

Code Quantum RPG pour Simulacres

(Auteur : Mathieu Réverse)

Fans de la série et librement inspirés par notre enthousiasme, nous avons été contraints de prendre quelques libertés avec l'existant de manière à le rendre parfaitement jouable. Cependant, nous avons veillé à ce que "l'esprit" soit conservé.

REGLES ET PERSONNAGES

Le système utilisé pour cet univers est celui de Simulacres, mécanisme idéal pour un jeu multi-univers comme celui que nous allons vous proposer. Les règles de base suffiront largement à servir notre propos. La gestion des cas particuliers est laissée à la discrétion du grand étalonneur de la balance cosmique : le meneur de jeu.

L'introduction du concept spirit (Cf. plus loin) appelle néanmoins à une évolution de règles.

Simulacres propose trois énergies de base : la puissance, la précision et la rapidité. Or, on peut déduire que ces trois énergies sont finalement des extensions des moyens : perception, action et puissance (la précision est une perception exacerbée, la rapidité est une accélération de l'action et la puissance est le développement actif de la résistance). Seul reste le désir. Or, le spirit n'est qu'une "globalisation" de ce désir. Sa présence et sa connaissance amène donc une énergie nouvelle : le spirituel. Il représente en quelque sorte la force des sentiments, un



fanatisme, une frénésie, une hargne totale en ignorance des conditions extérieures pour la réussite d'une action. Son fonctionnement est soumis aux mêmes règles que pour les autres énergies. Cependant, lors de la création de votre personnage, vous disposerez de 9 points à répartir entre les règnes et les énergies.

REGLES OPTIONNELLES

Simulacres 7.0 propose des modifications destinées à simuler le caractère surréaliste qui règne dans les feuilletons. Cependant, Code Quantum est une série "sérieuse". Ces règles, dans le cadre présent, semblent donc assez inadaptées, mais c'est au meneur que revient la décision finale.

Un mot sur la transmutation. Si elle permet d'épargner le personnage (Cf. fin de la première partie de Trilogie), elle est à utiliser avec modération. Il faut en effet éviter que les héros ne se sentent invulnérables. De plus, une transmutation impromptue est synonyme d'échec.

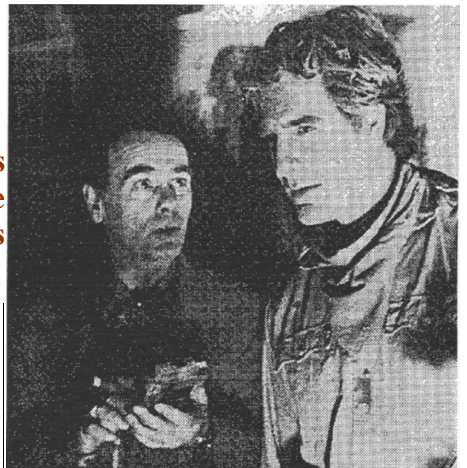
Mais surtout, c'est grâce à elle que les personnages entrent en scène (et c'est ce qui fait une grande partie de l'intérêt du jeu). C'est une carte maîtresse entre les mains du meneur. Ne gaspillez pas ces atouts (Cf. SOIGNEZ L'INTRO).

Le second point concerne les capacités des personnages. Le docteur Samuel Beckett est caractérisé par son QI de 267. Ce qui lui permet, en plus d'avoir six doctorats, d'être maître en arts martiaux, virtuose au piano, etc. En tant que participants de premier plan au projet, on peut établir le même constat d'excellence pour les personnages. Les joueurs auront donc à définir avec le meneur leurs domaines de prédilection, qu'ils maîtriseront parfaitement. Cela permet d'éviter la lourdeur supplémentaire des compétences à gérer.

On peut aussi se contenter d'ajuster ses bases "règles" et "moyens", la difficulté variant suivant les situations et les capacités accrues. Les compétences ne deviennent alors qu'un élément indicatif du background personnel.

LA CREATION DU PERSONNAGE

Comme nous venons de le voir, les personnages ont été choisis en raison de leurs aptitudes surprenantes dans certains domaines. Ils ne seront donc pas tous des scientifiques aguerris. Aucune profession particulière n'est requise, on crée le personnage que l'on a envie d'interpréter.



Il faudra cependant définir le rôle qu'il tiendra dans le projet.

Il y a trois fonctions possibles.

La première est celle de voyageur du temps. Par commodité de langage, nous l'appellerons Leaper (*en VO, la série s'intitule Quantum Leap*). C'est celui qui risque le plus gros et qui, dans la série, ne parviendra jamais à retourner chez lui.

La seconde fonction, mais la plus délicate, est celle de l'hologramme. Dans le cadre du jeu, le personnage devient une représentation tridimensionnelle visible seulement par quelques personnes (les autres joueurs ou les PNJs possédant une certaine disposition d'esprit) ou certains animaux. Cette particularité vient du fait que l'image est émise sur la même longueur d'onde que celle du cerveau du récepteur.

Une des difficultés à incarner ce type de personnage est qu'il ne dispose d'aucune prise de contact sur l'univers (*excepté intervention express de Ziggy, Cf. plus loin*).

Il ne lui reste plus qu'à jouer de rôle-play et d'astuce s'il veut s'amuser. En compensation, il peut se rendre n'importe où et est invulnérable, même s'il lui arrive de perdre le contact avec le Leaper...

La dernière possibilité est d'incarner un concepteur ou un autre participant au projet. Cela représente un intérêt dans le cadre d'une aventure croisée, c'est-à-dire se déroulant à la fois dans le passé et en 2005 - date de départ du projet (*Cf. Au Douzième Coup de Minuit*).

Son utilité vient d'une certaine maîtrise du voyage dans le temps. En effet, si les premiers Leapers sont - momentanément - irrécupérables, leur envoi a néanmoins apporté de riches informations sur le voyage temporel. Les chercheurs ont mis à profit ce savoir et peuvent désormais rapatrier les nouveaux voyageurs. En contrepartie, la durée du voyage est maintenant limitée, de manière à ce que Ziggy ne perde pas leur trace.

Cette maîtrise des voyages permet également d'envoyer un renfort aux Leapers, le laps de temps imparti pour ce genre d'intervention restant à l'initiative du meneur (il est fonction de l'éloignement de l'époque et des réserves

énergies de Ziggy). Grâce à ce système, on peut donc envoyer des aides adéquates (un égyptologue pour une mission en Égypte...) ou même permettre à l'hologramme d'enfin devenir actif (pour plus d'informations sur ce genre de voyage, voir LE VOYAGE DANS LE TEMPS).

Les joueurs vont donc avoir le choix d'errer indéfiniment à travers le temps ou pouvoir rentrer chez eux selon l'humeur de leur meneur de jeu.

Note: Nous ne saurions trop conseiller l'utilisation d'un background détaillé pour chaque personnage, afin de corser les aventures. Une règle du projet stipule en effet que les personnages n'ont pas le droit de modifier leur passé, afin de ne pas altérer leur personnalité et d'éviter tout paradoxe (comme cela a pu se produire dans la série avec le père, le frère ou la soeur de Sam et la première femme de AI).

Il reste un quatrième type de personnage à interpréter, celui rencontré par les personnages lors de leur voyage : "l'indigène" temporel. Après une séance de role-play, ô combien convaincante, entre lui et les Leapers, il peut admettre avoir affaire à des voyageurs du temps

et se décider à les aider (Cf. l'épisode *Au Douzième Coup de Minuit*). L'inconvénient majeur d'une telle situation est que le joueur incarne un personnage One-Shot et que, si le scénario n'est pas taillé sur mesure, il risque fortement l'ennui.

SPIRIT ET DIMENSION SPIRITUELLE

Une découverte médicale (?) de première importance.

Depuis la nuit des temps, l'homme spéculait quant à l'existence de son âme. Cependant, jusqu'à aujourd'hui, le projet est resté vain sur le plan scientifique et s'est vu ainsi cantonné à la philosophie.

Le docteur Samuel Beckett, éminent praticien et surtout homme de génie, va s'atteler à cette tâche. En 1999, ses recherches aboutissent enfin. En plaçant dans des conditions particulières le corps d'un homme décédé il y a peu, il constate une lente dissociation entre le corps et un fluide immatériel Il nomme ce fluide "spirit".

Il poursuit ses expériences en soumettant ce fluide à maintes analyses. Les résultats sont à la fois surprenants et incompréhensibles, puisqu'ils défient toutes connaissances humaines acquises

dans le domaine de la médecine. C'est pourquoi le docteur Beckett se fait aider de concepts philosophiques pour la compréhension de sa découverte.

Ses conclusions sont les suivantes : le spirit, c'est la vie. C'est le souffle qu'insuffle Dieu à Adam au début de la genèse. Un corps sans spirit n'est qu'un amas de matières organiques. Tout provient du spirit : la force, l'intelligence, la volonté, l'astuce... le corps n'est qu'un exécutant.

Le spirit n'a pas de masse et pas de forme. A défaut, il épouse la forme du corps dans lequel il séjourne.

Le spirit est évolutif. La lecture, le sport, etc., accroissent les potentiels du spirit qui est en fait la somme de ces expériences.

Le spirit est fonction du temps qui s'écoule. Chaque mesure de temps, de la création à la mort, est inscrite dans le spirit du porteur. Les expériences sont donc ordonnées chronologiquement, même si elles forment un tout.

Enfin, le spirit est composite. Il est constitué de plusieurs couches. Les couches externes abritent ce qui n'appartient pas à une personnalité propre. C'est-à-dire ce qui a été façonné par la société et ses normes et qui sont intériorisées par le spirit. Plus on s'achemine vers le noyau, plus on pénètre la personnalité. Les couches centrales sont donc constituées des talents, des réflexes qui sont spécifiques au spirit. Les couches du noyau sont les plus méconnues et les plus étranges. En effet, il semble qu'elles abritent ce que le spirit a refoulé de sa personnalité extérieure. Ce sont des connaissances dont il n'a même plus conscience (pour certains, le sujet constitue le fil conducteur de la réincarnation).

La découverte du spirit représente donc une formidable avancée, dans un domaine entièrement nouveau et inconnu. Il reste donc encore inexploré. Ses possibilités d'utilisation sont sans doute multiples, mais jusqu'ici pratiquement inexplorées. Seul le voyage dans le temps est pour l'instant concerné et ce n'est pas le moindre des sujets...

En termes de jeu, qu'est-ce que cela signifie ?

Tout d'abord, la fiche de personnage est finalement la fiche du spirit, du moins de ses couches externes et centrales. Pour les couches du noyau, c'est au meneur de jeu de décider.

D'autre part, l'énergie de base "spirituel" (Cf. *REGLES ET PERSONNAGES*) prend corps lorsque le personnage puise directement dans son spirit pour accomplir une action.

Enfin, puisque nous sommes au seuil des découvertes, le spirit sied donc à toute justification ou manipulation que le meneur voudrait imposer à ses joueurs.

LA DIMENSION SPIRITUELLE

Ces découvertes ont amené le docteur Sam Beckett à envisager d'autres éléments. En effet, il a pu constater la dissociation du spirit et du corps, mais n'est pas parvenu à l'isoler. Le spirit finit toujours par disparaître, faisant se poser la

TERRAIN MINE

La tentation est grande de vouloir envoyer les Leapers aux époques clefs de notre histoire. C'est l'occasion rêvée d'apporter les réponses aux énigmes amassées depuis des millénaires.

Celles-ci peuvent être d'ordre religieux

- Que s'est-il passé le premier jour de l'an zéro du calendrier chrétien ?
- Ne pourrait-on pas sauver cet homme mort crucifié 33 années plus tard ?
- Quel phénomène permit à Moïse d'écarter les flots de la Mer Rouge ?
- Quel aspect avait le monde au lendemain du déluge ?

Les interrogations peuvent être de nature culturelle :

- Quel peuple habitait Il e de Pâques ?
- Qui traça les lignes de Nazca ?
- Ne pourrait-on pas visiter les rayonnages de la Bibliothèque d'Alexandrie ?

Elles peuvent tenter de découvrir la vérité derrière la légende

- Où se situait l'Atlantide ?
- Mû a-t-elle existé ?
- Ne pourrait-on pas interroger Nostradamus en personne ?

Stop ! Reposez le pétard, vous êtes sur une fausse piste.

La série s'est volontairement détournée de ses sujets en interdisant à Sam Beckett de reculer au-delà de sa propre date de naissance. Nous nous sommes permis une (grande) liberté en n'incluant pas cette limitation dans le jeu. Cependant, il faut tenter de la conserver à l'esprit.

Le moteur de la série réside dans l'aide qu'apporte le Leaper aux personnes qu'il rencontre. Il n'a pas vocation à collecter des informations (Ziggy les lui fournit déjà). Il est simplement perdu et attend de retourner chez lui.

Par nature, le Projet Quantum a certes à coeur d'apporter les réponses aux questions posées plus haut. Mais nous n'encourageons pas les meneurs de jeu à tenter leur chance (le risque de décevoir ses joueurs au regard du nombre d'hypothèses émises sur ces sujets est immense). Nous rappelons tout d'abord une théorie selon laquelle une « entité » se serait intéressée au Projet. Si c'est le cas, elle pourrait empêcher les voyageurs de visiter les époques "sensibles". Une autre limite vient du fait qu'il faut transmuter les spirits. Impossible donc de se rendre à l'époque des dinosaures, puisqu'il est admis, pour l'instant, que les animaux n'ont pas de spirit (la question est maintenant de savoir quand l'animal devint homme).

Il y a déjà fort à faire avec des événements ayant marqué leur époque, mais qui, comparés à ce que nous avons évoqué tout à l'heure, restent dans le domaine de la jouabilité (Cf. Synopsis).

Le scénario qui vous est proposé plus loin vous offre une limite supplémentaire : la notion d'unité temps impose de reculer petit à petit dans le passé. Un peu comme s'il fallait défricher un chemin dans une forêt inconnue. Quant à savoir de quoi sera fait l'avenir...

Sam

JOUER UN ROLE

Lorsque Sam Beckett est parvenu à analyser la situation dans laquelle il s'est trouvé plongé, il s'efforce, dans la mesure du possible, de donner le change à ses interlocuteurs en se comportant comme l'aurait fait celui qu'il vient de remplacer.

Il en sera souvent de même pour les Leapers. Ils transmuteront dans le corps de personnes ayant un travail, une famille, des amis et des ennemis. Ils seront contraints de composer avec leur nouvelle identité et de ne pas mettre en péril celui qu'ils remplacent (en risquant de lui faire perdre sa place ou en mettant sa vie en danger par exemple).

Les Leapers devront donc s'adapter à leur environnement et accomplir parfois les tâches exécutées par leur hôte. Par exemple, on a vu le docteur Beckett exercer le métier de prestidigitateur, de chauffeur d'une vieille dame ou de professeur d'université.

Comme nous l'avons vu dans la description du jeu, il peut même arriver que le spirit du porteur déteigne en partie sur celui du Leaper, lui offrant ainsi une partie de son savoir-faire. Le meneur de jeu aura à cœur d'exploiter cette opportunité et placera ses joueurs dans des situations plus particulières encore.

En effet, sans autre préparation que celle de la mise en scène (Cf. *SOIGNEZ L'INTRO*), le meneur pourra transmuter un Leaper dans la peau d'un cambrioleur de haut vol s'appropriant à descendre d'un toit ou dans celle d'un capitaine de Zeppelin (avec toutes les responsabilités que cela impose).

Sam

question où va-t-il ?

Fort de ses convictions scientifiques et religieuses, le docteur Beckett pencha pour une "dimension spirituelle", où évoluent les spirit libérés. Il convient ici d'être mis en garde. Ce qui suit ne repose que sur des suppositions, la dimension spirituelle n'a jamais été explorée.

Sam Beckett la définit comme un domaine sans frontière ni localisation ; abritant, sinon tous, du moins une grande partie des spirits. Il leur serait en effet possible de pénétrer notre réalité et se rendre visible à nos yeux. Cela pourrait expliquer les phénomènes d'apparitions et de poltergeists. Mais c'est là une autre histoire.

A partir de l'élaboration de ce concept et d'analyses supplémentaires, le chercheur émet d'autres hypothèses. Il date l'origine de la dimension spirituelle à la conception des spirits eux-mêmes. C'est-à-dire à l'apparition de l'humanité (il n'a pas détecté de spirit chez les animaux, mais rien n'est sûr). La dimension spirituelle serait donc soumise à l'écoulement du temps. D'où la création du concept de "strate".

La strate correspond à la fraction la plus minimale du temps. Selon lui, la dimension spirituelle, depuis qu'elle existe, est composée d'une superposition de strates. Cependant, cet

agencement temporel est semblable à celui du spirit.

C'est à partir de cette théorie des strates que s'élabore l'hypothèse des voyages dans le temps.

LE VOYAGE DANS LE TEMPS

LA THEORIE

La possibilité de voyager dans le temps est consécutive à l'acceptation par les scientifiques de la théorie de la relativité exposée par Albert Einstein en 1905. Pour simplifier, disons que l'objectif est de dépasser la vitesse de la lumière. En effet, si l'on précède l'arrivée de la lumière d'une seconde, on est remonté d'une seconde dans le temps. C'est la lumière qui nous actualise, il faut donc "simplement" dépasser cette actualité.

Cependant, la théorie de la relativité indique que plus un objet se rapproche de la vitesse de la lumière, plus sa masse augmente, jusqu'à devenir infinie. Il faudrait donc, pour déplacer cet objet à masse infinie, une quantité infinie d'énergie, impossible à produire.

L'idée d'utiliser le spirit est dès lors évidente. Ne disposant pas de masse, il n'est pas soumis à ces lois. Reste à le faire voyager à une vitesse supérieure à celle de la lumière par la biais d'appareillages comparables à des accélérateurs de particules.

Il faut ensuite lui donner une consistance matérielle en l'introduisant dans un corps, ce qui est possible si l'on procède, par le biais de la dimension spirituelle, à un échange de spirits.

LE DEROULEMENT

Il faut en premier lieu extraire le spirit du corps. Cela nécessite, en théorie, la mort du porteur. Mais le docteur Beckett a découvert un substitut. En abaissant la température du corps du porteur, on peut provoquer une "mort transitoire", permettant de dissocier le spirit de son enveloppe charnelle, tout en étant capable de ramener le porteur à la vie. A partir du moment où la dissociation est effective, on peut procéder à l'échange.

Enfin, une température basse permet de ralentir l'élévation du spirit vers la dimension spirituelle. Ceci procure le temps nécessaire à l'activation de l'accélérateur temporel, qui permet de lancer le spirit à une vitesse supérieure à celle de la lumière, vers le passé. Il ne reste plus qu'à le diriger vers une époque et un lieu déterminés.

Dans le même "temps", des modifications interviennent au niveau de la dimension spirituelle. Au fur et à mesure que le temps est remonté, les strates "s'effondrent" pour correspondre aux nouvelles périodes.

La fin du voyage marque la transmutation du spirit dans un corps porteur, avec généralement toutes les surprises que cela réserve (*voir pour cette phase: ZIGGY*). A partir de ce moment-là, puisque la lumière a été remontée de X années, on se retrouve dans le passé, comme si le futur

n'avait été qu'une illusion.

Notons également que la dimension spirituelle est fortement perturbée par ces aménagements chronologiques. La strate correspondant à la fraction du temps d'arrivée s'aligne sur la nouvelle datation terrestre.

Les spirits sont encadrés chronologiquement. C'est pourquoi, tous ceux qui ont vécu durant la strate d'arrivée se transmutent dans leur corps d'origine. Cependant, les connaissances, étant elles aussi ordonnées chronologiquement, sont limitées à cette strate. Bien entendu, ils n'ont aucune conscience de leur expérience dans la dimension spirituelle.

Quant aux Leapers, ils transmutent dans des corps choisis par le destin, les spirits de ces hôtes transmutant dans les corps d'origine des voyageurs.

L'aventure peut alors commencer. A mesure qu'elle progresse, chaque nouvelle strate correspondante s'aligne sur le temps qui s'écoule, entraînant la transmutation de nouveaux spirits (ceux des enfants qui naissent), tandis que les personnes destinées à mourir durant cette période, décèdent pour les mêmes raisons si on ne fait rien pour modifier les choses.

ORGANISER L'AVENTURE

Les Leapers sont donc parvenu à une époque donnée. De quelle manière sont-ils informés de la raison de leur présence? Comment obtiennent-ils les renseignements sur leur environnement ? Ici se tient le rôle principal de l'ordinateur du projet Quantum Ziggy. Sa conception est telle qu'il peut entrer en contact avec la dimension spirituelle. Ainsi, en analysant la strate d'arrivée, Ziggy est capable de dater précisément l'époque à laquelle se retrouvent les Leapers. Mais cette affinité avec la dimension spirituelle lui permet également d'être en contact direct avec les spirits. Il (disons elle d'ailleurs, puisque Ziggy est dotée d'une personnalité féminine) est ainsi capable d'analyser les spirits, ce qui est d'une aide inestimable aux Leapers confrontés à leur nouvel environnement.

Cependant, Ziggy est confrontée à deux limites. La première est temporelle : Ziggy ne peut analyser le spirit que jusqu'à la strate du temps présent. Impossible, pour l'instant, de savoir de quoi demain sera fait.

La seconde vient du fait que cette science en est à ses balbutiements. Ziggy n'a accès qu'aux couches externes du spirit et à une vision rapide du background. Impossible de connaître les sentiments profonds de quel'un.

Cependant, il serait possible de pousser l'analyse auprès d'un spirit offrant volontairement son âme en lecture.

Les informations fournies par Ziggy sont donc capitales pour appréhender les difficultés rencontrées immédiatement après la fin du voyage, en attendant de pouvoir se consacrer à sa mission véritable.

LES PROBLEMES GENERES

LE CONFLIT

La procédure d'échange, si elle autorise le voyage dans le temps, n'est pas cependant sans risque. Lors de la transmutation, il est possible que les Leapers plongent dans des corps où l'ensemble du spirit du porteur initial n'ait pas été totalement évacué. Il en résulte donc que les Leapers voient leur personnalité altérée par celle du corps dans lequel ils sont transmutés. Ils sont en quelque sorte "possédés". Néanmoins, du fait des données aléatoires du Projet Quantum, la tournure et l'intensité de cette possession est laissée à l'arbitrage du meneur de jeu. Cela peut aussi bien être bénéfique (le Leaper acquiert une compétence que maîtrisait le personnage d'origine), que néfaste (dans le corps d'un tueur, le Leaper peut développer des pulsions agressives).

Ceci peut rajouter un degré de role-play, mais le meneur de jeu devra veiller à la complexité que cela pourrait entraîner.

Une utilisation bénéfique du conflit a d'ailleurs été faite en ce qui concerne le langage. La langue est en effet conditionnée par le milieu dans lequel on vit. A ce titre, elle fait partie des couches externes du spirit. Or, les études préliminaires faites sur le spirit ont permis de déterminer sa localisation. Lors de la procédure d'échange, Ziggy fait en sorte de dissocier cette partie du spirit du porteur. Ainsi, le Leaper transmuté connaît la langue du porteur (sauf incident...).

Dans ce cas, étant donné que le conflit est volontairement aménagé, les Leapers peuvent conserver cette compétence pour les aventures suivantes. Il peut également arriver qu'un conflit non généré laisse des traces dans la personnalité du Leaper, mais en principe cela sera moins rare.

LE NON-RETOUR

A l'origine, le voyage dans le temps prévu par le



projet Quantum ne devait être qu'une excursion à travers les époques, avec possibilité de retour. Seulement, le temps imparti et les crédits alloués par le gouvernement n'ont pas permis de le mener à bien. Sous la menace d'un arrêt définitif de leur projet, les Leapers ont été obligés de tenter l'expérience, malgré le fait que l'ensemble des paramètres était loin d'être fixé. Depuis, les voyageurs errent toujours dans le temps.

Selon la théorie initiale, c'est une inversion de la procédure d'échange qui aurait permis de les ramener à leur époque de départ. Cette inversion devait être assurée par Ziggy. Cependant, il semble que toutes les conditions n'étant pas réunies, l'application de la théorie du retour est devenue impossible. Et les principes nécessaires restent encore méconnus. La mission principale du projet Quantum s'est transformée en sauvegarde de ses voyageurs, jusqu'à ce qu'on trouve le moyen de les ramener (à la manière de la série Au Coeur du Temps).

Le contact, quant à lui, a pu cependant être maintenu. En effet, la conception et les performances de Ziggy lui permettent de suivre les Leapers lors de leurs bonds à travers le temps et même parfois de communiquer avec eux lorsque l'hologramme - qui sert en principe d'intermédiaire - n'est pas présent. De plus, grâce à ce contact, les membres du projet peuvent suivre visuellement le déroulement des expéditions et les enregistrer. Cependant, le fait que Ziggy utilise son accès à la dimension spirituelle pour communiquer pose quelques fois des problèmes d'interférences...

Entre la transmutation et le contact avec l'hologramme, et parfois Ziggy, il s'écoule toujours un délai pendant lequel les Leapers se trouvent seuls. La durée de cet isolement reste à la discrétion du meneur, qui ne doit pas perdre de vue que c'est à cet instant précis que le jeu prend toute sa saveur.

On ignore la raison pour laquelle les Leapers sont contraints de quitter une époque et les corps dans lesquels ils séjournent. Les membres du projet présumant que la procédure d'échange est instable, il s'établit une sorte de conflit d'ego, qui voit toujours comme vainqueur le premier résident. Les Leapers ne peuvent donc pas rester dans des corps étrangers. Mais la grande inconnue reste le fait que les Leapers sont chassés des corps lorsqu'une mission s'achève (rarement avant), qu'elle soit une réussite ou un échec. C'est pourquoi certains pensent que Ziggy a une grande part de responsabilité dans les départs. Elle maîtrise la procédure d'inversion de l'échange et dispose d'une grande liberté de "mouvements". En effet, on ne peut pas déconnecter Ziggy lors d'une transfert, le pire serait à craindre, et on ne peut pas menacer une machine... (à se demander d'ailleurs si les Leapers perdus dans le temps ne sont pas des sortes d'otages empêchant les humains de bricoler les circuits de Ziggy) Malheureusement, on ignore encore sa façon de procéder et son mode de gestion lorsqu'elle communique avec la

dimension spirituelle.

On s'est aventuré à émettre une dernière théorie, de loin la plus audacieuse.

La découverte de la dimension spirituelle, alliée à l'humanisme qui caractérise le projet Quantum, aurait fait intervenir une entité supérieure, d'essence divine. Ne prononçons pas de nom..

L'entité aurait pris le contrôle du projet et pourrait avoir transformé les Leapers en anges-gardiens projetés à travers le temps afin de servir ses desseins. Cela supposerait qu'il y aurait "quelque chose" au-delà de la dimension spirituelle.

Mais, même si cette hypothèse répond à bon nombre d'interrogations sur la marche du projet, pour une réponse apportée, elle soulève cent autres questions.

LE VOYAGE LIMITE : Dernière avancée du projet Quantum

Malgré bien des ratés, l'envoi de Leapers a permis de récolter de nombreuses informations sur le voyage dans le temps. En l'occurrence, la théorie initiale du retour a pu être concrétisée. De fait, les chercheurs ont mis au point le retour par inversion de la phase d'échange. Il est désormais possible d'entreprendre un voyage aller-retour. Cependant, la nouvelle difficulté vient du fait que la moyenne du délai de transfert s'est considérablement réduite. Elle dépend, entre autre, de l'éloignement temporel du sujet cible, de la faculté d'accueil du porteur et de la bonne volonté de Ziggy (le paramétrage de tous ces éléments reste bien sûr à la charge du meneur).

De plus, et cela entre également en considération concernant les délais impartis, les probabilités de conflit sont beaucoup plus fréquentes. Il se peut même, dans certains cas, que le spirit du voyageur soit si peu compatible avec le corps du porteur que certaines personnes extrêmement sensibles parviennent à percevoir la véritable identité du Leaper. De la même manière, il peut arriver que les animaux soient perturbés par la proximité d'un Leaper transmuté, au point d'attaquer le porteur.

Le voyage dans le temps est donc loin d'avoir livré tous ses secrets et d'être une partie de plaisir. Les voyages des Leapers sont rigoureusement étudiés afin d'obtenir plus d'informations encore. Il arrive même que des transmutations soient effectuées dans le seul but de tester "le matériel".

LE PROJET QUANTUM ET SES ANNEXES

ZIGGY

La première étape du projet a été la création de spirits artificiels. Ils n'étaient pas doués de conscience et disposaient d'une durée "de vie" très brève, mais ont permis d'établir la première communication avec la dimension spirituelle. Cette communication s'est effectuée par le biais d'un ordinateur de conception révolutionnaire,

synthèse parfaite de la biologie et de la physique Ziggy (même si le mot "ordinateur" est quelque peu péjoratif à son goût...). L'intégration de spirits artificiels lui a conféré ses extraordinaires capacités. Il lui est effet possible d'accéder à la dimension spirituelle, Elle est ensuite en mesure de décrypter et d'analyser (superficiellement pour l'instant) les spirits qu'elle rencontre. Elle peut ensuite analyser les strates et communiquer avec les spirits des Leapers ou des porteurs, à la condition que leurs fréquences (genres d'émanations électriques) aient été sauvegardées dans ses "circuits-entraîlles".

De plus, Ziggy dispose d'une mémoire quasi illimitée et utilise la photonique (transport de données sur les photons de lumière) pour le transfert de ses données (ce qui rend sa vitesse de calcul proche de celle de la lumière). Inutile de dire combien il lui ait aisé de casser les algorithmes de défense de n'importe quelle compagnie ou service plus ou moins secret.

Elle est donc capable de prendre en compte n'importe quel paramètre et de reprendre l'ensemble de ses calculs, ce qui fait qu'il lui faut de toute manière un petit temps avant d'afficher un résultat. Mais on évitera alors de mettre en doute la moindre de ses affirmations.

Ces capacités et cette conception contre nature ont donné à cet ordinateur une personnalité à l'apparence d'une réelle entité humaine. Elle est de caractère féminin et assez orgueilleuse si elle reste complaisante avec les membres du projet. Mais attention à ne pas la froisser

Il reste cependant deux interrogations majeures. Tout d'abord, l'autonomie de Ziggy fait craindre qu'elle ait pris à son compte le projet Quantum. Ensuite, est-elle capable de sentiments ? Ces données peuvent être utilisées par le meneur de jeu comme paramètre supplémentaire à ses aventures.

Un mot sur son design assez surprenant. Ziggy a l'aspect d'une immense sphère abritant une matière éthérée (le spirit artificiel), baigné d'éclairs électrostatiques. On la commande par l'intermédiaire d'un pupitre à faisceaux lasers (permettant d'accélérer la rapidité d'exécution). Mais est-il encore besoin de pianoter sur ces touches ?

LES POSSIBILITES DE ZIGGY

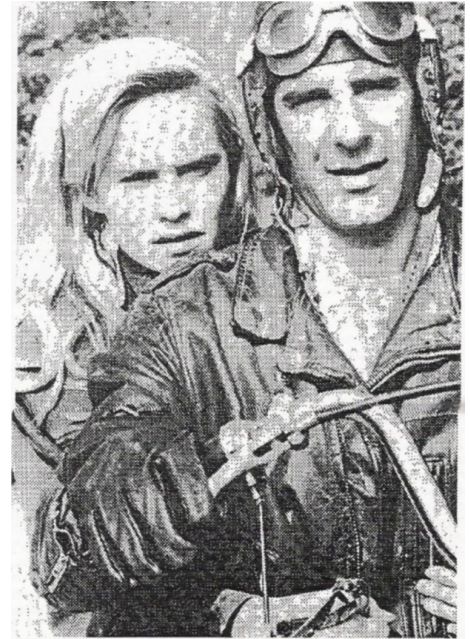
En l'absence de l'hologramme, Ziggy peut tenter de communiquer directement avec le spirit des voyageurs La difficulté vient du fait que les hommes sont plus habitués à parler avec leur bouche et entendre avec leurs oreilles que par leur esprit. C'est donc une longue école d'apprentissage, certains étant plus doués que d'autres. De plus, toutes sortes d'interférences viennent troubler les échanges, jusqu'à les rendre parfois complètement impossibles.

ZIGGY ET L'HOLOGRAMME

C'est par l'intermédiaire de l'ordinateur que l'hologramme peut exister. Nous savons que, quelle que soit l'époque visitée, elle ne constitue qu'un décor au milieu duquel l'image peut évoluer à loisir, jusqu'à traverser les éléments qui le composent L'hologramme a également le possibilité de se "focaliser" où il le désire. Cela revient à dire qu'il peut se téléporter à proximité du spirit d'une personne de la même strate temporelle par l'intermédiaire de Ziggy.

A moins d'être confronté à des spirits extrêmement sensibles ou ayant la même fréquence que les voyageurs, l'hologramme ne peut être décelé. Il reste invisible. De la même manière, il existe des spirits extrêmement forts qui résistent à l'analyse et qu'il est impossible de localiser.

Enfin, Ziggy a la possibilité de procurer un



pouvoir particulier à l'hologramme. Lorsque le spirit est concentré dans un faible volume, il peut agir sur la réalité à la manière d'un pouvoir télékinétique (genre poltergeist). Par le biais de la dimension spirituelle, Ziggy fait parvenir du spirit à l'hologramme qui peut alors déclencher ce pouvoir. [Le jet à effectuer est Esprit ✨ + Action ➡ + Mécanique ⚙, le résultat aux dés déterminant le poids déplaçable (de 1 kg à 100 kg)].

Cependant, la quantité d'énergie nécessaire et les temps de calculs font qu'une bonne part de chance entre dans le résultat final. Le principe étant : plus on laisse de temps à Ziggy, plus on a de chance de voir la tentative couronnée de succès.

ZIGGY ET LE VOYAGE DANS LE TEMPS - LA PHASE D'ARRET

Si le voyage dans le temps est indépendant de Ziggy, c'est néanmoins grâce à elle que le contact est établi avec les Leapers à chaque saut. Ce qui reste plus mystérieux en revanche, c'est son rôle dans la projection des voyageurs à une époque donnée. En effet, son lien avec la dimension spirituelle semble avoir brouillé les cartes.

A l'origine, Ziggy était utilisée par les membres du projet Quantum dans la sélection de la date de destination. Mais, depuis le départ des Leapers, les hommes ont été incapables de faire respecter leurs choix. Ziggy semble décider par elle-même. Mais on considère également que la dimension spirituelle est responsable de ce désordre. On a en effet pu constater que certains spirits parviennent à influencer Ziggy, jusqu'à obtenir un saut des Leapers à une époque précise, de manière à venir en aide à des sujets particuliers.

Heureusement, ce n'est pas toujours le cas et Ziggy impose plus souvent son libre arbitre afin

SOIGNEZ L'INTRO (... TRANSMUTATION...)

« Vous êtes en Amérique et Ziggy dit que vous devez empêcher le sabotage d'Appollo 13. »
Tout faux ! Ça ne commence jamais comme ça.

Le succès de la série est dû en partie à la mise en scène de l'arrivée de Sam Beckett dans sa nouvelle peau. On le voit transmuter au pied d'une croix de feu, entouré d'hommes en cagoule, avant d'être lui-même fait membre du Ku Klux Klan. La fois suivante, il s'éveille dans un cercueil, vêtu d'une longue cape noire. Une autre fois, il se retrouve sur un bateau pneumatique au milieu de l'océan. L'instant de surprise passé, la nouvelle identité est accueillie du désormais traditionnel « *Ob bravo !* », servi en guise de carte de visite par le Leaper.

De la même manière, c'est avec cet instant tant apprécié des amateurs (et que l'on pourrait enchaîner façon Zapping) que le meneur de jeu va pouvoir lancer ses joueurs dans l'aventure.

Mais attention, dans la plupart des jeux de rôles, les personnages ont le temps de se préparer au danger (achat du matériel, connaissance du terrain,...). Dans Code Quantum RPG, vous allez donner libre cours à votre imagination et laisser vos joueurs l'affronter, sans aucune préparation ! Le mot d'ordre devient : sang-froid.

L'instant de la transmutation est généralement une situation de crise, que doivent démêler les Leapers. Ceci peut se faire tranquillement, ou dégénérer dans une situation plus grave encore (mais peut-être voulue par le meneur). Tout va dépendre de leur capacité d'analyse et de leur vitesse de réaction. Composez donc vos introductions clairement (rien n'est pire que de recommencer si vos joueurs ne comprennent pas du premier coup) et en ayant déjà songé aux moyens de s'en sortir (s'ils n'ont pas d'idée, l'hologramme pourra alors les aider).

Le scénario que nous vous proposons exploite volontairement les ficelles de la transmutation. Enfin, nous vous renvoyons à la série et aux redoutables fantasmes des scénaristes.

Sam

d'envoyer les Leapers explorer une période historique méconnue et trouver des réponses aux énigmes de l'humanité.

Cependant, la situation montre que les membres du projet Quantum ont perdu le contrôle de la situation. En particulier, la théorie du retour telle qu'elle a été conçue initialement s'est avérée impossible à appliquer.

LE PROJET QUANTUM LES RAISONS OU PROJET

L'idée de pouvoir voyager dans le temps a toujours fasciné l'homme. D'abord par la formidable exploration qu'il permet, mais également par la puissance qu'il apporte. Il devient en effet possible de modifier certaines situations qui transformeront les erreurs en réussites. Cependant, le bouleversement de l'histoire peut aussi servir les mauvaises intentions. C'est ce danger qu'a envisagé le docteur Beckett alors qu'il écrivait les premières grandes lignes de sa théorie. C'est pourquoi il a placé son projet sous sa forme actuelle que l'Histoire aide l'Humanité.

Le but fondamental du voyage temporel doit rester la découverte. Le docteur Beckett s'est interdit d'intervenir dans les grandes lignes de l'Histoire ainsi que dans le cours des événements majeurs, aussi cruels soient-ils.

Il reste cependant possible d'aider certains individus en difficulté. Même s'il n'est pas idéaliste, il n'en est pas moins humain.

Enfin, le voyage temporel n'est pas une dimension expérimentale. Nul ne peut tenter l'expérience de savoir ce qu'il serait advenu du monde si Colomb n'avait pas découvert l'Amérique ou si les Japonais avaient disposé de la bombe.

LES DATES DU PROJET

Les informations collectées dans la série nous apprennent que l'aventure du docteur Beckett se déroule sur plusieurs années (environ 4 ans). Cependant, d'un épisode à l'autre, les données se contredisent parfois. Nous avons décidé de nous en tenir au calendrier suivant :

1999 : Découverte du spirit et premières expérimentations Postulat de la dimension spirituelle.

2000 : Première ébauche d'une théorie du voyage dans le temps. Le gouvernement met des locaux et des crédits à la disposition du projet.

2001 : Schéma technique de Ziggy.

2004 : Le premier hologramme est envoyé dans le temps et la communication est établie. Tous les espoirs sont désormais permis.

2005 : Emballé par la réussite, le gouvernement impose le premier saut humain. Le manque de préparation fait que les Leapers sont irrécupérables. L'aventure débute.

LES LOCAUX DU PROJET

En plus de toute la structure d'intendance indispensable à ce type de projet (sécurité, dortoir, restaurant,...), on distingue cinq

domaines principaux, regroupés dans la même base.

- La chambre d'extraction du spirit et l'accélérateur temporel.

C'est une vaste salle circulaire avec, en son centre, une table de métal non conducteur. Le plafond est saturé de lourdes électrodes chargées d'extraire le spirit et de le projeter dans le temps. La pièce est étanche à l'air et antiélectrostatique. La température y est relativement basse.

- La salle de suivi.

C'est là qu'est projetée l'image perçue par le porteur du Leaper. L'écran géant est connecté à Ziggy qui se charge d'effectuer l'enregistrement des missions. Une importante masse de capteurs en tout genres permettent d'interpréter les odeurs, les sons, les goûts.. Rien n'échappe à l'ordinateur.

- La salle d'attente.

Lorsque les spirits des Leapers sont transmutés dans des porteurs, le spirit de ses derniers est accueilli dans le corps des voyageurs. Pour leur sécurité, on les place dans cette salle à l'accès strictement réservé et gardé. Il peut arriver que l'on ait besoin de rencontrer ces personnes afin d'obtenir quelques informations, mais en général on évite tout contact. De plus, certains spirits ne supportent pas le transfert et restent en état de choc le temps de la transmutation.

- La cabine l'hologramme

C'est là que le voyageur virtuel prend place, afin que les scanners puisse tracer son profil physique et spirituel. Lorsque son image est prête, Ziggy la connecte à la fréquence des Leapers, Il est ensuite projeté dans le temps.

- La salle de contrôle.

Comme tout projet qui se respecte, il se trouve un endroit où l'on regroupe l'ensemble des informations et d'où l'on peut interagir sur tous les paramètres. C'est également dans cette pièce qu'on peut se connecter à Ziggy. C'est le coeur du projet Quantum.

DERNIERE PRECISION

Malgré ses intentions humanistes, le projet est placé sous la direction des militaires. Les avantages que cela procure sont donc largement contrebalancés par toutes sortes d'inconvénients. Une entente tacite entre les membres du projet fait que tout le monde est d'accord pour en dire le moins possible aux militaires. L'argument final de ce mutisme étant : « Rien ne sera entrepris tant que les Leapers ne seront pas de retour chez eux ».

NOTES DIVERSES

LE MONDE EN 2005

Notre futur proche adopte la démarche de celui présenté dans le scénario Cthulhu New d'Apsara numéro 6 "il ne présente que de légères différences par rapport au nôtre". Il n'a donc pas du tout l'allure du futur glauque et désespéré que l'on trouve dans les thèmes Cyberpunks, ou de l'ensemble Kitsch et

insouciant en vogue dans les années 50.

Même si notre monde évolue de plus en plus vite, à moins qu'une catastrophe ne s'en mêle, notre univers devrait être sensiblement le même dans moins d'une décennie. Ce que prévoient les constructeurs d'aujourd'hui a vu le jour et ce qu'envisagent les experts est en train de se réaliser (emploi, démographie, pollution, loisir, technologie,...). Ne faites pas dans le sensationnel, nous ne sommes même pas sûrs que l'ensemble des ménages disposera seulement d'un ordinateur à cette époque.

De toute façon, ce n'est pas ce présent qui nous intéresse. L'intérêt fondamental de ce que nous vous proposons étant l'exploration du passé.

QUID OU PARADOXE SPATIOTEMPOREL

Le paradoxe est l'épée de Damocles de tout exposé sur le voyage dans le temps. Autant les faits et gestes des voyageurs peuvent avoir de graves conséquences sur le futur (voir à ce sujet l'excellente trilogie Retour vers le Futur), autant, en ce qui nous concerne, ces préoccupations sont reléguées au second plan (excepté si le meneur de jeu désire tenter l'expérience avec son équipe).

Tout dépend de quel côté on se place. Les résidents de 2005 n'ont rien à faire des manipulations effectuées par les voyageurs, dans la mesure où ils ne connaîtront de toute manière qu'un seul passé : celui qui conduit jusqu'à eux. De leur côté, les Leapers pourront apprécier les modifications qu'ils effectueront et les évolutions que cela engendrera dans les mémoires de Ziggy. Cependant, les éventuels dérapages sont contenus dans quelques notions particulières de ce projet. Nous savons que les Leapers s'autorisent une marge de manoeuvre de petite échelle et se permettent une intervention dans la mesure où cela ne bouleverse pas profondément le futur. Les évaluations sont effectuées en leur âme et conscience, même si les choix peuvent parfois être douloureux.

Enfin, nous avons vu qu'une théorie expose la possibilité d'une intervention extérieure, de nature "divine" disent certains. Partant de ce postulat, on peut considérer que cette entité sait ce qu'elle a à faire...

JOUER EN CAMPAGNE

On peut adopter la démarche de Trilogie, qui consiste à suivre un PNJ à différentes phases de son existence, mais il est bien sûr possible d'enchaîner les transmutations et d'être le spectateur des effets dans le futur de ses propres actions passées (et vouloir, pourquoi pas, réparer ce que l'on a défait...)

LE TON DES AVENTURES

Il va dépendre de l'imagination du meneur. La série s'est contentée de faire voyager Sam Beckett dans un univers limité aux USA et dans un intervalle de temps restreint (celui qui va jusqu'à sa naissance). Cependant, le fait qu'on l'ai vu une fois propulsé en Egypte et une autre fois spectateur de la guerre de sécession laisse à penser que les possibilités sont en fait beaucoup plus étendues.