

MEMOIRE VIVE

Vous étiez un être humain. A vous de jouer.



*Un supplément alternatif pour le jeu de rôle **NEXUS-6***

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

Olivier Legrand (2020)

INTRODUCTION

MEMOIRE VIVE est un supplément pour le jeu de rôle **NEXUS-6**, situé dans l'univers du film *Blade Runner*. Tout comme le livre de règles de **NEXUS-6**, **MEMOIRE VIVE** s'inspire en droite ligne du long-métrage de Ridley Scott – mais alors que le jeu de base vous proposait d'adopter le même point de vue que celui de Roy Batty, Pris, Leon et Zhora, les Répliquants fugitifs du film, **MEMOIRE VIVE** vous invite à partager le sort de Rachel Tyrell : un individu qui se pensait parfaitement, naturellement humain, avec des émotions, des sentiments et des souvenirs qui lui étaient propres, jusqu'au jour où l'illusion s'est fracassée et où il a découvert qu'il était en réalité un Répliquant, un être synthétique à la personnalité programmée et aux souvenirs implantés...

Cette extension optionnelle d'une dizaine de pages est composée de grandes parties. La première partie, **Modèle Unique**, est consacrée à la création du personnage, entièrement repensée en fonction de la thématique alternative de ce supplément. La seconde partie, **Monde Factice**, destinée aux seuls meneurs de jeu, examine les implications de cette thématique en termes de gestion du jeu (constitution d'un groupe de personnages, ennemis et alliés potentiels, objectifs des personnages etc.).

Mémoire Vive : Crédits



Texte : Olivier Legrand (2019/2020)

Remerciements à Guillaume Druon pour sa relecture.

Images : Tonekid (couverture), Viperaviator (logo), NEWATLAS7 (p 4). Ces illustrations ont été utilisées avec la permission des artistes. Les autres images de ce document sont issues du site Pixabay et libres de droits.

NEXUS-6 est un jeu de rôle non-officiel et gratuit, inspiré du film *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, lui-même inspiré du roman de Philip K. Dick, *Les Androïdes Rêvent-ils de Moutons Electriques ?* Les règles de base et le présent supplément contiennent également un certain nombre d'idées spécialement développés pour les besoins du jeu. Il s'agit donc tout à la fois d'une adaptation, d'un hommage et d'un spin-off apocryphe. **MEMOIRE VIVE** se base uniquement sur le film de Ridley Scott. Sa suite, **BR-2049**, fera l'objet d'un prochain supplément.

100% FANWORK

No copyright infringement intended

Dilemme Rôlistique

Dans **MEMOIRE VIVE**, la prise de conscience par le personnage de sa nature de Répliquant est appelé **Moment de Vérité**. S'il peut assez facilement être vécu comme un choc par le lecteur d'un roman ou le spectateur d'un film, ce Moment de Vérité ne peut être amené de la même façon dans le contexte d'un jeu de rôle, précisément à cause des différences fondamentales existant entre un livre ou un roman (c'est-à-dire une fiction dans laquelle le lecteur ou le spectateur ne participe pas à l'action) et un jeu de rôle (une forme de fiction interactive, dans laquelle le joueur prend part à l'action à travers ses décisions et se trouve immergé dans l'histoire par l'intermédiaire de son avatar / alter ego, le *personnage-joueur*).

Pour faire vivre au joueur ce Moment de Vérité en cours de jeu, le meneur de jeu semble a priori disposer de deux approches possibles, que nous allons examiner de plus près.

Impasse n°1 : La Surprise

La première approche consisterait à miser sur l'**Effet de Surprise** : le joueur croirait jouer un humain « normal » et découvrirait en cours de jeu que son personnage est en réalité un Répliquant qui s'ignorait.

Cette approche, la plus « simple » (ou plutôt la plus « évidente »), conserverait donc toute la force, tout l'*effet de choc* dramatique qu'un tel Moment de Vérité posséderait dans un film ou un roman... mais avec une condition *sine qua non* : pour que cette approche fonctionne, il faudrait que le joueur n'ait rien vu venir, qu'il soit complètement, totalement pris par surprise.

Or, en pratique, il semble impossible de garantir un tel effet de surprise dans le cas qui nous intéresse ici : même si le joueur crée son personnage en étant certain de créer un « vrai humain », le simple fait de jouer dans le monde de *Blade Runner* lui mettra fatalement la puce à l'oreille. Quelles que soient les subterfuges et les faux-semblants déployés par le meneur de jeu pour faire diversion, le joueur s'attendra nécessairement à la possibilité d'un tel retournement : lorsque le Moment de Vérité surviendra, l'effet de surprise et l'impact sur le joueur lui-même haut s'en trouveront donc forcément amoindris, voire totalement désamorçés.

La seule façon dont un meneur de jeu pourrait réellement prendre le joueur par surprise serait de situer le jeu dans un autre univers que celui de *Blade Runner*, un univers dans lequel l'existence-même des Répliquants serait secrète – mais on sort alors clairement du cadre de **NEXUS-6**. L'approche de l'Effet de Surprise semble donc, en pratique, quasi-impossible à utiliser en jeu de façon satisfaisante.

Impasse n°2 : La Simulation

La deuxième approche possible (à l'opposé de la précédente) serait celle du **Joueur Conscient** : le personnage ignorerait qu'il est en réalité un Réplicant mais *le joueur* le saurait dès le début.

L'inévitable Moment de Vérité surviendrait donc en cours de jeu, de préférence au cours du premier scénario joué... mais le joueur se trouvant déjà dans la confiance, ce Moment ne pourrait plus alors créer cet *effet de choc* que lui assurerait une narration romanesque ou filmique : il s'apparenterait à une *fausse surprise*, à une forme de suspense éventé, comme lorsque le lecteur ou le spectateur d'une fiction devine longtemps à l'avance le coup de théâtre censé le surprendre.

En outre, avec une telle approche, tant que ce Moment de Vérité ne sera pas survenu en cours de jeu, tout ce que vivra le personnage en jeu risque fort de sembler très artificiel à notre Joueur Conscient et donc de se situer à l'exact opposé de ce que ces expériences sont censées représenter pour le personnage-joueur, à savoir une sorte de *temps de l'innocence* durant lequel son personnage se pensait, se sentait, *se savait être* parfaitement humain...

Le jeu de rôle consistant déjà à *faire semblant*, le joueur se trouverait ici obligé de faire semblant à deux niveaux (faire semblant d'être son personnage et faire semblant d'ignorer que tout le dirige vers ce fameux Moment de Vérité), ce qui nuirait de façon significative à l'immersion du joueur dans la réalité fictionnelle du jeu – cette immersion qui, pour beaucoup de joueurs et de meneurs de jeu, constitue précisément un des plaisirs du jeu de rôle.

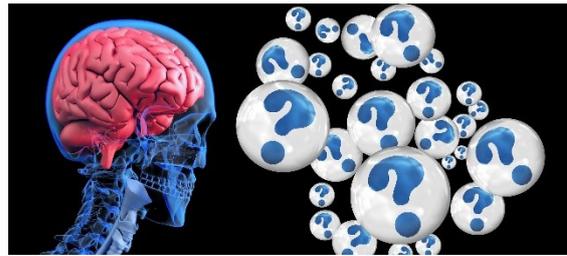
De Nexus-6 à Nexus-7 ?

Dans les pages qui suivent, le type de Réplicant que *Mémoire Vive* vous propose d'incarner sera désigné par le terme Modèle Unique.

Techniquement, ces Modèles Uniques peuvent être considérés comme les prototypes de la prochaine génération de Réplicants, ce qui ferait donc d'eux les premiers Nexus-7.

Leur raison d'être étant totalement différente de celle des Nexus-6, ils ne possèdent donc aucune de leurs capacités surhumaines : leur Force et leur Agilité restent dans la norme humaine et ils sont tout aussi sensibles à la douleur qu'un être humain organique ordinaire. Le sujet n'avait donc, jusqu'au Moment de Vérité, aucun moyen de soupçonner qu'il n'était pas *ce qu'il pensait être*.

Reste la question cruciale de l'espérance de vie du Modèle Unique. Celle-ci est-elle restreinte à quatre ans, comme pour les Nexus-6 ? Est-elle similaire à celle d'un humain organique, avec un vieillissement cellulaire programmé ? Ou bien le personnage est-il potentiellement immortels ? La réponse ne pourra être trouvée qu'en cours de jeu...



Par conséquent, l'approche du Joueur Conscient ne peut donc être retenue, puisqu'elle ne résout aucun des problèmes liés à la mise en place du Moment de Vérité et risque même de créer une expérience de jeu contraire à l'effet souhaité.

Nous nous trouvons donc ici face à un véritable dilemme rôlistique : un choix entre deux mauvaises solutions, entre deux possibilités qui se révéleront, à la pratique, aussi peu satisfaisantes l'une que l'autre. En toute logique, seule une troisième voie nous permettra de trancher ce nœud gordien : la solution ne consiste pas à placer le Moment de Vérité *en aval*, c'est-à-dire en cours de jeu, mais bien *en amont*, à l'intérieur de la création du personnage.

Solution : Le Passé Immédiat

En situant le Moment de Vérité dans le passé-non-joué du personnage (avant le début du jeu proprement dit, donc), nous pouvons apporter une solution simple et satisfaisante à notre dilemme rôlistique : en devenant un rouage essentiel (voire la clé de voûte) de la création du personnage, le Moment de Vérité du Réplicant cesse alors d'être un *moment de jeu problématique* pour le joueur comme pour le meneur de jeu, tout en constituant l'élément moteur du personnage, la différence qui justifie son existence-même en tant que personnage-joueur.

Lorsque le jeu commence, le personnage vient juste de traverser ce Moment de Vérité et doit faire face à ses conséquences psychologiques et existentielles : son sentiment d'identité est en miettes, son passé se trouve réduit à l'état d'illusion et ce qu'il croyait être sa personnalité résulte en réalité d'une forme de programmation neurologique. La descente aux enfers vient juste de commencer.

Si Rachel Tyrell était un personnage-joueur de *MEMOIRE VIVE*, tout ce qu'elle vit dans le film ferait partie de son passé d'avant-jeu... et son premier scénario en tant que personnage-joueur débiterait juste après le générique de fin de *Blade Runner*...

Si les personnages de *NEXUS-6* cherchent à affirmer une humanité et une identité que la société leur refuse, les personnages de *MEMOIRE VIVE* ont pour principal objectif de reprendre possession de LEUR humanité et de LEUR identité... et si cela s'avère impossible, la seule solution sera de *se réinventer*, de réaffirmer par leurs actions et leurs décisions cette humanité qui leur a été donnée puis reprise. Il s'agit donc bien *d'un autre jeu*, avec d'autres objectifs et d'autres difficultés et une autre perspective, ce qui suppose, bien entendu, des règles variantes.

I : MODELE UNIQUE



La création d'un personnage de *MEMOIRE VIVE* se découpe en trois grandes phases, qui reflètent son vécu (réel ou illusoire) avant son entrée en jeu :

- 1. Le Passé Programmé**
- 2. Le Moment de Vérité**
- 3. La Crise d'Identité**

Chacune de ces trois étapes se compose d'informations concernant le personnage et d'éléments liés au système de jeu.

1. Passé Programmé

Au cours de cette étape, le joueur va déterminer ce qu'était la vie du personnage (ou ce qu'elle paraissait être) jusqu'au Moment de Vérité : son identité, sa profession, son âge apparent et tous les éléments de background que le joueur souhaitera définir – concernant, par exemple, son entourage (familles etc.) ou son parcours personnel (études etc.).

Pour l'instant, le joueur n'a pas à se soucier de la distinction entre illusion et réalité (ex : les parents du personnage, morts voici quelques années, ont-ils jamais existé ou ne sont-ils que des souvenirs implantés ?) : cette différence cruciale sera évoquée en détail au cours des étapes suivantes.

A ce stade des choses, le joueur doit donc créer un personnage « normal », parfaitement intégré au monde de *NEXUS-6* et à sa société.

Le joueur devra notamment décider, avec le meneur de jeu, si le passé du personnage est ancré sur Terre ou sur une des colonies Hors-Monde et s'il avait ou non des liens apparents avec la Tyrell Corporation – et si oui, lesquels (employé, client, conjoint d'un haut responsable etc.). De telles informations pourront en effet avoir un impact majeur sur les étapes suivantes de la création et sur l'entrée en jeu du personnage.

Cette première étape est également celle au cours de laquelle le joueur va définir les capacités chiffrées du personnage, en utilisant une méthode légèrement différente de celle employée dans *NEXUS-6*. Les six composantes sont les mêmes : deux composantes **physiques** (**Force** et **Agilité**), deux composantes **mentales** (**Intelligence** et **Perception**) et deux composantes **humaines** (**Personnalité** et **Empathie**).

De manière générale, les capacités d'un personnage de *MEMOIRE VIVE* seront plus limitées que celles d'un Répliquant fugitif de *NEXUS-6*, notamment sur le plan physique : tout comme Rachel Tyrell, le personnage ne pourra pas être doté d'une Force ou d'une Agilité surhumaine, puisqu'une telle capacité trahirait immédiatement son statut de Répliquant. Le versant humain de ses composantes (Personnalité et Empathie) aura en revanche tendance à être plus élevé que chez un Nexus-6 mais la Personnalité comme l'Empathie du personnage pourront avoir été sérieusement mises à mal par le Moment de Vérité (voir page suivante pour plus de détails).

A la base, un Modèle Unique reçoit une valeur de 2 dans ses composantes physiques (Force et Agilité) et de 3 dans ses composantes mentales (Intelligence et Perception) et ses composantes humaines (Empathie et Personnalité).

Le joueur reçoit en outre un capital de **4 points de bonus** à répartir entre les six composantes de son personnage, sans attribuer plus de 2 points à la même valeur. Un Répliquant-qui-s'ignore pourra donc avoir un maximum de 4 dans ses composantes physiques et de 5 dans ses composantes mentales et humaines - et le total de ses six composantes sera, à ce stade, égal à 20.

Contrairement aux Nexus-6, un Modèle Unique n'a pas de Fonction standard mais son activité pourra influencer la répartition de ses points de bonus : un policier, par exemple, favorisera la Perception, tandis qu'un scientifique attribuera au moins 1 point de bonus à l'Intelligence. En plus de ses composantes, le Modèle Unique possède évidemment toutes les connaissances appropriées à la profession ou à la position qui était la sienne avant le Moment de Vérité.

Comme pour les Nexus-6, la valeur de Force du personnage donnera également son capital de Points de Vie et sa valeur finale de Personnalité indiquera son capital de Volonté.

2. Moment de Vérité

La première chose que le joueur devra faire est de déterminer l'âge réel du Réplicant (de un à trois ans), en utilisant la même méthode que dans *NEXUS-6* (voir règles de base, p 10).

Cet âge réel correspond à sa mise en service : tout ce qui, dans son passé (voir étape 1) précède cette date est donc entièrement artificiel : en d'autres termes, tous les souvenirs du personnage antérieurs à son âge réel proviennent d'implants mémoriels soigneusement élaborés par les psycho-ingénieurs de la Tyrell Corporation.

Le joueur devra ensuite résumer les circonstances dans lesquelles est survenu le Moment de Vérité : comment le personnage a découvert qu'il était en réalité un Réplicant. Selon l'histoire de chacun, ce Moment aura été précédé de signes avant-coureurs ou, au contraire, survenir de façon totalement brutale et imprévisible. Il est en revanche toujours suivi d'une phase plus ou moins longue de déni, qui laisse finalement place à la vérité froide et nue.

Mais avant de passer à la dernière phase de la création du personnage, sa Crise d'Identité, penchons-nous de plus près sur les causes et les circonstances de son Moment de Vérité – un moment qui, en toute logique, n'aurait jamais dû arriver, la Tyrell Corporation veillant évidemment à ce que leurs Modèles Uniques ne découvrent jamais leur véritable nature d'humains synthétiques.

Pourtant, dans le cas de votre personnage, cet événement impossible est bel et bien arrivé.

Quelques jets de dés vont vous permettre de déterminer les grandes lignes de ce Moment de Vérité – des grandes lignes qui laissent évidemment une large place au mystère, à l'incertitude et à la paranoïa. Vous n'aurez pas toutes les réponses. Ce sera au meneur de jeu de les fabriquer, à partir des résultats de vos jets de dés – et à vous de les découvrir (ou non) en cours de jeu...

Le Révéléateur

Un Modèle Unique ne découvre jamais de lui-même sa véritable nature : il ne réalise jamais *ex nihilo* qu'il est un humain de synthèse et que l'essentiel de son passé n'est composé que d'implants mémoriels...

Dans tous les cas, QUELQU'UN lui révèle la Vérité ou lui permet de la découvrir. Nous appellerons cette personne le **Révéléateur**.

L'identité de ce Révéléateur et la façon dont il a transmis la Vérité à votre personnage pourront être déterminées par deux jets de dés. Commencez par lancer un dé (D6) sur la table ci-contre pour déterminer l'identité du Révéléateur, puis relancez-le pour en savoir plus sur la méthode qu'il a employée pour révéler à votre Réplicant sa véritable nature.

1-2 = Un Mystérieux Inconnu

Le Réplicant ne connaît pas l'identité réelle ou supposée de son Révéléateur.

Relancez le dé :

1-2 = Le personnage n'a rencontré le Révéléateur qu'une seule fois ; le Révéléateur lui a alors remis en main propre la Vérité sous forme écrite ou enregistrée, avant de disparaître.

3-4 = Le personnage n'a rencontré le Révéléateur qu'une seule fois ; ce dernier lui a appris la Vérité au cours d'une conversation aussi surréaliste que pénible, mais avec assez de détails pour provoquer le Moment de Vérité.

5-6 = Le personnage n'a jamais rencontré le Révéléateur. Il a simplement trouvé ou reçu la Vérité chez elle, sous forme d'un courrier ou d'un enregistrement totalement anonyme.

3-4 = Une Vague Connaissance

Le Révéléateur est quelqu'un que le personnage croise ou rencontre régulièrement mais avec qui il n'entretient aucune relation personnelle (un voisin de palier, un collègue de bureau, le vendeur de sushi du coin de la rue etc.).

A vous de définir son identité exacte (ou plutôt son *identité apparente*).

Relancez le dé :

1-4 = Le Révéléateur a remis la Vérité au Réplicant en main propre, sous forme écrite ou enregistrée.

5-6 = Le Révéléateur a apporté la Vérité au personnage au cours d'une conversation.

5-6 = Quelqu'un Qui Compte

Le Révéléateur est récemment arrivé dans la vie du personnage, avec lequel il a rapidement noué une relation amicale, affective ou sexuelle.

A vous de définir son identité (ou plutôt son *identité apparente*) ainsi que la nature exacte des relations entretenues avec le Réplicant.

Relancez le dé :

1-3 = Le Révéléateur a remis la Vérité au Réplicant en main propre, sous forme écrite ou enregistrée.

4-6 = Le Révéléateur a apporté la Vérité au personnage au cours d'une conversation, en lui apportant de solides preuves.

La Vérité

La Vérité apportée par le Révéléateur ne se limite évidemment pas à la simple déclaration : « *Vous l'ignorez mais en réalité, vous êtes un Répliquant...* ».

Exactement comme lorsque Rick Deckard place Rachel Tyrell en face de l'inconcevable, cette Vérité inclut un certain nombre de détails (rêves intimes, souvenirs d'enfance secrets etc.) que le personnage devrait être le seul à connaître (comme la fameuse anecdote sur l'araignée au corps orange et aux pattes vertes, issue des implants mémoriels de Rachel), déclenchant ainsi chez le Répliquant-qui-s'ignore une soudaine prise de conscience : son intimité mise à nu, le Modèle Unique se retrouve seul face à ce vertigineux Moment de Vérité.

Cette Vérité peut prendre la forme d'une simple conversation verbale, d'un appel téléphonique, d'un document écrit, d'un enregistrement audio ou encore d'une vidéo. Quelle que soit la forme qu'elle adopte, elle fera de toute façon voler en éclats la sécurité ontologique du personnage.

Un dernier jet de dé (1D6) permet de déterminer le nombre de jours écoulés depuis le Moment de Vérité : un personnage-joueur de *MEMOIRE VIVE* commence donc le jeu en état de choc, alors qu'il vient de perdre tous ses repères existentiels.

Souffrance Humaine

Les Répliquants qui s'ignorent ne possèdent évidemment pas la résistance anormale à la douleur dont font montre les Nexus-6 (voir la séquence du film **Blade Runner** dans laquelle Pris plonge sa main dans l'eau bouillante sans ressentir quoi que ce soit) : un tel trait trahirait immédiatement leur nature artificielle et leur vie truquée volerait alors en éclats.

Les concepteurs de ces Modèles Uniques ont donc veillé à les doter de la même sensibilité à la douleur que les humains biologiques - ainsi que des mêmes réactions physiologiques et psychologiques aux dommages corporels.

En termes de jeu, un Modèle Unique ne bénéficie donc pas des avantages particuliers possédés par les Répliquants Nexus-6 (voir règles de base, p 19) et subit les mêmes limitations et conséquences que les humains biologiques.

Chaque fois que le personnage perd 1 point de Vie, il est sonné et perd brièvement (c'est à dire pour au moins quelques précieuses secondes) toute possibilité d'agir.

En outre, lorsque le personnage n'a plus qu'un seul point de Vie, il est en état de choc et sera absolument incapable d'agir tant qu'il n'aura pas reçu des soins médicaux appropriés.

3. Crise d'Identité

Cette troisième et dernière phase va permettre au joueur de déterminer les conséquences les plus immédiates du Moment de Vérité – concernant notamment les souvenirs et l'entourage du Répliquant.

Souvenirs ou Implants ?

Le joueur doit tout d'abord déterminer **les deux souvenirs les plus marquants** du personnage (avant, bien sûr, son Moment de Vérité).

Avant de les définir de façon précise, il devra, pour chaque souvenir, **lancer un dé (D6)** :

Un résultat pair indique un souvenir authentique, postérieur à la date de mise en service du Répliquant.

Un résultat impair indique un souvenir implanté, issu du passé programmé du personnage.

A partir de ce critère crucial, le joueur devra ensuite définir la nature de ces souvenirs marquants (qui pourront être heureux, tristes etc.), en les plaçant chronologiquement dans la mémoire (réelle ou implantée) du personnage.

Proches ou Imposteurs ?

De la même façon, le joueur va devoir définir **les deux personnes les plus proches du personnage** dans l'existence qui était la sienne avant le Moment de Vérité. Il s'agit nécessairement de personnes encore vivantes et que le personnage côtoyait jusqu'ici de façon régulière : un conjoint, un parent proche, un meilleur ami etc.

Avant de définir plus précisément le profil de ces PNJ (et la nature de leurs relations, réelles ou illusoirs, avec le personnage), le joueur devra **lancer un dé (D6)** pour chacun d'eux :

Un résultat pair indique une relation authentique, amorcée depuis la mise en service du Répliquant.

Un résultat impair indique une relation truquée, basée sur de faux souvenirs implantés.

Dans le premier cas, le PNJ concerné a de fortes chances d'ignorer totalement la véritable nature du personnage ; dans le second cas, le PNJ a de fortes chances d'avoir été chargé de surveiller le Répliquant au quotidien, dans le but d'empêcher ce qui vient précisément de se passer : le Moment de Vérité.

Ainsi, si une femme mariée depuis dix ans découvre qu'elle est en réalité une Répliquante mise en service voici trois ans, son époux sera en réalité un de ses Surveillants. Et si le couple a un enfant, celui-ci aura nécessairement plus de trois ans et ne sera donc pas le descendant biologique de la Répliquante, dont les souvenirs de grossesse et d'accouchement ne s'avèreront être que des implants mémoriels.



Si le personnage n'a tiré que des résultats pairs et ne possède donc aucune « fausse relation », cela ne signifie pas qu'il n'a pas de Surveillants attirés mais tout simplement que ceux-ci ne font pas partie des deux personnes les plus proches de lui. Il pourrait s'agir de n'importe qui : la voisine, un collègue de travail, le gardien de l'immeuble...

Et même si le Réplicant pense avoir démasqué son Surveillant, qui sait s'il n'y en a pas d'autres, plus distants mais tout aussi efficaces ?

Bienvenue dans un monde truqué où *tout pourrait être autre chose*.

Au choc existentiel du Moment de Vérité s'ajoute à présent la spirale infernale de la paranoïa.

Choc Existentiel

En termes de jeu, chaque *faux souvenir* marquant se traduit par la perte d'un point de Personnalité, tandis que chaque *fausse relation* se traduit par la perte d'un point d'Empathie.

Ces pertes reflètent les terribles répercussions du Moment de Vérité et de la Crise d'Identité qu'il provoque. Au total, ces répercussions pourront faire perdre jusqu'à 2 points de Personnalité et jusqu'à 2 points d'Empathie au personnage.

Reste la grande question : **POURQUOI ?**

Pourquoi avoir créé un Réplicant spécialement programmé pour se croire totalement, absolument, naturellement humain ? Le personnage a-t-il été créé pour servir « d'individu de compagnie » à un haut responsable de Tyrell ou à l'un de leurs clients les plus fortunés ? Est-il le Simulacre d'un proche disparu, créé à son image, avec ses souvenirs et sa personnalité, afin de continuer à vivre à sa place ?

Le cobaye d'une expérience confidentielle destinée à évaluer la possibilité de faire vivre des Réplicants au milieu des humains – voire à infiltrer la population de la Terre pour en prendre graduellement le contrôle ?

Sa mise en service et son existence-même sont-elles liées à un vaste complot impliquant le gouvernement, une puissance étrangère, la Tyrell Corporation, un de ses concurrents ou encore une organisation secrète aux buts insondables ?

La création du personnage ne devra apporter AUCUNE réponse à ces questions : c'est en jeu que le Réplicant va devoir chercher ces réponses et affronter les conséquences et répercussions de leur découverte. Comme celle des Nexus-6 fugitifs que vous proposent d'incarner le jeu de base, la vie jouée d'un personnage de *MEMOIRE VIVE* sera donc à la fois une quête d'identité et une fuite désespérée.

Dates Limites

Les Réplicants sont-ils fatalement soumis à l'Obsolescence Programmée ? En tant que Modèle Unique, un personnage de *MEMOIRE VIVE* bénéficie peut-être d'une espérance de vie supérieure à celle d'un Nexus-6 (quatre ans)...

Celle-ci pourrait même être comparable à celle d'un être humain « authentique » (c'est à dire organique), avec un vieillissement physiologique et neurologique préprogrammé - à moins qu'elle ne soit potentiellement illimitée ?

Tout dépend de ce qu'ont voulu accomplir les concepteurs du Réplicant : en termes de jeu, les réponses à toutes ces questions sont placées entre les mains du meneur de jeu et ont de fortes chances d'occuper une place de premier plan dans les futurs scénarios que le personnage sera amené à vivre.

Si le meneur de jeu souhaite accentuer encore un peu plus cette incertitude existentielle, il pourra décider que le personnage ne connaît PAS, dans un premier temps, son âge réel, c'est-à-dire sa date de mise en service.

Dans ce cas, le personnage nouvellement créé (et, à travers lui, le joueur lui-même) ne saura pas, dans un premier temps, si ses souvenirs marquants ou ses proches sont « authentiques » ou « truqués » : le joueur devra tout de même définir les deux souvenirs les plus marquants et les deux personnes les plus proches de son personnage Réplicant, mais sans que l'Empathie ou la Personnalité de ce dernier ne s'en trouve affectée... du moins dans un premier temps : si ces éventuelles pertes de points n'ont pas lieu lors de la création du personnage, elles devront alors survenir en cours de jeu (avec les mêmes conséquences en termes de règles), lorsque le Réplicant découvrira son âge réel.

II : MONDE FACTICE

Moi et les Autres

Comme nous l'avons vu, au-delà des questions métaphysiques qu'il permettra de soulever et d'explorer en cours de jeu, le thème spécifique de MEMOIRE VIVE pose également un certain nombre de problèmes pratiques au meneur de jeu.

Le premier de ces **problèmes de jouabilité**, le *dilemme du Réplicant-qui-s'ignore*, a été examiné en détail dans l'introduction de ce supplément, la solution retenue consistant à créer le personnage tel qu'il existe juste APRÈS le Moment de Vérité, à inscrire ce Moment dans le *passé-non-joué* du personnage, afin d'éviter au joueur, en cours de jeu, l'écueil de la « fausse surprise ».

Dès la mise en place de sa série, le meneur de jeu devra également faire face à un deuxième problème inhérent à la thématique de MEMOIRE VIVE : la constitution d'un groupe de personnages-joueurs à la fois crédible et raisonnablement soudé.

Dans la version de base de NEXUS-6, les nécessités de la cavale et de la survie des Réplicants fuyitifs permettaient de répondre très facilement à cette question, en prenant pour modèle le groupe formé par Batty, Pris, Zhora et Leon dans *Blade Runner*.

Mais lorsqu'un Réplicant qui n'avait, jusqu'ici, aucune conscience de sa véritable nature (comme Rachel Tyrell) se trouve confronté à son Moment de Vérité, il est le plus souvent totalement seul face à ce séisme existentiel. A partir de là, le meneur de jeu peut envisager trois grandes approches possibles :

La première approche est celle de la **série solo**, avec un seul personnage-joueur. Les scénarios seront alors entièrement centrés sur la descente aux enfers personnelle et la crise (puis la quête) d'identité du Réplicant isolé et auront alors une coloration plus intimiste que la plupart des scénarios de jeux de rôle. Cette approche peut notamment permettre d'explorer le thème du Simulacre, Réplicant créé pour être la copie parfaite d'un humain biologique existant ou ayant existé : pour plus de détails sur cette option, voir l'encadré *Doppelgänger* ci-contre.

La deuxième option est d'**intégrer le personnage au sein d'un groupe** plus standard de Nexus-6 fuyitifs. Sa différence pourra alors constituer un élément très intéressant à explorer en cours de jeu et influencera très certainement ses relations avec les autres personnages-joueurs. Amener un tel personnage dans un groupe de Réplicants ayant déjà plusieurs scénarios derrière eux peut aussi être une façon originale d'introduire un nouveau joueur dans une série en cours. En outre, le décalage ainsi créé changera forcément la donne au sein de l'équipe et pourra aussi permettre au meneur de jeu d'orienter les futurs scénarios dans de nouvelles directions.

Enfin, la troisième possibilité consiste à **inventer un outil narratif** permettant de justifier l'existence d'un groupe de personnages uniquement composés de Modèles Uniques dont la vie vient tout juste d'être fracassée par leur Moment de Vérité.

Le livre de base de NEXUS-6 vous proposait déjà de tels outils narratifs (le FLR, le Code Lazarus et les Invisibles), conçus comme des éléments de background alternatifs et optionnels, destinés à faciliter la mise en place et le développement d'une série par le meneur de jeu : le contenu de la section suivante a été conçu dans la même optique, adaptée aux exigences particulières de MEMOIRE VIVE.

Doppelgänger

Les **Simulacres** constituent un type particulier de Modèle Unique, puisqu'il s'agit de Réplicants conçus pour reproduire à l'identique le physique, la mémoire et la personnalité d'individus authentiques, généralement décédés (bien que cela n'ait rien d'une obligation).

Tous les implants mémoriels d'un Simulacre sont donc issus des souvenirs réels de l'humain biologique qu'il est censé dupliquer. En pratique, ceci ne change rien à l'impact du Choc Existentiel sur les valeurs de Personnalité et d'Empathie du Réplicant : il est sans doute tout aussi déstabilisant et destructeur de réaliser que l'on est le Simulacre d'un autre que de devoir admettre que l'on est un être artificiel.

Le statut particulier de Simulacre aura, en revanche, une influence significative sur ce que le personnage pourra vivre en cours de jeu ; faire d'un personnage un Simulacre constitue donc une décision cruciale, qui pourra être prise par le joueur ou par le meneur de jeu, en fonction des orientations de la série envisagée.

L'option Simulacres ouvre toutes sortes de possibilités d'intrigues atypiques et de moments de jeu uniques, tout spécialement si le Simulacre s'avère être le double d'un être humain vivant.

Celui-ci sait-il qu'il a été dupliqué ? Cherchera-t-il à rencontrer son Simulacre ? Dans quel but ? Quels liens pourraient alors se créer entre les deux alter egos ? Une forme de gémellité instantanée ? La volonté d'éradiquer l'autre pour rester le seul détenteur de son identité ? Une telle réunion pourrait-elle déboucher sur une forme d'émancipation, de libération – ou, au contraire, sur une aliénation accrue ou une forme de choc schizoïde ? Les possibilités sont aussi vertigineuses sur le plan psychologique que passionnantes sur le plan narratif.

Logiques Parallèles

Le contenu de cette section, réservé au seul meneur de jeu, se base sur une idée très simple : chaque personnage de *MEMOIRE VIVE* est peut-être un Modèle Unique, mais il n'est pas, en revanche, un cas isolé. Un peu partout sur Terre (et peut-être aussi dans les colonies Hors-Monde), des « Répliquants qui s'ignorent » découvrent leur véritable nature. A partir de ce présumé, on peut logiquement extrapoler, sur le plan narratif, deux conséquences cruciales.

Première conséquence : la création d'un service spécial chargé de garder secrète l'existence des Répliquants-qui-se-croient-humains – une sorte de pendant ultrasecret aux unités de Blade Runners, mais dont les membres s'apparentent plus à des *hommes en noir* qu'à des policiers. Tel est le profil des **Brothers' Keepers**, présentés ci-dessous.

Seconde conséquence : l'apparition d'une sorte de groupe secret d'entraide, créé par des Répliquants ayant déjà traversé l'ordalie de leur Moment de Vérité et de leur Crise d'Identité et dont le principal objectif serait d'aider les « nouveaux réveillés » à laisser derrière eux leur « vie d'avant » afin d'échapper à leurs Surveillants, aux Blade Runners et aux Brothers' Keepers. Tel est le cas du groupe des **Androïdes Anonymes** (AA), présenté ci-dessous. Si les Brothers' Keepers peuvent être vus comme un pendant secret aux unités de Blade Runners, les AA peuvent être considérés comme une extension (ou une branche) du FLR présenté dans *NEXUS-6*.

Brothers' Keepers

Le nom « *Brothers' Keepers* » est l'appellation informelle du Bureau 19, un département ultrasecret (et officiellement inexistant) de la Tyrell Corporation.

Ce surnom trouve son origine dans un passage bien connu de la Genèse. Après avoir tué son frère Abel, Caïn, questionné par Dieu, lui lance alors cette question : « *Am I my brother's keeper ?* ». Suis-je le gardien de mon frère ? Suis-je responsable de lui ? Suis-je censé savoir où il se trouve ou même s'il est mort ou vivant ? Eldon Tyrell, s'il était encore en vie, aurait sans doute apprécié l'allusion biblique. Mais d'une certaine manière, il peut être considéré comme le père du Bureau 19, qui fut mis en place par ses successeurs juste après sa mort et la disparition de sa « nièce » Rachel. Si celle-ci avait été *gérée* par le Bureau 19, son destin et celui de la Tyrell Corporation auraient sans doute suivi un autre cours...

Missions et Objectifs

La principale mission des Brothers' Keepers consiste à intervenir dès qu'un Répliquant-qui-s'ignore traverse son Moment de Vérité.

Les agents du Bureau 19 gardent donc un œil discret sur tous ces androïdes censés être humains, qu'ils surnomment « les Pantins ».

Les Surveillants évoqués au chapitre précédent sont donc très probablement en liaison directe avec les Brothers' Keepers – et seront bien souvent ceux qui donneront l'alerte.

Dans le jargon des Brothers' Keepers, le Moment de Vérité d'un Pantin constitue un Code Blanc.

Lorsque survient un Code Blanc, la priorité des Brothers' Keepers est le *retrait discret* de l'ex-Pantin. Dans ce cas, le mot *retrait* signifie le plus souvent *capture* (avant reprogrammation mémorielle par les services techniques de la Tyrell) mais dans les cas extrêmes, il retrouve le sens que lui donnent les Blade Runners : la liquidation physique du Répliquant.

Dans certains cas, cependant, le Pantin réussit à leur filer entre les doigts ou à se fondre dans la masse avant qu'il ne soit trop tard (ce qui sera généralement le cas des personnages-joueurs, avec ou sans l'aide des Androïdes Anonymes) et les Brothers' Keepers doivent alors se transformer en Blade Runners *clandestins* pour traquer le Répliquant fugitif et, surtout, l'empêcher de révéler la vérité au grand public (ce qui n'est pas si difficile que cela, le futur alternatif de *Blade Runner* étant un monde sans Internet, où médias et systèmes de communications sont totalement contrôlés par les gouvernements et les méga-corporations).

Car la principale raison d'être du Bureau 19 est le *colmatage des brèches* - ou *damage control* en jargon *corporate* : le public ne doit pas savoir ce que trame la Tyrell Corporation... le mot public recouvrant ici la population, mais aussi la majorité des employés du gouvernement, des forces de police et de la Tyrell Corporation elle-même, le principe du *need-to-know* étant ici érigé au rang de credo.

Méthodes et Couvertures

En théorie, chaque Répliquant-qui-s'ignore surveillé par le Bureau 19 possède (sans le savoir) une *cover story* destinée à expliquer sa possible disparition subite : c'est ce mensonge soigneusement élaboré qui sera utilisé (avec quelques ajustements liés aux circonstances) au cas où le personnage *prendrait la tangente* (une autre expression du jargon des Brothers' Keepers) après son Moment de Vérité.

Les instances dirigeantes du Bureau 19 ne brillent pas forcément par leur imagination, la *cover story* la plus fréquemment utilisée est le brusque départ pour les colonies Hors-Monde (parfois suite à quelque loterie providentielle).

Sur le plan administratif et légal, tout se passe alors comme si le sujet avait réellement émigré vers une autre planète (fausses réservations à bord de vaisseaux de transport, passeports et autres documents légaux mis en règle etc.) ; au cas où certains de ses proches, ignorant sa véritable nature, chercheraient à le retrouver ou à en savoir plus sur ce départ inopiné, il sera ensuite très facile de faire disparaître son dossier dans le labyrinthe des administrations coloniales.

De fait, de très nombreux terriens partent pour les colonies Hors-Monde sur un coup de tête ou à la faveur d'un prix gagné dans quelque loterie spatiale. La grande migration de l'homme à travers le système solaire et au-delà sert donc ici de paravent pour couvrir disparitions, fugues et retraits. Pour le Pantin, ce subterfuge se traduit également par sa disparition des rangs de la population terrestre officielle, toutes ses données administratives et légales ayant été « transférées vers les colonies ». Le mensonge que constituait son existence se trouve ainsi effacé de la réalité, comme s'il n'avait jamais existé... ce qui, ironiquement, peut aussi servir les intérêts du Pantin fugitif, s'il parvient à échapper aux Brothers' Keepers.

Ressources et Influence

Le Bureau 19 n'est pas une organisation tentaculaire employant des hordes d'agents secrets : il s'agit d'un département très secret, au personnel assez réduit mais aux ressources financières et technologiques considérables. Officiellement, ses agents travaillent pour la branche « sécurité » de la Tyrell Corporation. La plupart sont d'anciens flics, militaires ou membres des services secrets – en un mot, des professionnels comparables, en termes de compétences, aux Blade Runners. A priori, chaque Pantin est surveillé par un à trois Brothers' Keepers, en liaison avec les Surveillants présents dans son entourage.

Si les Brothers' Keepers maintiennent un réseau officieux de contacts et d'informateurs clandestins au sein de la plupart des agences gouvernementales, le Bureau 19 veille toutefois à garder son existence secrète, afin d'éviter toute interférence policière, gouvernementale ou extérieure dans les projets confidentiels de la Tyrell Corporation, à commencer par l'existence de Répliquants-Pantins disséminés au sein de la population terrestre. Là encore, le *need-to-know* est le credo et la paranoïa est de rigueur.

Les Brothers' Keepers s'occupent uniquement des Pantins et ne traquent jamais d'autres Répliquants; ils veillent à ne jamais empiéter sur les plates-bandes des Blade Runners officiels, qui ignorent jusqu'à leur existence... La découverte de la vérité par un Blade Runner un peu trop curieux pourrait, cela dit, donner matière à de passionnantes intrigues de BR-2019.

Androïdes Anonymes

Récemment, le Front de Libération des Répliquants (voir *NEXUS-6*, p 28) a découvert que la Tyrell Corporation a commencé à infiltrer des Répliquants-qui-s'ignorent au sein de la population terrestre. Si les objectifs de cette infiltration restent pour l'instant mystérieux, voire nébuleux (expérimentation technosociale ? programme politico-militaire secret ?), les Invisibles (voir *NEXUS-6*, p 31) ont décidé de ne pas attendre d'en savoir plus pour passer à l'action et viennent donc de mettre sur pied les Androïdes Anonymes (A.A.), une branche particulière du FLR ayant pour mission de repérer et d'aider ceux que le Bureau 19 nomme les Pantins. Les A.A., quant à eux, préfèrent parler de *Dormants*.



Le Réveil des Dormants

Encore plus récemment, les Androïdes Anonymes ont réussi à s'emparer d'un fichier confidentiel du Bureau 19 de la Tyrell Corporation contenant les identités assignées à plusieurs Dormants, parmi lesquels les personnages incarnés par les joueurs, ainsi que divers détails sur leurs implants mémoriels (souvenirs d'enfance, rêves intimes etc.).

Dotés de ces précieuses informations, les A.A. ont commencé à infiltrer l'entourage de ces Dormants de façon aussi discrète et limitée que possible, afin d'éviter d'attirer l'attention des Brothers' Keepers.

A cette fin, un agent des A.A. (humain ou Répliquant) a été infiltré dans l'entourage du Dormant, afin de pouvoir garder un œil sur lui et d'intervenir aussi rapidement que possible lorsque le Répliquant aura traversé son Moment de Vérité – prêt, en quelque sorte, à le réceptionner pour amortir le choc. Vous l'avez sans doute deviné : ce contact infiltré n'est autre que le Révélateur évoqué dans la section sur la création de personnage (voir p 5).

Le plus souvent, le Révélateur aura récemment fait son apparition dans la vie du Dormant, de façon distante mais repérable : un nouveau serveur dans son bar préféré, une nouvelle habituée du banc en face de celui sur lequel le personnage a l'habitude de déjeuner, un SDF faisant la manche dans le couloir du métro qu'emprunte chaque jour le Répliquant, etc.

Dans d'autres cas de figure, le Révélateur préférera agir dans l'ombre, sans se montrer... ou, à l'inverse, nouer une relation personnelle et proche avec le Dormant, une prise de risque qui pourra néanmoins lui permettre de mieux accompagner le Répliquant dans sa crise d'identité (les A.A. appellent cela *amortir le choc*), avant de l'aider à échapper à la surveillance du Bureau 19 et à *prendre la tangente*.

Le Futur Commence Aujourd'hui

Pour le moment, les Brothers' Keepers ignorent l'existence des A.A., qui n'ont pratiquement pas fait parler d'eux : la prise en charge des personnages-joueurs pourra alors représenter un de leurs premiers coups d'éclat... et le début d'un dangereux jeu de piste, avec le Bureau 19 dans le rôle du chasseur...

Une fois mis en relation avec les A.A., les Dormants pourront recevoir l'assistance logistique nécessaire à leur cavale : faux papiers, adresses d'endroits sûrs, procédures de contact d'urgence, mise en relation avec d'autres fugitifs etc. La rencontre des A.A. constituera donc, pour les personnages-joueurs, un véritable apprentissage de la clandestinité – mais aussi un nouveau départ, à l'instar de ce que le FLR peut représenter pour des Nexus-6 fugitifs.

C'est dans ce contexte que pourrait se structurer un petit groupe de Modèles Uniques (les personnages-joueurs), tout récemment Révélés et pris en charge par leurs contacts des Androïdes Anonymes : afin de prendre le Bureau 19 au dépourvu, les A.A. ont décidé de procéder au réveil de plusieurs Dormeurs (les personnages-joueurs) sur un très laps court de temps (rappelons que, pour chaque Modèle Unique, le jeu débute 1D6 jours après le Moment de Vérité.

Dans cette perspective, les personnages-joueurs pourraient même représenter la *première vague* d'une série de plusieurs opérations de Révélations menées par les A.A. – opérations auxquelles les personnages pourraient même finir par participer, une fois *passés de l'autre côté*. Un meneur de jeu ambitieux pourrait également imaginer un lien direct entre les travaux du FLR sur le Code Lazarus et l'apparition de ces fameux Modèles Uniques, dont l'espérance de vie pourrait très bien ne PAS être limitée comme celle des Nexus-6 (voir l'encadré *Dates Limites*, p 7) et qui incarneraient alors à eux seuls une *nouvelle donne*, un tournant crucial dans le Grand Jeu de l'Humanité et des Répliquants.

En tant qu'outil narratif mis à disposition du meneur de jeu, les A.A. ont donc pour principale fonction de réunir le groupe des personnages et de les obliger, au moins dans un premier temps, à *faire cause commune* et à affronter ensemble les répercussions de leur Moment de Vérité et de leur Crise d'Identité.

En tant qu'organisation existant au sein de l'univers de NEXUS-6, les Androïdes Anonymes constituent une structure embryonnaire, que les personnages-joueurs eux-mêmes pourront contribuer à consolider et à pérenniser, au sein (ou, au contraire, en marge ?) du FLR : là encore, tout est possible et l'Histoire du Futur est entre vos mains !

Rendez-vous en 2049... ou pas !