

# LXR

## LE POUVOIR EST UNE DROGUE

Un jeu de rôle écrit en 24 heures chrono par

[Olivier Legrand](#)

sur le thème « Liquides Etranges »

30 Avril – 1<sup>er</sup> Mai 2005

# INTRODUCTION : STRANGE LIQUID

LXR est un jeu de rôle qui s'inspire de séries BD comme le *Top Ten* d'Alan Moore ou le *Marshall Law* de Pat Mills et Kevin O'Neil, devenues célèbres pour leur traitement sombre, décalé et parfois franchement iconoclaste du thème des super-héros.

LXR se situe à l'époque actuelle, ou dans un futur si proche qu'il est en tous points identiques au présent que nous connaissons – à un détail près : l'existence d'individus dotés de superpouvoirs... mais ces derniers sont bien différents des personnages popularisés par les *comics* du XXème siècle, car tous tirent leurs pouvoirs d'une drogue ayant la propriété de déclencher l'apparition spontanée de facultés suprahumaines chez ceux qui en consomment.

Cette drogue portent de nombreux noms : certains la surnomment « le Fluide », d'autres « l'Hyper » (prononcer *aïe-peur*), mais son appellation la plus commune est LXR (prononcer *élixir*).

Comme son nom l'indique, l'LXR se présente sous la forme d'un étrange liquide bleuté, injectable par voie intraveineuse.

Dès la première prise, l'LXR vous transforme pour toujours : il peut vous doter d'une rapidité surhumaine, de la faculté de lire dans les pensées, du pouvoir de projeter des décharges d'énergie meurtrières... mais il fait aussi de vous un drogué, car son effet addictif est quasi-immédiat.

LXR propose donc au joueur d'incarner un personnage qui sera à la fois un superman et un toxicomane ou, pour parler plus crûment, un titan et une épave – tout cela sur fond de violence urbaine et de décadence sociale.

On pourrait donc décrire LXR comme un mélange entre *X-Men* et *Tueurs Nés*.

Bien sûr, le fait de posséder des superpouvoirs ne fait pas forcément de vous un superhéros, et la plupart des accros du Fluide tomberaient plutôt dans la catégorie des super-dangers-publics et même, pour un nombre appréciable d'entre eux, des super-psychopathes... car la consommation d'LXR ne rend pas seulement dépendant. Elle peut aussi mener à la folie – et

personne n'a envie de se retrouver auprès d'un type capable de projeter des boules de feu quand il pète un plomb.

Il s'agit donc d'interpréter un personnage sur le fil du rasoir, généralement promis à une fin assez spectaculaire – à moins qu'il ne parvienne à s'assurer un approvisionnement régulier d'LXR...

Dès sa mystérieuse apparition dans les rues des mégapoles américaines, l'LXR a évidemment été déclaré illégal ; son trafic constitue un business particulièrement juteux mais fait aussi l'objet d'une répression active – notamment de la part du DMC, une branche spéciale de la célèbre DEA (Drug Enforcement Agency), l'agence fédérale américaine chargée de lutter contre les trafiquants de drogue.

Comme toute bonne série de super-héros digne de ce nom, LXR a pour cadre principal les rues d'une grande cité des USA, New York étant évidemment le contexte le plus emblématique, mais rien ne vous empêche de situer vos scénarios à Los Angeles, à Detroit ou, pourquoi pas, dans une ville fictive de votre invention (*Metrogotham ?*).

On peut donc définir LXR comme un jeu de superhéros trash, visant à détourner (ou, tout simplement, à revisiter) les clichés du genre. Son thème principal est le pouvoir... et, bien sûr, le prix à payer pour ce pouvoir. Dans LXR, le pouvoir est une drogue.

Au-delà de son rôle de prétexte ou de catalyseur dramatique, le Fluide constitue l'élément central du jeu et pourra servir de base à de nombreuses intrigues ; ainsi, les personnages pourront peut-être chercher à en savoir plus sur l'origine de cette incroyable drogue, une origine sur laquelle courent déjà de nombreuses légendes urbaines mais qui reste bel et bien un mystère...

Ils auront alors la chance de découvrir que, dans le monde d'LXR comme dans la plupart des jeux de rôle, l'envers du décor révèle parfois de singulières surprises...

Mais n'en disons pas plus.

Pour l'instant, c'est l'heure de la piqûre...

LXR est composé de quatre grands chapitres :

## **I : MUTANT JUNKIE**

Ce premier chapitre concerne, comme son titre l'indique, la création des personnages. Réduite à l'essentiel, elle se concentre avant tout sur les superpouvoirs et sur l'accoutumance à l'LXR.

## **II : FLUID SYSTEM**

Ce chapitre présente le système de jeu. Celui-ci, résolument simple, a pour objectif principal de rendre la gestion du jeu rapide et dynamique. Les seuls dés utilisés sont des dés ordinaires, à six faces (d6).

## **III : HYPER POWER**

Ce chapitre propose une sélection de superpouvoirs ainsi que des règles simplement permettant d'élaborer vos propres pouvoirs.

## **IV : WORLD PANIC**

Ce dernier chapitre, réservé aux meneurs de jeu, présente un rapide tour d'horizon du background du jeu, notamment tout ce qui concerne directement l'LXR et les conséquences de son apparition.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, histoire de mieux vous mettre dans l'ambiance, voici un petit glossaire du jargon spécifique à l'univers d'LXR :

**BSI** : Brigade Spéciale d'Intervention. Unités spécialement formées de SWAT (tireurs d'élite et commandos de la police) chargées d'intervenir contre les Hypermen délinquants (et tout particulièrement contre les Hyperpsychos).

**Dans la Zone Négative** : En crise de manque, dans l'argot des Hypermen.

**DMC** : Department of Mutagenic Chemicals ; branche spéciale de la DEA, l'agence fédérale américaine de lutte contre la drogue. Le DMC a été spécialement (et tout récemment) créé pour endiguer et, si possible, éliminer le trafic d'LXR sur le sol des USA.

**Effet Peter Parker** : Du nom d'un célèbre héros de comics ; désigne l'apparition des superpouvoirs suite à la première injection d'LXR.

**Elixir** : Prononciation branchée de LXR.

**Fluide** : Autre nom de l'LXR.

**Hyper** (prononcer *aïe-peur*) : Autre nom de l'LXR

**Hypermen** (idem) : Usagers de l'LXR.

**Hyperpsycho** (*aïe-peur-saï-ko*) : Hyperman ayant définitivement pété les plombs ; généralement abattu à vue par la Brigade Spéciale d'Intervention.

**Hyperstar** : Hyperman ayant accédé à la célébrité (en tant que héros, criminel, icône médiatique etc).

**Joker** : Revendeur d'LXR.

**Men in Black** : Surnom ironique des agents de la DMC.

**Stormtrooper** : Surnom ironique des hommes de la BSI.

**Total Krypton** : Mourir d'une overdose d'LXR.

# I : MUTANT JUNKIE

Dans LXR, la définition chiffrée d'un personnage est réduite au minimum – ou plus exactement à l'essentiel, puisqu'elle se concentre sur les deux éléments les plus importants du jeu : les superpouvoirs du personnage et les effets de l'LXR sur son organisme et son comportement.

Ainsi, les personnages ne possèdent pas de caractéristiques chiffrées comme la force, l'agilité ou l'intelligence afin de refléter l'idée que, sans les pouvoirs que leur confère l'LXR, les « héros » incarnés par les joueurs seraient des individus tout à fait ordinaires, sans rien de vraiment exceptionnel. Dans LXR, ce sont les superpouvoirs du personnage, et uniquement eux, qui font de lui un être différent.

De même, les compétences d'un personnage n'ont pas besoin d'être chiffrées ou définies avec précision en termes techniques. LXR propose de jouer des gens ordinaires avec des pouvoirs extraordinaires et non des tireurs d'élite, des experts en arts martiaux ou des pirates informatiques ; il est donc totalement inutile de codifier de telles capacités en termes de jeu.

Pour ceux qu'une approche aussi radicale déstabiliserait, nous rappelons qu'il existe une multitude d'autres jeux permettant d'incarner des tireurs d'élite, des experts en arts martiaux ou des pirates informatiques. Pour les autres, définir le métier du personnage (s'il en a un) et le doter d'un ou deux hobbies sera amplement suffisant.

Les principales caractéristiques chiffrées d'un personnage sont sa Stabilité et son Seuil de Tolérance.

La **Stabilité** d'un personnage représente son équilibre mental et nerveux ; elle permet de mesurer l'ampleur des dégâts psychologiques provoqués par la prise de LXR.

Le **Seuil de Tolérance** d'un personnage mesure la capacité de son organisme à supporter les effets de l'LXR.

Plus un personnage consommera d'LXR, plus son Seuil augmentera... Plus son Seuil sera élevé, plus il pourra se « charger » et plus ses pouvoirs seront puissants...

On peut donc dire que la Stabilité est liée aux aspects psychologiques de l'LXR, alors que le

Seuil de Tolérance est lié à ses aspects chimiques et physiologiques.

A la création du personnage, le joueur doit répartir un total de 15 points entre ces deux caractéristiques, sans attribuer plus de 10 à l'une des deux.

Les **Charges** mesurent la quantité d'LXR contenue dans l'organisme d'un personnage et constituent en quelque sorte le carburant de ses pouvoirs.

Chaque personnage nouvellement créé a également en sa possession 1d6 doses d'LXR et pas plus.

En dehors de cela, créer un personnage consiste essentiellement à créer son background : état civil (nom, âge, profession, niveau de vie, situation familiale, casier judiciaire etc), description physique (un dessin ou une photo feront parfaitement l'affaire), caractère et histoire personnelle...

Le joueur devra notamment définir les raisons qui ont poussé son personnage à prendre sa première dose d'LXR : pour le fun, pour le pouvoir, pour devenir quelqu'un d'autre... les accros de l'LXR ont tous leur petite histoire et se rencontrent à tous les échelons de la société, de la prostituée allumée à la star désœuvrée, en passant par l'employé de bureau à qui personne ne faisait jamais attention *avant* ou l'éternel loser enfin décidé à prendre sa revanche sur le monde... Le joueur devra également réfléchir à la façon dont son personnage se paie ses doses d'LXR, sachant qu'une dose se négocie autour de 100 \$.

L'étape la plus importante en termes de jeu est la création du **superpouvoir** du personnage. Il s'agit bien de *superpouvoir* au singulier car chaque personnage possède un seul superpouvoir (du moins à cette étape du jeu création).

Les règles de LXR ne proposent pas de listes de superpouvoirs génériques : c'est à chaque joueur de concevoir le pouvoir de son personnage, sous la tutelle du meneur de jeu, qui reste juge de ce qui est ou non envisageable.

**Pour définir son superpouvoir en termes techniques, le joueur va devoir utiliser le système décrit dans le chapitre III de ces règles, intitulé « Hyper Power ».**

## **Dans les comics...**

**Dans les comics, les superhéros portent des costumes en spandex multicolore, combattent le crime et sauvent le monde.**

Dans le monde d'LXR, les superhéros sont rarement héroïques, s'habillent comme ils le sentent (le spandex restant très populaire auprès des plus traditionalistes ou des plus fétichistes) et essaient surtout de trouver un sens à leur vie – ou, plus simplement, de survivre au jour le jour dans un monde en pleine déliquescence, où la violence fait force de loi et où le cynisme tient lieu de morale.

**Dans les comics, les superhéros ont des identités secrètes et affrontent des supervilains, qui veulent souvent détruire la planète ou, à défaut, dominer l'humanité.**

Dans le monde d'LXR, la plupart des « super-héros » sont fichés par le gouvernement et traqués par la police – et les « supervilains » sont le plus souvent des fous homicides, des violeurs en série ou de vulgaires crapules – même si certains se prennent effectivement pour des génies du mal ou des maîtres du monde en puissance.

**Dans les comics, les superhéros sont des gens bien, qui oeuvrent pour un monde meilleur.**

Dans le monde d'LXR, les superhéros savent bien que la bataille est déjà perdue.

**Dans les comics, il y a toujours un espoir...**

# II : FLUID SYSTEM

## PRINCIPES DE BASE

Le système de résolution d'actions utilisé par LXR est extrêmement simple.

Concrètement, quand un personnage tente une action incertaine ou assez importante pour mériter un jet de dés, le joueur lance 3d6.

Si le personnage est avantagé par son profil, il a droit à un dé supplémentaire. Si, au contraire, il est désavantagé par son état (blessures, fatigue extrême etc) ou par des circonstances particulièrement gênantes, il subira un dé de pénalité.

En d'autres termes, un personnage avantagé lance 4 dés, un personnage sans avantage ni désavantage particulier 3 dés et un personnage désavantagé en lance seulement 2.

Si la somme de ces dés atteint ou dépasse le seuil de difficulté fixé par le meneur de jeu, l'action tentée est réussie. Sinon, la tentative du personnage se solde par un échec.

<b>FACILE</b>	<b>6</b>
<b>ASSEZ FACILE</b>	<b>8</b>
<b>STANDARD</b>	<b>10</b>
<b>ASSEZ DIFFICILE</b>	<b>12</b>
<b>DIFFICILE</b>	<b>14</b>
<b>TRES DIFFICILE</b>	<b>16</b>
<b>EXTREMEMENT DIFFICILE</b>	<b>18</b>
<b>PRATIQUEMENT IMPOSSIBLE</b>	<b>20</b>

S'il le souhaite, le meneur de jeu pourra éventuellement fixer des seuils de difficulté au-delà de 20 pour des actions véritablement Surhumaines (25), voire Titanesques (30).

En cas de confrontation directe entre deux personnages, la procédure est légèrement différente. On effectue un jet de dés pour chacun d'entre eux, selon les mêmes règles que ci-dessus et c'est celui qui obtient le total le plus élevé qui l'emporte.

## COMBATS ET DOMMAGES

Dans ce système, les scènes d'action ou de combat ne nécessitent pas de règles particulières et doivent être gérées de façon narrative et dynamique par le meneur de jeu.

Dans une scène de ce genre, les personnages pourront agir à tour de rôle, généralement en fonction de la situation (mais aussi, dans certains cas, de leurs pouvoirs) ou, au contraire, s'opposer les uns aux autres avec la règle des confrontations.

Quand un personnage subit des dommages physiques, on lance un nombre de dés de dommages qui dépend de l'arme utilisée ou de la gravité de la situation.

Si le total obtenu est inférieur à 10, les dommages sont Légers.

Si le total atteint ou dépasse 10, les dommages sont Graves.

Si le total atteint ou dépasse 20, les dommages sont Critiques.

Voici, à titre indicatif, les dommages d'armes souvent utilisées dans le monde d'LXR :

Mains nues = 2 dés	Matraque = 3 dés
Couteau = 3 dés	Pistolet = 4 dés
Uzi = 5 dés	Shotgun = 5 dés

Des **dommages légers** peuvent être douloureux mais n'entraînent aucun effet durable en termes de jeu.

Des **dommages graves** sont suffisamment sérieux pour *affaiblir* la victime de façon notable. Concrètement, le blessé subira un dé de pénalité sur toutes ses actions.

Cette pénalité s'appliquera jusqu'à ce que la blessure soit entièrement guérie. Un personnage assez malchanceux pour être ainsi affaibli une seconde fois se retrouve aussitôt hors de combat.

Des **dommages critiques** signifient que le personnage doit immédiatement lancer un dé (1d6) sur la table suivante :

### **1 = Mort Immédiate**

### **2 = Coma Permanent**

### **3 = Graves Séquelles**

Le personnage survit mais restera handicapé à vie (un dé de pénalité sur toutes les actions physiques)

### **4 = Etat Critique**

Le personnage succombera à ses blessures s'il ne reçoit pas des soins médicaux d'urgence. Même s'il est sauvé, il restera affaibli (-1 dé) jusqu'à sa guérison.

### **5 = Blessé, seulement !**

Le personnage subit l'équivalent de dommages graves ; il se retrouve également aussitôt mis hors de combat.

### **6 = Near Death Experience**

Le personnage meurt durant quelques instants puis est brusquement ramené à la vie, dans un étrange flash de lumière bleue... Il subit également les mêmes effets qu'en 5 ci-dessus.

Quant au temps de guérison des dommages physiques, il est laissé à l'entière appréciation du meneur de jeu.

En règle générale, celui-ci pourra considérer que les simples coups et contusions (dommages à mains nues) se guérissent automatiquement d'une scène sur l'autre, ou avec un peu de repos ; les blessures par armes à feu (ou armes blanches), en revanche, se feront sentir jusqu'à la fin du scénario en cours.

## **LES EFFETS DE L'LXR**

Tant qu'un personnage n'est pas sous l'influence de l'LXR, son nombre de Charges est évidemment de zéro.

Chaque fois qu'il s'injecte une dose d'LXR, il gagne aussitôt 1d6 Charges.

Si jamais les Charges d'un personnage dépassent son Seuil de Tolérance, c'est l'overdose. On effectue alors un lancer de dé (d6) sur la Table des Overdoses (voir page suivante).

Chaque fois qu'un personnage souhaite utiliser son pouvoir (pour un jet de dommages, un jet de défense, un déplacement etc), il doit brûler une Charge. Les superpouvoirs conférés par l'LXR ne sont donc pas utilisables ad libitum.

Une fois arrivé à zéro, il sera incapable de continuer à utiliser ses pouvoirs et devra « recharger les batteries » - avec une nouvelle injection.

Bien entendu, rien n'empêche un personnage totalement inconscient (ou désespéré) de se charger à bloc en effectuant plusieurs injections à la suite... mais ceci augmente évidemment de façon considérable les risques d'overdose.

Un personnage dont les Charges tombent à zéro est en état de manque.

Concrètement, il perd la possibilité d'utiliser ses pouvoirs jusqu'à la prochaine injection...

## TABLE D'OVERDOSE (1D6)

### 1 = Total Krypton

Le personnage meurt d'un arrêt cardiaque. Les Charges qu'il avait accumulées se dispersent autour de lui en une sorte de nexus d'énergie bleue...

### 2 = Power Crash

Les pouvoirs du personnage se manifestent de façon totalement incontrôlée, généralement de la façon la plus dévastatrice possible. Le personnage lui-même est totalement incapable d'agir jusqu'à la fin de la scène en cours (ou jusqu'à ce qu'il perde connaissance). Une fois cette décharge terminée, le personnage aura perdu toutes ses Charges.

### 3 = Mauvais Trip

Le personnage subit d'importants dégâts psychologiques ; en termes de jeu, ils se traduisent par la perte immédiate d'un point de Stabilité. Il peut néanmoins garder toutes les Charges qu'il a emmagasinées... y compris celles qui dépassent son Seuil de Tolérance.

### 4 = System Shock

Le personnage subit une réaction physiologique qui fragilise son organisme ; en termes de jeu, ceci se traduit par la perte immédiate d'un point de Seuil de Tolérance. Il perd également toutes les Charges emmagasinées.

### 5 = Power Surf

Le personnage parvient miraculeusement à surfer sur la vague de puissance qui déferle à travers son cerveau et son organisme. Il peut conserver toutes les Charges qu'il a emmagasinées (y compris celles qui dépassent son Seuil de Tolérance) et agir comme bon lui semble.

### 6 = Power Boost

Le personnage a une expérience mystique impossible à décrire en termes rationnels. Il revit le moment magique de la première injection : son pouvoir gagne immédiatement 1 point de Puissance et il peut conserver toutes les Charges qu'il a emmagasinées jusqu'ici. Contrairement à ces Charges, le point de Puissance représente un gain permanent.

## EVOLUTION ( ? ) EN JEU

A la fin de chaque scénario, le joueur doit décider de la façon dont son personnage va évoluer, en fonction des expériences vécues par celui-ci mais aussi de l'orientation que le joueur souhaite lui donner.

Concrètement, le joueur peut choisir une des trois options suivantes :

a) +1 en Stabilité et -1 en Seuil de Tolérance.

b) +1 en Seuil de Tolérance et -1 en Stabilité.

c) Pas de modification.

Bien sûr, ce choix devra autant que possible être reflété dans l'interprétation du joueur.

Plus la Stabilité d'un personnage chutera, plus le joueur devra le jouer comme un individu instable, maîtrisant mal ses émotions et ses pulsions ou – à l'inverse – comme un être froid et replié sur soi, ayant de plus en plus de mal à communiquer avec autrui.

Si jamais le Seuil de Tolérance d'un personnage arrive à zéro, il est considéré comme totalement sevré ; il est alors retiré du jeu, avec la satisfaction d'avoir, en quelque sorte, « gagné ».

Si, en revanche, sa Stabilité tombe à zéro, il pète définitivement les plombs et devient un *hyperpsycho*. Il est alors retiré du jeu mais reste disponible comme PNJ pour la plus grande joie du meneur de jeu... et, sans doute, celle de ses anciens compagnons.

Choisir d'augmenter son Seuil de Tolérance au détriment de sa Stabilité augmente les doses d'LXR que le personnage peut supporter, augmentant du même coup la puissance potentielle de ses pouvoirs.

Les lecteurs les plus alertes auront sans doute remarqué que la Stabilité ne semble pas avoir beaucoup d'influence sur le jeu, en termes strictement techniques...

Ceci est totalement délibéré et sert un double objectif : en premier lieu, refléter le fait que l'équilibre psychologique constitue en lui-même sa propre récompense ; en second lieu, encourager les joueurs à augmenter leur Seuil de Tolérance (beaucoup plus « utile »), afin de rendre leurs personnages encore plus puissants et encore moins stables sur le plan psychologique...

# III : HYPER POWER

## I'VE GOT THE POWER

La première chose à faire est de définir, avec le meneur de jeu, les effets du pouvoir dont vous souhaitez doter votre personnage.

A priori tout est possible : voler, se téléporter, devenir invisible, balancer des boules de feu ou des décharges électriques, lire dans les pensées des gens ou même leur arracher la tête à mains nues.

Une fois ce pouvoir défini dans les grandes lignes, vous allez devoir le traduire en termes de jeu. Pour ce faire, vous disposez d'un capital de **4 points**.

## EFFETS ET PUISSANCE

La première chose à faire est de définir les effets principaux du pouvoir. Il existe cinq grands effets, décrits ci-dessous.

Bien sûr, de nombreux pouvoirs combinent deux ou même plusieurs de ces effets.

Si, par exemple, vous souhaitez que votre personnage soit capable de s'enflammer à volonté et de projeter des boules de feu, son pouvoir sera à la fois Offensif et Défensif (sa « forme de flamme » pouvant le protéger de certains dégâts – à commencer par ceux du feu eux-mêmes) et opérera à Distance (pour pouvoir lancer ces boules de feu) : en tout, ce pouvoir de torche humaine aura un coût de base de 3 points.

Le second critère important est de déterminer la Puissance du pouvoir.

Concrètement, cette Puissance est exprimée par un nombre de dés. Ce nombre est, à la base, de 3 dés (3d6) ; chaque point dépensé en Puissance permet d'ajouter 1 dé supplémentaire ; ainsi, une Puissance de 5 dés coûtera donc 2 points.

## Effet Offensif

Un Pouvoir Offensif est un pouvoir capable de provoquer des dommages : il peut s'agir, par exemple, d'une force physique surhumaine, de rayons d'énergie ou même de décharges psychiques.

A la base, une attaque menée avec un Pouvoir Offensif affecte obligatoirement la cible choisie (aucun jet de dés n'est nécessaire pour toucher) et occasionne un nombre de dés de dommages égal à sa Puissance.

Tel quel, le Pouvoir n'opère qu'au contact. Pour être en mesure de projeter quelque chose, le Pouvoir devra en toute logique opérer à Distance (voir ci-dessous).

## Effet Défensif

Un Pouvoir Défensif permet d'éviter ou d'absorber les dommages des attaques dirigées contre le personnage.

En termes narratifs, il peut s'agir d'un champ de force, d'une résistance physique phénoménale ou d'esquives super-rapides...

En termes de jeu, tous ces pouvoirs obéissent aux mêmes règles.

Un Pouvoir Défensif permet de lancer un certain nombre de dés égal à sa Puissance et de soustraire le total obtenu de tout jet de dommages dirigé contre le personnage.

## Effet Distance

Un pouvoir opérant à distance possède une portée égale, en mètres, à 5 fois sa Puissance, soit par exemple 15 mètres pour une Puissance de 3.

Dans certaines situations, le personnage devra effectuer un jet de dés (généralement avec 3d6) pour viser juste et atteindre la cible qu'il souhaite toucher.

## Effet Déplacement

Chaque utilisation d'un pouvoir avec cet effet (vol, bonds prodigieux, téléportation, intangibilité etc) permet de franchir un nombre de mètres égal au maximum à 10 fois sa Puissance, et ce quels que soient les obstacles situés sur le chemin du personnage.

Si le personnage souhaite parcourir une plus grande distance, il devra brûler plusieurs Charges de suite.

## Effet Global

Un pouvoir à effet global opère dans un rayon égal, en mètres, à sa Puissance et peut donc affecter plusieurs personnes à la fois si elles se trouvent dans cette zone d'action.

Le centre de ce rayon est normalement le personnage lui-même, sauf si le pouvoir opère à Distance : dans ce cas, le rayon a pour centre le point d'impact du pouvoir.

## Autres Effets ?

Tous les autres effets d'un pouvoir sont considérés comme anecdotiques ou purement descriptifs et ne coûtent aucun point.

Bien sûr, ces règles constituent avant tout une boîte à outils pour les joueurs et pour le meneur de jeu, ce dernier étant tout à fait libre de faire intervenir des règles spéciales en cours de jeu reflétant la nature particulière de tel ou tel Pouvoir (en décidant, par exemple, qu'un certain Pouvoir Défensif est impuissant face à un certain Pouvoir Offensif ou qu'un Pouvoir à Distance ne peut être utilisé dans certaines circonstances particulières).

Comme tout ceci peut sembler un peu abstrait, voici dix exemples de superpouvoirs créés avec ce système...

Chacun de ces dix exemples a été créé avec un capital de 4 points.

## EXEMPLES DE POUVOIRS

**Le Cogneur** est un type super-fort, capable de soulever des objets super-lourds et, surtout, de faire super-mal avec ses poings.

En termes techniques, ce pouvoir de superforce est un pouvoir Offensif, sans autres effets.

Son coût de base est donc d'un seul point. Le joueur du Cogneur peut donc se goinfrer les 3 points restants pour augmenter la Puissance de ce pouvoir, qui passe de 3 à 6 dés.

Donc, quand le Cogneur frappe quelqu'un à mains nues, il lui inflige 6 dés de dommages (attention à la casse!)... et quand il doit accomplir un exploit de force physique, il a droit à 6 dés, là où un type ordinaire en a seulement 3.

**Turbogirl** possède le pouvoir toujours très impressionnant de supervitesse et déteste qu'on la surnomme Flashette.

En termes techniques, son pouvoir a les effets suivants : Déplacement (ça semble évident) et Défensif (elle peut esquiver super-vite ou se rendre pratiquement intouchable).

Le coût de base est donc de 2 points, ce qui laisse à Flashette... euh à Turbogirl 2 points pour la Puissance. Celle-ci est donc de 5 : chaque utilisation de sa supervitesse permettra donc à Turbogirl de parcourir 50 mètres presque instantanément et d'opposer une défense de 5 dés aux dommages de ses adversaires.

**Screaming Tom** possède le pouvoir d'émettre des hurlements qui sont de véritables attaques soniques.

En termes techniques, il s'agit d'un pouvoir Offensif avec un effet Global.

Le joueur pensait en faire un pouvoir à Distance, jusqu'à ce que le meneur de jeu lui fasse aimablement remarquer que le centre de la zone d'effet était Tom lui-même et non un quelconque « point d'impact ».

Le coût de base du pouvoir est donc de 2 points, ce qui en laisse 2 pour la Puissance.

Avec sa Puissance de 5, Screaming Tom peut donc causer 5 dés de dommages à ses adversaires (en plus de leur casser les oreilles), dans un rayon de cinq mètres autour de sa personne.

**Pyromaniak** n'a peut-être pas un goût très sûr en matière de pseudonymes mais il s'en fiche car il possède le pouvoir de balancer des boules de feu sur les gens qu'il n'aime pas.

Ce pouvoir Offensif et opérant à Distance a donc un coût de base de 2 points, ce qui laisserait 2 points pour la Puissance... puis le joueur de Pyromaniak se dit qu'il aimerait bien que ses projectiles enflammés puisse atteindre plusieurs personnes à la fois, alors il décide d'ajouter un effet Global à son pouvoir, ce qui lui laisse seulement 1 point pour la Puissance.

Avec sa Puissance de 4, Pyromaniak peut donc causer 4 dés de dommages à environ 20 mètres de distance et dans un rayon d'environ 4 mètres autour du point d'impact. Autant dire qu'il porte bien son nom...

**Bubble Boy** (qui est sans doute arrivé ex aequo avec Pyromaniak au concours de pseudos) possède le pouvoir de créer des champs de force : autour de lui mais aussi à distance.

Ce pouvoir est donc doté de trois effets (Défensif, Distance et Global), ce qui lui donne un coût global de 3 points. Il ne lui reste donc qu'un point pour la Puissance.

Avec sa Puissance de 4, Bubble Boy dispose donc d'une défense de 4 dés, qu'il peut créer dans un rayon de 4 mètres autour de lui ou d'un point situé à 20 mètres de sa personne.

**Captain Plastic** (le petit ami caché de Bubble Boy) est capable de transformer son corps en une sorte de patte à modeler extensible et élastique (no comment).

A première vue, ce pouvoir semble plus difficile que d'autres à codifier en termes d'effets. Le meneur de jeu décide de considérer que le caractère extensible du corps de Captain Plastic équivaut à un pouvoir opérant à Distance, la portée représentant dans ce cas la longueur d'étirement maximale ; de même, l'effet Global permet de codifier la faculté du Captain à se transformer (par exemple) en sphère élastique.

En y réfléchissant bien, ce pouvoir possède aussi un usage Défensif, le Captain pouvant modifier la structure de son corps pour faire rebondir les coups.

Au total, ce pouvoir cumule donc trois effets, pour un coût de 3 points.

Le quatrième et dernier point lui donne une Puissance de 4 : le Captain Plastic peut donc étendre son corps ou ses membres jusqu'à une Distance de 20 mètres ou devenir une structure sphérique (ou autre) d'environ 4 mètres de diamètre ; enfin, ce pouvoir lui donne également 4 dés de défense.

**Miss Mindblast** est une télépathe, capable de lire dans les pensées : un pouvoir opérant à Distance, avec même un effet Global si nécessaire... mais elle est également capable d'envoyer des décharges psychiques, ce qui fait de son pouvoir de télépathie un pouvoir Offensif.

Le coût de base est donc de 3 points, ce qui laisse 1 point pour la Puissance. Avec son 4 en Puissance, Miss Mindblast peut donc causer 4 dés de dommages par la seule force de sa pensée, dans un rayon de 4 mètres autour d'elle ou à une portée de 20 mètres.

Il est donc préférable de surveiller ses pensées quand Miss Mindblast est dans le coin... ce qui est parfois difficile car son body mauve extrêmement moulant a tendance à troubler les esprits.

**Rocket Man** est tout simplement capable de voler... eh oui, ce n'est pas très original mais Rocket Man n'a pas la prétention d'être un individu particulièrement créatif.

En termes techniques, son pouvoir permet un Déplacement spécial et c'est tout. Il peut donc utiliser les 3 points restants pour amener sa Puissance à 6, ce qui lui permet de voler sur une distance de 60 mètres en quelques secondes pour chaque Charge utilisée. Personne n'a dit que le pouvoir de vol vous donnait l'autonomie d'un avion de ligne : on ne peut pas tout avoir.

**Blink** est une fille qui ne tient pas en place – et pour cause, puisqu'elle a le pouvoir de se téléporter.

Il s'agit d'un pouvoir de Déplacement, sans autre effet particulier. Comme Rocket Man, Blink peut donc avoir une Puissance de 6, ce qui lui permet de se téléporter sur une distance d'environ 60 mètres – là encore, à chaque utilisation de son pouvoir.

**Ghostman** est capable de se rendre intangible – ce qui lui permet par exemple de passer à travers les murs ou de laisser les attaques de ses adversaires le traverser sans lui causer (trop) de dommages physiques.

En termes techniques, ce pouvoir a un effet Défensif et permet également un Déplacement spécial (à travers de la matière solide). Ce coût de base de 2 points laisse 2 points en Puissance.

Avec sa Puissance de 5, Ghostman dispose donc de 5 dés de défense et peut parcourir jusqu'à 50 mètres en état d'intangibilité à chaque utilisation de son pouvoir.

Bien sûr, il est peu probable qu'il rencontre un jour un mur épais de 50 mètres, mais c'est toujours bon de savoir qu'on *peut* le faire...

# IV : WORLD PANIC

Ce chapitre, destiné au meneur de jeu, propose une rapide présentation des éléments les plus importants (et, dans certains cas, les plus secrets...) du monde d'LXR.

## HYPER-POLICE

**Le DMC :** Division de la célèbre DEA, le Department of Mutagenic Chemicals (DMC) a été spécialement créé, voici à peine un an, pour tenter d'endiguer et, si possible, d'éradiquer le trafic d'LXR. Dans cette noble croisade, les agents du DMC sont souvent amenés à coopérer avec leurs collègues du FBI ainsi qu'avec les BSI des différentes métropoles. Pour l'instant, les efforts du DMC n'ont guère été couronnés de succès, mais ses agents ne désespèrent pas de « remonter à la source » et de commencer à remporter quelques batailles dans ce qui s'annonce être une guerre de longue haleine... Dans certains milieux bien informés, on murmure que le DMC ferait parfois appel à des hypermen « retournés » et qu'il existerait même en son sein quelques cellules spéciales d'hyperflics, approvisionnés en LXR par les fonds gouvernementaux. Mais on raconte tant de choses...

**Les BSI :** Les Brigades Spéciales d'Intervention sont la réponse en matière de sécurité urbaine à la menace sans cesse croissante des hypercriminels et des hyperpsychos. Il s'agit d'unités de type SWAT (tireurs d'élite, commandos etc), dont les hommes sont spécialement entraînés et équipés pour pouvoir affronter des individus (et même des groupes d'individus) dotés de superpouvoirs. Alors que le rôle du DMC consiste à enquêter, celui des BSI est de frapper. Les BSI n'interviennent que dans les cas extrêmes – mais ces cas extrêmes deviennent chaque mois de plus en plus fréquents. Comme pour le DMC, certaines rumeurs font état de groupes d'intervention spéciaux constitués d'hypermen – rumeurs que, jusqu'ici, les services concernés ont toujours nié avec la dernière vigueur.

## LIQUID BUSINESS

Afin d'imiter les super-héros et les super-vilains que leurs pouvoirs leur donnent l'impression d'être devenus, de nombreux usagers du Fluide adoptent des « noms de guerre » et des « identités secrètes » et se baladent dans les rues en costumes collants, masques et capes... sans parler de ceux qui sont réellement convaincus de venir d'une autre planète ou d'une dimension parallèle.

Mais l'apparition de l'LXR a également entraîné des conséquences beaucoup plus graves, à l'échelle de la société entière.

Concrètement, le trafic d'LXR fonctionne comme n'importe quel autre trafic de drogues dures, avec des revendeurs, des dealers (souvent surnommés « jokers »), des réseaux de distribution... et des laboratoires clandestins tournant 24h sur 24 pour fabriquer la came ultime du troisième millénaire.

Comme le trafic d'héroïne ou de cocaïne, le trafic d'LXR génère énormément d'argent... ainsi qu'une délinquance qui lui est directement ou indirectement liée : vols avec violence de junkies en manque, agressions d'hypermen en plein power trip, règlements de compte sanglants entre trafiquants rivaux.

La dose d'LXR se vend environ 100 dollars... et la demande est en constante augmentation.

Depuis sa mystérieuse apparition, voici environ deux ans, dans les rues des grandes villes des USA, l'étrange liquide bleu a donc suscité beaucoup de profits, de désirs et de drames. Certains quartiers de New York ou de Los Angeles se sont ainsi transformés en véritables zones de danger permanent où des hypermen s'affrontent à coups de flammes et de décharges psychiques, pour une misérable dose d'LXR ou pour un regard de travers...

Bienvenue dans l'hyper-chaos.

## LE MYSTERE LXR

L'origine et la provenance de l'LXR font l'objet de nombreuses conjectures.

Personne ne semble vraiment savoir d'où vient cette drogue ; jusqu'ici, toutes les enquêtes (policières ou autres) visant à remonter la filière de production se sont toujours soldées par des échecs.

Comme on peut l'imaginer, ce mystère donne lieu à toutes sortes de théories du complot au sein du public. Certains y voient la main de la mafia russe, des cartels colombiens, des multinationales, de groupuscules terroristes ou même du gouvernement fédéral. Quelques illuminés y voient aussi la main du Diable et même celle de Dieu...

De leur côté, les « jokers » se contentent de faire tourner les affaires sans trop se poser de questions.

Concrètement, l'LXR est synthétisé dans des laboratoires clandestins, à partir d'une substance de base que les professionnels appellent « *blue base* » (et que certains initiés surnomment « *kryptonite bleue* »).

La *blue base* se présente sous la forme de petits cristaux bleus.

Pour le moment, ces cristaux ont résisté à toute analyse chimique – même par les experts les plus compétents – et leur provenance demeure un mystère total : les trafiquants qui gèrent les labos savent juste que la *blue base* leur est livrée de manière régulière par certains de leurs associés qui, apparemment, l'achètent à leurs propres contacts... et ainsi de suite, jusqu'à ce que la trace finisse par se perdre dans les mailles du réseau.

De même, personne n'est encore en mesure d'expliquer comment ou pourquoi l'LXR fait apparaître des pouvoirs différents chez différents individus.

Bien qu'il soit déjà un produit de grande consommation, l'LXR demeure donc une véritable énigme.

La vérité, du reste, est pour le moins... inattendue.

Si vous souhaitez la connaître, rendez-vous à la page suivante.

## SIX SYNOPSIS

Voici six situations typiques pouvant servir de bases à des scénarios d'LXR :

**TUEUR DE MASQUES** : Un mystérieux serial killer assassine des hypermen... et sa piste semble se rapprocher des personnages. Selon toute vraisemblance, le tueur est lui-même doté d'un superpouvoir (invisibilité, téléportation etc) qui le rend aussi dangereux qu'insaisissable... Pour un effet plus trash, le tueur peut être remplacé par un violeur.

**HYPERSHOW** : Les personnages-joueurs sont recrutés pour participer à une nouvelle émission de télé-réalité suivant la vie quotidienne d'hypermen dans les rues de New York. La production est prête à leur payer intégralement leurs précieuses doses – si les hypermen offrent à la caméra un spectacle susceptible de faire exploser l'audience...

**CROISADE** : Un télévangéliste fanatique a décidé de lancer une véritable croisade pour purifier l'Amérique de la menace diabolique que constituent les hypermen. A travers tous le pays, ses adeptes commencent à faire la chasse aux sorcières... ou plus exactement aux mutants. Des hypermen sont lapidés, lynchés et brûlés vifs. Quelqu'un peut-il arrêter cette vague de démence ?

**NEXUS BIOLABS** : Cette puissante multinationale mène actuellement des recherches ultra-avancées sur la composition et les effets de l'LXR. Elle cherche donc à recruter des hypermen comme sujets-tests. Leur rémunération : des doses régulières d'LXR. Mais derrière cette alléchante promesse se cache un programme incluant la *vivsection* d'hypermen... tout cela, bien sûr, au nom de la science.

**HYPER-HEROS** : Un groupe d'hypermen se met à jouer les justiciers costumés en ville et gagnent rapidement la faveur du public et des médias... mais bientôt, leur popularité commence à décliner et, afin de réveiller l'intérêt de leurs fans, ils décident de frapper un grand coup contre de « dangereux hypervilains »... et devinez de qui il s'agit ?

**IMMERSION** : Les personnages-joueurs sont piégés et arrêtés par des agents du DMC, qui tentent de les persuader de collaborer avec eux en échange de leur liberté et, pourquoi pas, de quelques précieuses doses d'LXR. Leur mission : infiltrer un réseau de trafiquants d'LXR et tenter de remonter à la source...

# LA VERITE EN UNE PAGE

La *blue base*, la mystérieuse substance à partir de laquelle l'LXR est élaboré, ne vient pas de notre monde, mais d'une dimension parallèle, que nous appellerons « *monde bleu* » ou « *hypermonde* ». Incidemment, c'est ce monde bleu qu'entrevoient les hypermen qui traversent une NDE (voir table des dommages critiques).

Au niveau le plus élevé, les réseaux de production d'LXR sont dirigés et approvisionnés par des agents membres d'un projet gouvernemental ultra-ultra-secret : le Projet 63, dont l'existence n'est même pas connue du président des Etats-Unis. Ce projet avait pour but d'essayer d'établir un contact avec une dimension parallèle, en utilisant toutes les ressources de la technologie moderne, de la physique quantique et de la neuropharmacie... et après des années de recherches infructueuses (et d'échecs aux conséquences parfois désastreuses), une brèche fut finalement ouverte – une brèche donnant sur le *monde bleu*.

Pour l'heure, les membres du Projet 63 ne pensent pas encore avoir réussi à entrer en communication avec une quelconque forme de vie ou de conscience... mais les brèches qu'ils ont ouvertes leur ont donné accès à des quantités apparemment inépuisables de petits cristaux bleus (la fameuse *blue base*), dont ils eurent tôt fait de découvrir les incroyables propriétés.

Mais ils passèrent à côté de l'essentiel. Ils ne comprirent absolument pas que la *blue base* était une forme de vie parfaitement consciente, une entité unique existant à travers une infinité de petits cristaux bleus, tous unis par la même psyché globale. Une fois le contact établi, la *blue base* put établir une domination psychique de plus en plus efficace sur les différents membres du Projet 63, dont elle prit peu à peu les commandes, organisant elle-même le trafic de ses cristaux, par l'entremise de ses dociles marionnettes humaines... marionnettes persuadées d'agir de leur propre chef, « pour le bien du Projet », les immenses profits récoltés étant censés financer de futures recherches sur les dimensions parallèles (qui sont, comme chacun sait, fort coûteuses). Mais la *blue base* se moque bien des fortunes engendrées par le processus qu'elle a elle-même initié : elle cherche avant tout à se diffuser à travers le champ de conscience global de l'humanité. Pour cela, elle a imaginé de devenir une drogue, un élixir qui permettrait de satisfaire l'éternel appétit de puissance des humains.

Ce fut, comme on le sait, un véritable carton. En s'infiltrant, sous la forme de l'LXR, dans l'organisme et le cerveau des humains, la *blue base* suscite chez chaque consommateur un superpouvoir qu'elle choisit au gré de ses caprices, ou parce qu'il semble parfaitement correspondre aux fantasmes de puissance du sujet.

Ce faisant, elle se nourrit de l'essence psychique de chaque consommateur d'LXR – de son âme, en d'autres termes. Chaque fois qu'un personnage perd 1 point de Stabilité, il perd en réalité une partie de son âme, qui va alimenter et renforcer la propre psyché de la *blue base*.

Et quand cette psyché, alimentée par un nombre sans cesse croissant de consommateurs, sera suffisamment puissante, la *blue base* sera enfin en mesure d'accomplir ce qu'elle prépare depuis son premier contact avec les membres du Projet 63 : la fin de toute vie dans notre univers.

Dans quel but ? Parce que c'est ainsi que la *blue base* assure sa propre survie. Elle a déjà absorbé de cette manière plusieurs centaines d'univers et n'a aucune intention de s'arrêter en si bonne route.

Si jamais ils découvrent cette improbable vérité, les personnages-joueurs seront donc confrontés pour la première fois de leur existence à la véritable mission de tout super-héros digne de ce nom : sauver le monde. A partir de là, bien sûr, les choses risquent fort de devenir terriblement compliquées... et passablement dangereuses. Mais quelqu'un doit bien sauver le monde, non ?