



« Toute technologie suffisamment avancée
est indiscernable de la magie »

~Sir Arthur C. Clarke

RÊVER DU FUTUR

Je suis un rêveur. J'ai fait de nombreux rêves. Mais pendant vingt ans, deux de ces rêves en particulier m'ont accompagné dans toutes les entreprises et tous les projets que j'ai pu mener. Quelle que soit mon occupation du moment, ces deux rêves flottaient toujours à l'arrière-plan de mon esprit.

Le premier était un système de jeu de rôle où les joueurs auraient la possibilité de choisir quel degré d'effort ils voudraient consacrer à chaque action entreprise, et où ce choix aiderait à déterminer si cette action allait être une réussite ou un échec. Ce serait un système simple mais élégant où les dégâts subis et la fatigue physique affecteraient une seule et même ressource (les personnages blessés verraient leurs actions limitées, et les personnages épuisés seraient plus faciles à abattre). Où la volonté et les « points de pouvoir » mentaux seraient une seule et même chose, de sorte qu'en puisant dans ses ressources mentales, un personnage verrait sa faculté à repousser les attaques mentales diminuer. Et où tout cela serait si bien intégré au personnage qu'il serait très facile de s'en servir et d'en tenir le compte. Mais par-dessus tout, je rêvais d'un système de jeu conçu dès le départ pour être joué de la façon dont les gens jouent vraiment, et pour être mené de la façon dont les maîtres du jeu le font vraiment.

Le second rêve qui me poursuivait était un monde mariant science-fiction et *fantasy*, mais pas à la manière de l'habituel mélange des genres. Au lieu de cela, c'était un lieu qui ressemblait à de la *fantasy* mais relevait en réalité de la science-fiction. Ou peut-être qu'il ressemblait à de la science-fiction, mais relevait en réalité de la *fantasy*. Pouvais-je réussir les deux à la fois ? La célèbre citation de Sir Arthur C. Clarke selon qui « toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie » semblait reposer au cœur de ce concept. Dans mon esprit, je voyais des prêtres aux vêtements étranges psalmodiant des prières et des invocations maintes fois répétées tout en utilisant des instruments sacrés et en faisant des gestes précis, jusqu'à ce qu'on réalise que les instruments sont de nature technologique, et que certains des gestes des prêtres consistent en réalité à faire courir leurs doigts sur des boutons ou un écran tactile...

Mais c'était il y a vingt ans.

Le temps a passé. J'ai travaillé sur des centaines de projets pour différentes sociétés (y compris la mienne). Je n'ai jamais complètement oublié ces idées, mais elles se sont repliées dans les recoins de mon esprit.

Puis, tandis que j'étais allongé dans mon lit une nuit il y a environ un an, apparurent dans mon esprit deux silhouettes drapées dans des manteaux en haillons afin de se protéger du froid. Les deux individus progressaient dans un paysage gris, en faisant attention à chacun de leurs pas. Et tandis que la scène s'élargissait, je vis que le terrain qu'ils traversaient était un énorme rouage, et que le paysage était en réalité une machine incroyablement grande et antique. Et je réalisai alors que la clé de cette scène était que les silhouettes ne faisaient absolument pas partie de ce terrain — peut-être ne comprenaient-elles même pas le concept de machine — mais qu'elles y étaient habituées. C'était un élément du monde dans lequel elles vivaient, au même titre que les montagnes, les rivières et les forêts, qui font partie du nôtre. Soudain, je sus qu'il était temps pour moi de créer ce jeu et cet univers qui mûrissaient dans ma conscience depuis vingt ans. Il était temps de créer **NUMENÉRA**.

À l'heure où j'écris ces lignes, cela fait vingt-cinq ans que je travaille comme concepteur de jeu professionnel. J'ai écrit des articles, des aventures, des guides et des univers de jeu de rôle (ainsi que des nouvelles, des romans, des scénarios et des bandes dessinées). J'ai conçu ou participé à la conception de quatre jeux de rôle basés sur des versions antérieures d'autres jeux, j'ai créé un jeu de figurines et j'ai travaillé sur un certain nombre de jeux informatiques, de jeux de cartes et d'autres projets divers. Mais je n'ai jamais

REMERCIEMENTS

Pendant l'écriture de ce livre, nous avons reçu une aide appréciable (directe ou indirecte) des gens, lieux et choses suivants :

Les fans brésiliens du jeu
Borderlands 2
Bill Cavalier
Paul Chapman
Sir Arthur C. Clarke
Eric Coates
Florence and the Machine
Fringe
Glasya
Grizzly Bear
Ken et Marilyn Harrison
Scott Holden
Kickstarter
Ryan Klemm
Les mokus glacés au soja
inXile Entertainment
Jewel Box Café
Deux MacBook Airs
Un MacBook Pro
Deux iPhones
Un iPad
Mateusz Kaluzny
Kid Snippets
Mary Robinette Kowal
Les salades M&M
Mono
Nick & Trish
Ninth World Hub
Danny O'Neil
Les voyages en voiture
Charles Ryan
Tammie Ryan
Les bureaux avec tapis de marche
Aaron Voss
Sue Weinlein
Steve Wieck
David Wilson Brown
Annie Yamashita
George Z

Et un coup de chapeau particulier à tous ceux qui ont participé au financement sur Kickstarter et sur le crowdfunding de Black Book Éditions (voir l'Annexe C, page 403, pour la liste complète).

conçu un jeu de rôle qui soit entièrement mien, de toutes pièces, reposant intégralement sur un univers de mon cru. J'ai toujours voulu le faire. Je suis très fier des jeux sur lesquels j'ai travaillé, mais aucun n'exprimait exactement la manière dont je voulais jouer à un jeu de rôle. Il m'a semblé qu'il était temps pour moi de me lancer : d'essayer de jeter par écrit ce que j'avais fait pendant si longtemps à ma table de jeu. Je n'ai jamais été un MJ obsédé par les règles. J'ai toujours préféré me concentrer davantage sur l'histoire, le plaisir et l'aspect ludique. Même quand j'étais aux commandes d'un jeu aux règles plutôt rigides, j'ajoutais de nouveaux éléments pour qu'il y ait des sorts, des créatures, des options pour les joueurs, bref quelque chose de plus mystérieux ou de plus flexible pour donner du champ libre à l'histoire. Permettre aux joueurs ainsi qu'à moi-même de nous montrer créatifs plutôt que de toujours suivre des règles trop strictes.

Pour créer un nouvel univers qui aille avec ces règles, il fallait qu'il s'adapte aux sensibilités du système narratif que j'étais en train de créer. Et comme les règles visaient davantage à soutenir l'histoire, l'ambiance et les idées qu'à proposer des définitions rigides, le monde devait lui aussi être ainsi. Il devait s'agir d'un monde de mystères étranges et de questions intrigantes.

La manière traditionnelle de présenter les jeux de rôle rendait cette tâche difficile à cause de sa relative rigidité : fermée et définie plutôt qu'ouverte et mystérieuse. Et cela se comprend : la conception d'un univers de jeu de rôles consiste essentiellement à fournir au MJ les informations dont il a besoin pour mener une partie, et cela peut faire beaucoup d'informations.

Je savais que je pourrais rendre justice à ce nouvel univers grâce à deux éléments.

Le premier était une gamme de produit sur laquelle j'ai travaillé il y a longtemps, *Planescape*®. C'était un univers riche en mystère, presque indomptable. *Planescape* était étrange et sauvage et plein d'imagination. C'était un univers reposant sur l'ambiance et les idées et les visions époustouflantes plutôt que sur la précision et les petits détails. Il faisait l'expérience de la voix narrative et de différents types de présentation qui mettaient l'accent sur l'histoire, les émotions et la saveur. Je savais donc que c'était possible.

Le deuxième élément était un produit sur lequel j'avais travaillé très dur quelques années plus tôt et qui s'appelait *Ptolus*. *Ptolus* était un univers dzo, mais il se détournait des approches du jeu de rôles traditionnel quant à la façon de présenter les informations. Au lieu de cela, il s'inspirait des guides de voyages et des livres documentaires. Avec *Ptolus*, j'avais appris qu'il existait des façons de présenter l'information aux MJ afin de leur faciliter la vie et de rendre leurs parties plus amusantes. Avec ce type de présentation (instructive tout en étant pleine de saveur grâce à leur nature visuelle et très illustrée), je pouvais adopter une approche narrative à la *Planescape* et en faire tout de même un ouvrage facile à utiliser.

Et c'est ce que j'ai essayé de faire.

Une bonne partie de l'inspiration ayant donné naissance au Neuvième Monde peut être attribué à deux personnes : l'artiste français Mœbius et l'écrivain Gene Wolfe. Je suis un fan de la première heure des travaux de Mœbius, et tout particulièrement de sa vision de la technologie, de sa synthèse de la science et du mysticisme, et de la manière qu'il a d'imprégner ses décors d'une histoire particulièrement profonde. Chaque œuvre d'art de Mœbius raconte l'histoire d'un monde au passé riche et merveilleusement étrange.

Je suis un fan de Gene Wolf (et tout particulièrement de sa série *Le Livre du nouveau soleil*) depuis ma plus tendre enfance. En fait, en écrivant ces lignes, je me souviens que j'ai découvert cette série grâce à mon ami d'enfance JD, un fait qui m'est particulièrement poignant car dans deux jours j'assisterai aux obsèques de JD. C'était un ami dont les sensibilités en matière de *fantasy* et de science-fiction, les idées originales et l'imagination se développèrent parallèlement aux miennes. Et c'est probablement pour cette raison que lorsque nous avons grandi et que nous avons pris des chemins différents, nous sommes tout de même parvenus à rester en contact pendant toutes ces années. Le monde a perdu une âme belle et créative avec son décès. À travers son influence sur moi, il vit désormais dans le Neuvième Monde.

Dans *Le Livre du nouveau soleil*, Wolfe développe avec une étonnante profondeur littéraire une œuvre qui semble au premier abord relever de la *fantasy* située dans le passé, mais dont nous découvrons finalement qu'il s'agit d'un récit de science-fiction se déroulant dans un avenir très, très lointain. C'est brillant et bien écrit, et c'est probablement l'œuvre la plus riche en idées créatives que j'aie jamais lue. Vous devriez la lire, vous aussi.

J'ai eu la chance d'étudier la fiction dans la classe de Gene Wolfe et j'y ai beaucoup appris en termes d'écriture. De fait, son œuvre et son style seront toujours une source d'inspiration pour moi, mais certainement jamais autant que cela a été le cas dans *Numenéra*.

Il y a bien sûr de nombreuses autres sources d'inspirations pour *Numenéra*, et j'ai donc créé une bibliographie pour ce jeu que vous trouverez dans l'Annexe B (page 402). Mais bien avant d'en arriver là, pourquoi ne pas commencer par lire « *Le Monolithe d'ambre* » (page 6) ? Ce récit donne le ton de l'univers et présente de nombreux aspects du Neuvième Monde, le genre de choses que les personnages peuvent faire dans ce jeu, et la grande latitude dont disposent les MJ et les joueurs pour laisser libre cours à leur imagination.

Lisez ensuite *Bienvenue dans le Neuvième Monde*, qui présente les choses de manière un peu plus simple. Après cela, parcourez *Comment Jouer à Numenéra*, et vous saurez alors à peu près tout ce que vous avez besoin de savoir. Les parties qui restent (la création de personnage, les règles complètes, l'univers, les créatures, etc) ne sont que des « détails », même si, avec un peu de chance, ce sont des détails amusants et intéressants. (Voici un conseil qui, je l'espère, vous sera vraiment utile : utilisez *Comment Jouer à Numenéra* page 15 pour apprendre et enseigner les règles essentielles du jeu, et utilisez *Les Règles du Jeu* page 84 comme outil de référence quand vous avez des questions).

Si vous avez l'intention d'être MJ, lisez avec attention les chapitres de la section *Maîtriser le Jeu* (page 319) après avoir lu les règles. J'ai fait mon possible pour y expliquer en quoi consiste véritablement ce jeu et y révéler certains de mes secrets pour mener une partie réussie.

J'espère sincèrement que vous trouverez *Numenéra* passionnant, plein d'idées excitantes et surtout suffisamment riche pour que vous ayez envie de créer vos propres histoires et personnages originaux. Vous êtes sur le point d'embarquer pour des aventures époustouflantes.