

Urania 235

Un météore vient s'écraser sur une planète et initie un compte à rebours dramatique. Cette collision apporte la mort, mais aussi la vie. Les joueurs, fruit de cet impact, arriveront-ils à empêcher la destruction de leur galaxie ?

Note d'intention

Cette aventure est d'un genre particulier. C'est un *die and retry* (meurt et recommence).

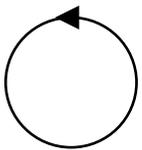
Vous pouvez y jouer sans les règles d'un autre jeu de rôle. Ici, prenez seulement des dés à 6 faces et un chronomètre par personne (Meneur compris).

Le scénario vous expose certaines notions de temporalité ainsi qu'une explication de la radioactivité afin de mieux appréhender la partie « ludique » de cette histoire.

Jonglant entre frustration et découverte intra/extra diégétique, vous allez pouvoir offrir à vos joueurs une tension constante durant toute la durée de la partie.

Le temps

Selon le référentiel, il est possible de voir le temps de trois manières différentes :



Circulaire : Les événements (passé, présent et futur) se répètent dans des cycles d'éternels recommencements.



Linéaire : Le présent constitue la frontière entre le passé (révolu, perdu, immuable) et le futur (nouveau, inédit).



Spiralaire : Les cycles se répètent, mais jamais de la même manière.

La radioactivité

En vulgarisant, le principe de la radioactivité est assez simple ([vidéo](#)).

Un neutron est envoyé sur l'uranium 235, qui rend le noyau malade, instable. Il va se rompre, libérer de l'énergie sous forme de **rayonnement** et de chaleur puis libérer d'autres neutrons. Ces neutrons vont alors contaminer les autres noyaux d'uranium et répéter le processus.

L'uranium radioactif deviendra, après plusieurs transformations, du plomb.

3 types de rayonnements

De la rupture du noyau d'uranium résulte du rayonnement. Il existe trois types de rayonnement autour de la radioactivité :

- **Alpha** : brûle la surface de la peau
- **Beta** : détruit les cellules du corps sur quelques millimètres, peut être stoppé par de l'aluminium
- **Gamma** : traverse le corps et détruit les cellules du corps sur son passage, peut être stoppé par du plomb.

En physique, il existe des particules élémentaires qui auraient la possibilité de voyager dans le temps (comme les Tachyons) :

- **Bradyon** : particule voyageant en dessous de la vitesse de la lumière
- **Luxon** : particule voyageant à la vitesse de la lumière
- **Tachyon** : particule voyageant au-dessus de la vitesse de la lumière

Chirped pulse amplification

Derrière cette dénomination anglaise, simplifiée par CPA, se cache un laser capable de réduire la radioactivité d'un élément. Un élément radioactif pendant 1 million d'années peut rester radioactif seulement pendant 30 minutes ! ([lien](#))

Le système de jeu

Comme annoncé dans la note d'intention, les joueurs vont mourir à plusieurs reprises et réapparaîtront sur la prochaine planète (voir scénario). Chaque cycle sera appelé « run ».

- Le système se joue avec des dés 6. Le meneur ne lance jamais de dé. Le seuil de réussite d'une action est indiqué sur la fiche de personnage. Un seul dé doit être supérieur ou égal à la valeur de réussite pour que l'action le soit. Tout échec est laissé libre à l'interprétation du meneur (handicap, blessure, mort...).
- Un joueur arrête d'incarner son personnage au terme de sa durée de vie (fiche personnage), s'il est tué par un monstre ou tout autre événement.
- Les joueurs gardent en mémoire tout ce qu'ils ont réalisé à chaque « run ».
- Les joueurs n'ont pas connaissance de leur pouvoir en début de partie ni de leur durée de vie par « run »

Avant de lire la partie scénaristique, voici comment se déroule une « run ». Gardez-la en tête ou à côté de vous, car l'opération va se répéter de nombreuses fois.

- 1 – Une météorite s'écrase sur une planète
- 2 – Naissance des joueurs et de la souillure
- 3 – Temps de jeu + disparition des joueurs au cours du temps
- 4 – Planète complètement souillée au bout de 20 minutes de jeu.
- 5 – Tir d'un laser venant du centre de la galaxie au même moment où la planète se fend en deux
- 6 – Émission d'une météorite, provenant de la planète meurtrie, en direction d'une nouvelle planète (retour au 1).

Scénario

Contexte

Dans une autre galaxie, dix planètes habitées sont en suspend dans l'espace. Sur chaque planète, la population est exactement la même que sur les autres. Les êtres vivants sont divisés entre traditionalisme et modernité.

Un peuple promeut le cycle naturel de la vie, tandis que l'autre cherche à en repousser les limites.

Puis vint le pire des événements; un astéroïde s'écrase à la surface du monde. Un compte à rebours dramatique débute alors. Mais de cet impact naît aussi une lueur d'espoir. Des êtres dotés de pouvoirs agissant sur le temps vont tout mettre en œuvre pour empêcher la fin de la galaxie.

Dangers

Dans cette aventure, tout est une question de temps. Il faudra au meneur une bonne organisation afin de toujours avoir un œil sur le chronomètre, en plus des dangers menaçant les joueurs.

- ❑ Chaque Avatar (joueur) à une durée de vie par planète.
- ❑ La souillure se propage du point d'impact jusqu'à recouvrir toute la planète en 20 minutes.
- ❑ Des monstres de plus en plus puissants émergent de la souillure au fur et à mesure que le temps passe.
- ❑ Le Culte du cycle de la vie veut empêcher les Technologues de mettre leurs plans à exécution.
- ❑ Les Technologues sont méfiants à l'égard des Avatars.

Introduction (joueur)

Un astéroïde, venant du centre de l'univers, s'écrase sur une planète. Cet impact vous donne naissance au milieu d'une terre fumante et noircie qui semble se propager.

Les personnages Joueurs

Au début de chaque essai, au moment où la météorite donne naissance aux joueurs et à la souillure, chaque joueur lance un dé 6 :

1-2 : le joueur est un Bradyon

3-4 : le joueur est un Luxon

5-6 : le joueur est un Tachyon

Les Avatars n'ont pas connaissance de leur durée de vie, ni de leur pouvoir tant qu'ils ne l'ont pas découvert.

Avatar Bradyon

Personnage un peu lent qu'il compense par sa durée de vie et sa vision de l'avenir. Il sait à l'avance lorsqu'une personne va échouer dans ce qu'il entreprend et prendre sa place pour une meilleure réussite.

Test : 2 dés, réussite 5+

Pouvoir : vision d'avenir (si un joueur échoue lors d'un test, il peut prendre sa place pour retenter le test).

Durée de vie : 20 minutes



Avatar Luxon

Personnage équilibré qui est l'intermédiaire entre le Bradyon et le Tachyon.

Test : 2 dés, réussite 4+

Durée de vie : 15 minutes

Pouvoir : espace-temps. Tant qu'un luxon est sur la planète, il peut discuter avec les autres Avatars éloignés ou disparut.

Avatar Tachyon

Personnage très rapide, à tel point qu'il peut remonter le temps. Mais le tachyon est aussi très volatile.

Test : 1 dé, réussite 3+

Pouvoir : Rupture de la causalité (permet de remonter le temps, maximum jusqu'à l'impact de l'astéroïde). Sa durée de vie n'est pas restaurée contrairement aux autres Avatars.

Durée de vie : 10 minutes

Objectif des joueurs

Dans cette aventure, les joueurs ont trois objectifs majeurs à accomplir. Libre au meneur d'en rajouter ou de les adapter :

- Trouver l'existence de leurs pouvoirs (Naturalia page 6).
- Découvrir l'existence et l'objectif du « **générateur zéro** »
- Découvrir l'utilité du **laser CPA** (page 2).

Générateur zéro

Ce générateur appartenant aux technologies est une immense machine qui a pour objectif de déplacer la planète de son axe afin d'être plus facilement ciblable par le laser CPA.

Cependant, pour le rendre opérationnel, il manque des composants dont seule Alphaline a connaissance (page 5).



Laser CPA

Ce laser semble dangereux au premier abord. Il tire sur les planètes complètement souillées.

Le laser CPA est là pour stopper la propagation de la souillure.

Son problème provient des débris des autres planètes. Il ne peut tirer à temps sur une planète pour stopper la propagation. Aux joueurs de trouver un moyen de rendre leur planète accessible.

Fin de partie

Si la souillure contamine entièrement la 10^e planète, la partie s'arrête.

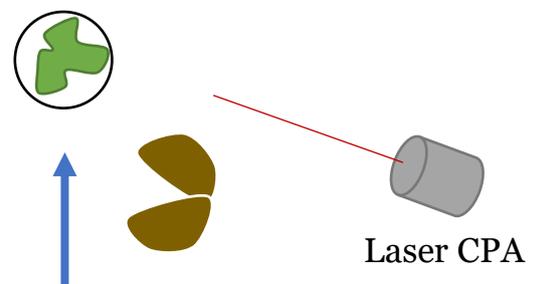
Si le laser CPA tire sur une planète avant les 20 minutes de vie, alors la souillure stoppe sa propagation.

Peu importe l'issue, lisez ceci :

Les Avatars disparaissent. À travers le prisme d'une caméra, nous observons les planètes dans leurs états. L'objectif recule, nous voyons à présent toute la galaxie. On recule davantage, nous voyons un petit morceau de métal, puis une lentille, qui appartient à un immense microscope. Derrière une vitre, deux scientifiques observent sur leurs écrans différentes données.

Échec mission => Un des scientifiques dit : Je crois que notre laser n'est pas au point, il manque de précision. FIN

Réussite la mission => Un des scientifiques dit : Nous venons de trouver la solution pour mettre fin aux déchets radioactifs qui polluent notre planète : FIN



Hevno le diacre

Hevno dirige la doctrine du culte de la vie, ainsi que tout le village de Naturalia. Il est le garant des coutumes du cycle naturel et affiche une haine envers les technologues.

Il s'incline devant les Avatars, du moment que ça n'entrave pas sa doctrine.

Il n'hésitera pas à envoyer son village en guerre contre les technologues si la machine de ces derniers est prête à fonctionner.

Lorsque l'on est proche de lui, on sent une certaine chaleur. Il avancera que son statut de diacre permet de répondre la bonne parole et de réchauffer les cœurs. Mais dans son bâton se trouve un objet volé, un thermo-régulateur.

Enfin, face à la souillure et ses engeances, il accepte facilement son sort, tout cela faisant partie « du cycle ».

Alphaline, directrice du Département scientifique

Alphaline croit en la science et à la possibilité de combattre la souillure. Elle est persuadée que le **laser** en est la clé.

Elle est méfiante vis-à-vis des Avatars, qui sont pour elle des illuminés de Naturalia. Il va être difficile de la convaincre. Laissez les joueurs être créatifs.

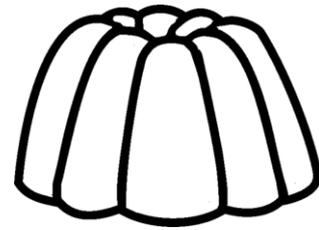
Elle met tout en œuvre pour achever le projet « **Générateur zéro** ». Il lui manque certains éléments pour le faire fonctionner :

- Un morceau de neutronixe (matière composant la météorite).
- Un thermo-régulateur volé par le Culte de la vie.

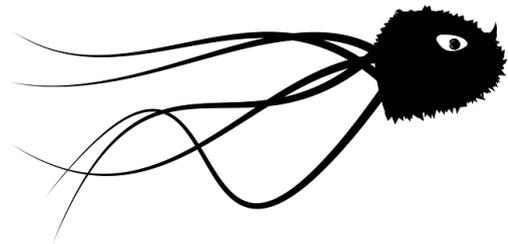
Les émissions de la souillure

Il existe trois types d'émissions, qui apparaissent selon le temps (réel) passé sur la planète en cours (voir souillure page 6).

Émission Alpha : tas gélatine flasque radioactive qui crée de fortes brûlures à son contact.



Émission Béta : monstre tentaculaire qui transforme en souillure les éléments organiques qu'il touche avec ses tentacules.



Émission Gamma : semblable à un esprit, un fantôme, il tue tout ce qu'il traverse. Il peut traverser les murs qu'il transformera en plomb, mais il ne peut traverser ce matériau.

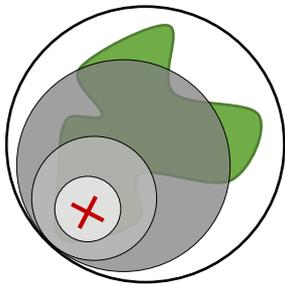


Il existe dix planètes en fil indienne dans cette galaxie. C'est le nombre d'essais qu'auront les joueurs avant de perdre la partie.

Sur la première planète, un astéroïde frappe la surface, les joueurs naissent de cet impact, mais aussi la souillure qui transforme la terre et l'eau en plomb.

Chaque monde à une organisation territoriale différente, mais les lieux et la population (PNJ) sont toujours les mêmes (nom, métier, position hiérarchique...). Pour vous aider, les organisations territoriales des planètes vous sont proposées en annexe.

Planète et souillure



✗ Point d'impact de l'astéroïde

La souillure transforme le sol et l'eau en plomb depuis le point d'impact jusqu'à recouvrir toute la planète en 20 minutes.

- **5 minutes** : 25 % de la planète contaminée, apparition des monstres Alpha.
- **10 minutes** : 50 % de la planète contaminée, apparition des monstres Béta.
- **15 minutes** : 75% de la planète contaminée, apparition des monstres Gamma.
- **20 minutes** : 100% de la planète est contaminée, elle se scinde en deux morceaux, et un débris s'en échappe pour devenir l'astéroïde qui va frapper la prochaine planète.

Un village ayant fait abstraction de la technologie, mais ayant un niveau de vie convenable. Un diacre, prônant l'ordre naturel des choses, dirige le village.

Les joueurs pourront y découvrir :

- ❑ Que pour les habitants du village, les avatars sont les gardiens du cycle, même s'ils apportent la fin.
- ❑ Que chaque Avatar possède un pouvoir qui lui est propre.
- ❑ Les technologues construisent une machine qui est responsable de la souillure et qu'une force supérieure les punira de son œil rouge (**laser**).
- ❑ Un livre / une fresque / une personne qui a connaissance des pouvoirs des Avatars et leurs durées de vie.
- ❑ Un laser frappe les planètes souillées pour la détruire (**accessible à partir de la 2^e run**)

Espoir

Espoir est la ville des Technologues. Futuriste et épurée, on y prône la technologie comme son nom l'indique. En visitant différents endroits, les joueurs peuvent découvrir :

- ❑ 10 planètes peuplent le système.
- ❑ Une rivalité les oppose au Culte de la vie.
- ❑ On y construit un **générateur zéro** capable de déplacer la planète dans la galaxie
- ❑ Information sur les monstres Alpha, Beta et Gamma
- ❑ Un laser d'origine inconnue frappe les planètes complètement souillées (**accessible à partir de la 2^e run**).
- ❑ La souillure met 20 minutes à contaminer complètement une planète (**accessible à partir de la 2^e run**).

Annexe

Les planètes

		<p> Lieu d'impact de l'astéroïde</p> <p> Naturalia</p> <p> Espoir</p>	

Personnages joueurs

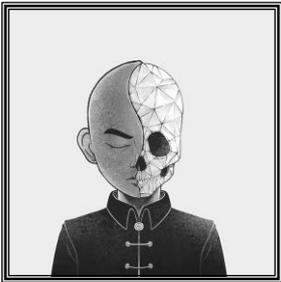
Bradyon

Tests : 2 dés

Réussite : 5+

Durée de vie :

..... :



Luxons

Tests : 1 dés

Réussite : 4+

Durée de vie :

..... :



Tachyon

Tests : 1 dés

Réussite : 3+

Durée de vie :

..... :



Exemple tachyon

Tests : 1 dés

Réussite : 3+

Durée de vie : 10 minutes

Pouvoir : Rupture de causalité



Aide de jeu & Remerciement

Déroulée d'une « run »

Pour vous aider pendant la partie, voici ce qu'il faut se rappeler

1°) Astéroïde, naissance PJ (lancé de dé), souillure

2°) 5 minutes de jeu, monstre alpha près de la souillure

3°) 10 minutes de jeu, avancée souillure, monstre beta, mort des Tachyons

4°) 15 minutes de jeu, avancée souillure, monstre gamma, mort des Luxons

5°) 20 minutes, planète complètement souillée, tir de laser sur la planète, mort des Bradyon, émission d'un météore vers la prochaine planète.

6°) Nouvelle « run », revenir au numéro 1°).



Hevno le diacre



Alphaline

Remerciement

Illustrations libres de droits du site www.pixabay.com, réalisées par :

- [Clker-free-vector-images](#)
- [Open Clipart Vectors](#)
- [TheDigitalArtist](#)
- [Cdd20](#)

Scénariste

Gadelo GAZDA, scénariste et auteur de jeu de rôle. N'hésitez pas à me faire des retours sur mes réseaux ou par mail.



[Facebook G.Gazda](#)



[Twitter Gazdajdr](#)



gadelo.gazda@gmail.com