

UN SCÉNARIO - NUIT BLANCHE - DE ANTHONY COMBEXELLE



P A R A D I S
P E R D U

2299.

Terra Nova, une station orbitale

de taille modeste à la frontière de l'espace connu.

Eridanos, une navette-cargo

qui s'y arrime après trois semaines d'hypersommeil.

Des personnages employés et ouvriers

en transit vers Cepheus, la planète la plus proche.

Des problèmes. Des morts.

Beaucoup.

Du mystère, du suspense, de l'action, de la survie : **Paradis Perdu** est un épais scénario, autosuffisant, indépendant de tout jeu existant, qui peut se jouer en deux à trois séances... ou en une nuit blanche.

Paradis Perdu est un scénario de science-fiction industrielle, d'enquête et d'action, à tendance lovecraftienne.

Au sommaire de Paradis Perdu :

- une présentation du contexte, des PNJ et de la station Terra Nova,
- un imposant scénario découpé en trois parties,
- des règles pour le jouer ainsi qu'une bande originale pour le sonoriser.

Ce scénario est prévu pour :

- 2 à 6 personnes (Admin inclus),
- 2 à 3 séances (ou une nuit blanche),
- être joué avec des dés à six faces.



Paradis Perdu est
© Mister Frankenstein, 2021.
Tous droits réservés.

www.misterfrankenstein.com

TABLE DES MATIÈRES

Crédits.....	2
Nous sommes en 2299.....	5
Personnages prédéfinis.....	8

CONTEXTE.....

18

L'histoire jusque-là.....	20
Personnages non-joueurs.....	23
Station Terra Nova.....	28

SCÉNARIO.....

40

Introduction.....	42
1. Polyphonie.....	46
2. Convergences.....	60
3. FUBAR.....	69
Épilogue.....	76

SYSTÈME.....

78

1. Présentation.....	80
2. Résolution.....	84
3. Confrontation.....	87
4. Gestion.....	91
Feuille de personnage vierge.....	92



NOUS SOMMES EN 2299

Surpeuplée, polluée, en proie à des catastrophes naturelles régulières et à des émeutes de populations révoltées par les régimes qui les dirigent, la Terre n'est plus qu'un lointain souvenir pour les personnages.

La plupart des gouvernements ont fini par laisser place à des mégacorporations. Des entreprises si tentaculaires qu'elles sont devenues des GAFAM étatiques, si avides de nouveaux territoires qu'elles sont parties dans l'espace, cherchant à s'appropriier chaque planète découverte comme elles s'étaient appropriées chaque nouvelle avancée technologique.

Elles sont près d'une cinquantaine à se partager le demi-millier de planètes connues et se livrent des guerres franches ou froides dans les étoiles à coup d'espionnage industriel, d'accidents crapuleux et de mercenaires sans pitié. La nouvelle ruée vers l'or à la fin du vingt-troisième siècle est la ruée vers l'espace. De nouveaux gisements de minéraux et de métaux sont découverts, des mines y sont creusées et des colonies sont installées.

À la « frontière », aux limites de l'espace connu, la vie est rude. Celles et ceux qui viennent ici savent qu'ils ne reverront jamais la Terre située à des dizaines de

milliers de milliards de kilomètres de là. Si les nouvelles planètes sont la propriété des compagnies qui les « découvrent », il arrive de plus en plus fréquemment que les ouvriers et colons, forces vives de leurs terraformations, réclament leurs indépendances après quelques années travaillées à leurs surfaces... ce qui ne va pas sans une répression de la part des propriétaires et des mouvements de contestations armées au sol.

Si la technologie est avancée, tout est orienté vers l'optimisation de la production, avec une ambiance huileuse d'usinage où les accidents de travail sont nombreux. Dans l'espace, on vise le fonctionnel, l'économique, le durable et l'efficace : pas de grande hauteur sous plafond qui nécessiterait un oxygène inutile, pas de lumière intense pour réduire les coûts énergétiques, pas de décors travaillés mais de grands blocs de métaux solides, simples à assembler et faciles à nettoyer. Les pièces sont petites et exiguës, les couloirs restreints et obscurs. Un cauchemar pour claustrophobes.

C'est dans ce climat austère, sombre, froid et sous haute tension, que les personnages arrivent à la station Terra Nova après trois semaines de voyage en hypersommeil.

UN SCÉNARIO « NUIT BLANCHE », ONE-SHOT ET INDÉPENDANT

Paradis Perdu est un scénario « nuit blanche », one-shot et indépendant.

- « **Nuit blanche** » parce que pour le jouer vous aurez probablement besoin de deux à trois séances... ou d'une nuit blanche. Le scénario est découpé en 3 parties qui peuvent être jouées en trois séances ou être mélangées, transformées, supprimées, modifiées selon vos envies et les actions des joueurs. De nombreux conseils parcourent le texte afin que vous puissiez estimer l'intérêt ou non de chaque élément à votre table de jeu.
- **One-shot** parce qu'il propose un scénario à la manière d'un film ou d'une courte série TV : aucune suite n'est prévue et des personnages prédéfinis sont proposés pour y jouer.
- **Indépendant** parce que hormis les inspirations (listées ci-contre), il n'y a pas besoin de posséder un jeu spécifique ou de connaître un univers précis pour l'utiliser. Le contexte du jeu est brossé rapidement dans les pages suivantes (l'histoire jusque-là, les PNJ, les différents lieux composant la station) et se veut « relativement générique » afin de faciliter sa prise en main. De même, des règles sont fournies afin de ne pas avoir à se rapporter à un système de jeu extérieur.

PERSONNAGES-JOUEURS

Dans Paradis Perdu, les joueurs incarnent des personnages arrivant à Terra Nova et tous sont porteurs d'informations, de secrets et d'objectifs personnels.

Ouvrier, manœuvre, technicien, médecin, ingénieur : les cinq personnages sont prédéfinis, prêts à jouer.

Admin, ne vous attardez pas sur les éléments techniques qui composent les fiches de personnages dans les pages suivantes : ils seront expliqués après coup, dans les règles, en fin d'ouvrage. Par contre, lisez avec attention les éléments de contexte afin de mieux situer dans la suite du scénario comment chacun d'entre eux va avoir une incidence et une influence sur la partie.

ADMIN ?

Comme c'est toujours amusant et que ça facilite l'immersion, pour ce scénario, la personne en charge de le maîtriser (vous ?) est appelée « Admin ».

RÈGLES

À la suite du scénario, l'Admin trouvera un système de jeu prévu pour jouer quasi-immédiatement — une dizaine de minutes de lecture et d'assimilation de règles — tout en proposant une mécanique de jeu simple et efficace. Par ailleurs, une fiche de personnage vierge est proposée pour que vous puissiez réécrire les personnages si vous le souhaitez.

INSPIRATIONS

Les sources d'inspirations ayant servi à l'écriture de ce scénario sont nombreuses, la principale et la plus évidente reste l'univers étendu de la saga « **Alien** », mais d'autres ne sont pas à négliger :

- **Côté cinéma et TV**, on peut penser à « **Blade Runner** » (les répliquants, les devantures asiatiques, l'ambiance de polar « noir », la traque d'androïdes en milieu urbain), « **Outland** » (le marshal à l'autre bout du monde dans une station orbitale), « **Moon** » (des décors austères au style rétrofuturiste), « **Sunshine** » (le rapport à l'immensité de l'espace et l'irruption progressive de l'horreur), « **Event Horizon** » (pour le côté horrifique « infernal » dans l'espace) et « **The Expanse** » (pour les factions et classes sociales ainsi que l'aspect menaçant de la protomolécule).
- **Côté jeux vidéo**, « **Dead Space** » est l'influence la plus forte (le culte de l'Unitologie et les nécromorphes tentaculaires), « **Hellpoint** » (aspect « infernal dans l'espace » avec croyances et expérimentations), ainsi que « **Half-life** » et « **Resident Evil** » pour les mêmes raisons.
- **Côté littéraire**, « **Caliban** » de Garth Ennis (dont les influences Alienesques/Dead Spaciennes sont là) et **les écrits de Lovecraft** (le mythe de créatures immortelles vivant dans les étoiles).



