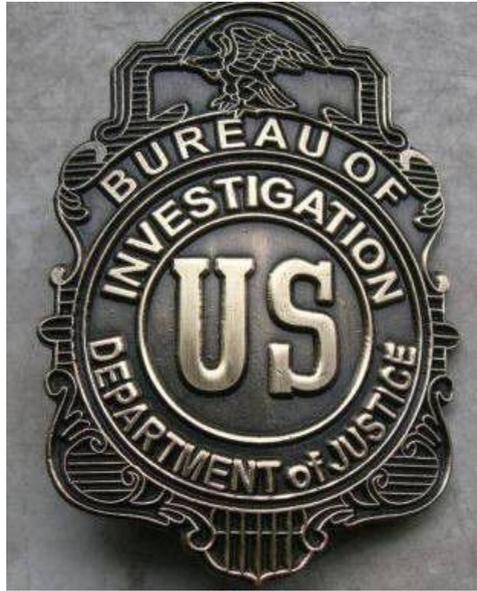
- Jetez 2D pour tout jet d'Edgard Jail, sauf en Arme Blanche (3D+1), Lutte (3D+1) et Vigueur (4D).

* Eliot Less, agent du Bureau Of Investigation (PUR)

- Cet ancien agent secret a été missionné par le Bureau Of Investigation (ancêtre du FBI, chargé de la lutte contre le crime organisé) pour infiltrer la ville afin de fournir au gouvernement les moyens d'entamer une action contre celle-ci. Son enquête piétinant, il est entré dans *la salle de résolution des conflits* où il a tué son adversaire. Depuis, il est devenu un *Ancien*, reconnu par Edgard Jail, avec les mains suffisamment sales pour qu'il ne puisse plus rendre compte de ses actions à ses supérieurs. Cependant, s'il en avait l'occasion, il aiderait quiconque viendrait solliciter son aide pour faire changer les choses à Stalstadht.

- Jetez 3D pour tout jet de l'agent Eliot Less.

« Stahlstadt, capitale de l'anti-Verne », une aide de jeu pour *Verne et Associés, 1913*.



Utilisation dans *Verne et Associés, 1913* : La Cité de l'Acier permet aux joueurs de se confronter au dévoiement du progrès promu par Verne : l'homme y est totalement déshumanisé, poussé à accroître les inégalités entre les hommes et les avancées techniques ne s'effectuent que dans visées commerciales. Le milieu carcéral poussé à son extrême peut servir de cadre à une aventure unique ouvrant les personnages sur une nouvelle vision du monde. C'est aussi une occasion d'étendre une campagne avec Schultze Und Partner sur un autre continent. Enfin, de nombreuses machines et de nombreuses pièces d'armement issues de Stahlstadt pourraient parsemer vos aventures.

« Stahlstadt, capitale de l'anti-Verne », une aide de jeu pour *Verne et Associés*, 1913.

Commandez *Verne et Associés*, 1913...

Couverture couleur, 328 pages noir et blanc.

Prix public : livre : 29,9€, pdf : 9,5€.



Sur notre [boutique en ligne](#) (pdf et papier, frais de port gratuits),

Sur [Lulu.com](#) et sur [Bookelis](#) (papier),

et sur [RapideJdr](#) (pdf).