

PROJET EDEN

MANUEL D'INSTRUCTIONS A L'ATTENTION DES
HABITANTS DE LA STATION EDEN-4

TOP SECRET

CHRONIQUE DE LA FIN DES TEMPS

Ce n'était pas, contrairement aux prévisions, la fin du monde. Au lieu de cela, l'apocalypse était simplement le prologue d'un nouveau chapitre sanglant dans l'histoire de l'humanité

- Fallout 3

Été 1962 : Un homme d'affaires sorti de nulle part et surnommé "l'Homme aux Gants Rouges" insiste pour rencontrer secrètement le président Kennedy. Il affirme détenir des informations cruciales pour l'avenir du pays relatives à l'armement atomique de l'URSS. Une fois face à face avec le président, l'homme prédit avec exactitude une crise politique sans précédent qui frappera le pays le 14 octobre 1962.

16 octobre 1962 : La crise des missiles de Cuba menace de faire dégénérer la Guerre Froide et de plonger le monde entier dans une guerre nucléaire totale. Kennedy rencontre une nouvelle fois l'Homme aux Gants Rouges puis crée un fond secret destiné à construire des abris antiatomiques révolutionnaires équipés d'unités cryogéniques et de tout le nécessaire pour reconstruire les institutions du pays après un conflit nucléaire.

25 novembre 1963 : Le Projet EDEN est compromis par l'assassinat de son seul supporter, le président Kennedy. Son successeur Lyndon B. Johnson le dissout officiellement mais une cabale composée de hauts gradés de l'armée, d'industriels et de sénateurs s'assure de la continuité des travaux.

Janvier 1975 : Le Projet EDEN est achevé avec la construction de 5 stations, des bunkers autonomes construits à travers le pays. Le Projet EDEN tout entier sera commandé depuis un bunker central surnommé Prime Base construit à Groom Lake, Nouveau-Mexique.

4 mars 1979 : Le système de défense NORAD s'emballé brusquement, précipitant un conflit nucléaire total entre les USA et l'URSS. La fin du monde est toute proche. Le Projet EDEN est activé. Les directeurs de station ont 48h pour rassembler leur personnel et sceller leurs abris.

6 mars 1979 : A San Francisco, la station EDEN-4 rencontre de grandes difficultés pour réunir son personnel dans le chaos des attaques russes. Pris d'un élan d'humanisme, le directeur de la station EDEN-4, un scientifique du nom de Edward Connors décide d'ouvrir les portes de sa station au plus de civils possibles, pour ne laisser aucune capsule cryogénique inoccupée. Connors va même jusqu'à laisser sa place pour permettre à sa femme gravement malade de survivre quelques années de plus. EDEN-4 se ferme avec 25 heures de retard sur le planning.

<< DATE INCONNUE >> : La station EDEN-4 sort progressivement de son sommeil. Le pays est un désert radioactif peuplé d'étranges monstruosité et de tribus humaines revenues à l'état sauvage. Aucun signal de Prime Base ni des autres stations EDEN. Avant de rétablir les institutions des Etats-Unis, il va falloir reconstruire la civilisation.

Chronique d'une fin des temps	1
Introduction.....	3
Ressources et inspirations.....	3
Crédits.....	3
Prologue : Avant de jouer.....	4
Mettre en place le matériel.....	4
Déterminer l'ambiance.....	5
Première phase : Réveil.....	6
1 - Réveil des personnages.....	6
2 - Réactivation des systèmes d'EDEN-4.....	8
3 - Ouverture des portes.....	9
Seconde phase : Découverte.....	10
1 - Cadrer la scène (narrateur).....	11
2 - Souffler des détails (public).....	12
3 - Résoudre la scène (protagoniste).....	12
4 - Clôturer la scène (narrateur).....	13
5 - Fin de la seconde phase.....	15
Troisième phase : Prime Base.....	16
1 - Choix de l'Homme aux Gants Rouges.....	16
2 - Résister ou servir.....	17
3 - Décision d'EDEN-4.....	19
Epilogue : Le monde de demain.....	20

TOP SECRET

INTRODUCTION

Shall we play a game ?

– WarGames

Projet EDEN est un jeu narratif pour 3 à 5 joueurs au cours duquel vous allez vivre les aventures des habitants d'EDEN-4 dans les terres dévastées de la Californie. Si toutes les parties de **Projet EDEN** suivent le même schéma et le même point de départ, l'histoire elle-même sera à chaque fois différente selon les choix des joueurs.

A la fin de la partie vous aurez répondu à la question centrale qui se pose aux survivants du Projet : Vous avez entre vos mains la toute-puissance scientifique et technologique dans un monde redevenu violent et primitif. Qu'en ferez-vous ?

Serez-vous les bouchers de Californie, incinérant tous ceux qui se mettent en travers de votre chemin ? Serez-vous au contraire des messies pour ces terres oubliées de Dieu, apportant la paix et la connaissance par la négociation pacifique ? Ou au contraire resterez-vous prostrés dans votre bunker hyper sécurisé pendant des générations, à hésiter sur la marche à suivre ou à mettre en place des plans à très long terme pour atteindre vos objectifs ?

Une partie de **Projet EDEN** se joue généralement en 3 ou 4 heures et ne demande pas de préparation particulière avant la partie elle-même, outre la lecture de ces règles.

RESSOURCES ET INSPIRATIONS

Films : Logan's Run, War games, The Day After (1984), Red Dawn, The Road, Soylent Green, THX 1138, The Book of Eli, Mad Max 2, Battlestar Galactica.

Jeux (ambiance) : Apocalypse World, Bioshock, New Heaven, Fallout 2, Fallout New Vegas, Portal, Half-Life², The Morrow Project, Paranoia, Homeland.

Jeux (mécaniques) : New Heaven, Remember Tomorrow, Montségur 1244, EVE The Second Genesis CCG, Fiasco, 44: A Game of Automatic Fear.

CREDITS

Système de jeu et textes : Julien "Selpoivre" Rothwiller (selpoivre@gmail.com)

Illustrations : [Wikimédia Commons](#).

Relectures, playtest et conseils : Sedna, Udo Femi, Zeben, Gabzeta, Isidore, Najaël, Heuhh, Rolapin, Mutant

Projet EDEN est une production du **Studio Gobz'Ink** (version du 17/10/14).



<http://gobzink.shamzam.net/>



Le texte de ce jeu est publié sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

Cette licence vous autorise à modifier et redistribuer ce fichier à condition d'en citer la paternité et de distribuer la version modifiée sous la même licence. Pour plus d'informations, visitez la page suivante :

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

PROLOGUE : AVANT DE JOUER

Il n'y a pas de Dieu. Et nous sommes ses prophètes

- La Route

METTRE EN PLACE LE MATERIEL

Avant de commencer une partie de Projet EDEN, installez-vous confortablement avec vos camarades joueurs autour d'une table avec le matériel de jeu et les inévitables sucreries qui plaisent tant aux rôlistes.

En plus de ce livret et des cartes de personnages et de scènes, vous aurez besoin d'une copie de la fiche de groupe incluse dans ce livret et d'une poignée de dés à 4, 6, 8 et 10 faces (appelés d4, d6 et d8 et d10). Vous trouverez ces dés sans problèmes sur Internet ou dans votre boutique de jeux préférée. Si vous disposez de jetons (type jetons de poker) vous pourrez également vous en servir. Dans le cas contraire, vous pourrez vous en passer sans problèmes en utilisant des dés à la place.

Placez un exemplaire de la fiche de groupe au centre de la table, de manière à ce que tous les joueurs puissent facilement manipuler les éléments qui seront posés dessus. Cette fiche récapitule des informations, réserves et scores qui seront utilisés au cours du jeu :

Placez le **dé de l'Horloge de l'Apocalypse** sur cette zone.

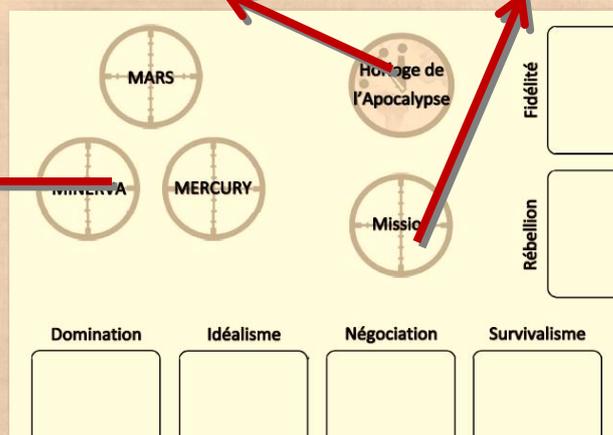
L'Horloge de l'Apocalypse sera utilisée au cours de la seconde phase du jeu pour compter le nombre de scènes qui pourront être jouées au cours de la deuxième phase.

Score de Mission actuel du groupe.

Ne placez rien sur cette zone pour le moment. Ce score évoluera dans la seconde phase du jeu et sera utilisé au cours de la troisième.

Energie investie dans les systèmes d'EDEN-4.

Vous poserez des jetons dans cette zone au cours de la première phase du jeu et vous utiliserez ces jetons lors de la seconde.



Scores de **Fidélité et Rébellion** des habitants de la station.

Vous placerez des cartes de personnages dans ces zones au cours de la dernière phase du jeu.

Méthodes employées par les personnages pour remplir leur mission.

Vous poserez des cartes de scènes sur ces zones lors de la seconde phase du jeu. Ces scores seront utilisés dans l'épilogue de la troisième phase de la partie.

Mélangez ensuite le paquet des cartes de scènes et le paquet des cartes de personnages et posez-les à côté de la fiche de groupe.

Avant de commencer une partie, vous devez déterminer le type de dé qui sera utilisé pour l'Horloge de l'Apocalypse et placer ce dé sur sa face 1 sur l'Horloge de l'Apocalypse de la fiche de groupe.

Le nombre de faces de ce dé détermine le nombre maximum de scènes qui seront jouées lors de la seconde phase de la partie. Le tableau ci-dessous indique le type de dé qu'il est recommandé d'utiliser en fonction du nombre de joueurs participants à la partie.

Nombre de joueurs	Dé de l'Horloge de l'Apocalypse
3	d6
4	d8
5	d10

Avancer ou reculer l'Horloge de l'Apocalypse

Ce tableau n'est néanmoins qu'une indication : vous pouvez modifier le type de dé pour raccourcir ou rallonger la durée de la partie.

DETERMINER L'AMBIANCE

Une fois le matériel mis en place, prenez quelques minutes pour vous mettre d'accord sur une tonalité et une ambiance globale pour la partie. Pour cela, le plus simple est de vous imaginer en train d'errer dans les allées d'un vidéoclub dans les années 80. Dans quel rayon est-ce que vous vous attendez à croiser la VHS de votre future partie ?

- Dans le rayon des thrillers d'anticipation dystopiques, aux côtés de *Soleil vert (Soylent Green)*, *L'Âge de cristal (Logan's Run)* ou *THX 1138* ?
- Dans le rayon des films de naufragés seuls sur une planète hostile aux côtés de la *Planète des Singes* ou de *Le Survivant (The Omega Man)* ?
- Aux côtés de road-movies post-apocalyptiques comme *La Route*, *Le Livre d'Eli* ou *Apocalypse 2024 (A boy and his dog)* ?
- Dans le rayon des films d'exploitation sans concessions comme *Mad Max*, *Terre Brûlée (No Blade of Grass)* ou *Les gladiateurs de l'an 3000 (Deathsport)* ?

Cette décision n'a aucun impact sur la suite des règles du jeu. Elle permettra uniquement à votre groupe de joueurs de s'accorder sur une ambiance donnée pour la partie, ce qui vous aidera à garder une unité de ton tout au long de l'histoire.



PREMIERE_PHASE : REVEIL

Bienvenue dans le désert du réel.

– Matrix

Cette première phase de jeu traite du réveil de la station EDEN-4. Au cours de celle-ci les joueurs vont collectivement jouer le rôle de l'ordinateur central de la station et de ses deux sous-systèmes principaux A.D.A.M. et E.V.E.

A.D.A.M. et E.V.E.

En réalité A.D.A.M. (pour *Area Defense and Administration Management*) et E.V.E. (pour *Emergency Volunteer Extraction*) sont plus que des sous-systèmes informatiques. Au cours du long sommeil d'EDEN-4 ils ont évolué pour devenir de véritables intelligences artificielles dont le seul but est de protéger les habitants de la station, qu'ils soient membres du Projet EDEN ou simples civils réfugiés. A.D.A.M. et E.V.E. ont chacun leur spécialité : A.D.A.M. est spécialisé dans la gestion de la défense de la station et dans son administration quotidienne. E.V.E. est quant à elle plus tournée vers le monde extérieur : elle n'a pas son pareil lorsqu'il s'agit de conseiller l'un de ses "enfants" lors d'une expédition dans les terres dévastées de Californie ou d'organiser des opérations de sauvetage.

Les joueurs disposent d'une réserve de points d'énergie que vous pouvez matérialiser par des jetons ou des dés. La taille de cette réserve dépend du nombre de joueurs dans la partie :

Nombre de joueurs	Points d'énergie
3	25
4	30
5	35

Ils doivent utiliser ces points pour réveiller au moins un personnage par joueur. Ils peuvent utiliser cette réserve pour réveiller plus de personnages. Le reste de cette réserve sera utilisé pour réactiver certains systèmes d'EDEN-4.

1 - REVEIL DES PERSONNAGES

En tant que groupe, les joueurs doivent sélectionner les personnages qui seront réveillés par A.D.A.M. et E.V.E. Les ressources énergétiques d'EDEN-4 étant sérieusement diminuées par une hibernation aussi longue, A.D.A.M. et E.V.E. ne pourront pas réveiller tout le monde. Pour compliquer le tout, certains caissons semblent avoir mal supporté une si longue durée de fonctionnement et nécessiteront plus d'énergie pour décongeler leur occupant sans risques.

Les figurants d'EDEN-4

Les personnages réveillés lors de cette phase ne sont pas les seuls à être réanimés par A.D.A.M. et E.V.E. : Une foule de mécaniciens anonymes, ingénieurs, agents d'entretien, soldats et technicien les accompagnera tout au long de cette périlleuse aventure. Au cours du jeu, n'hésitez pas à leur donner un nom et une personnalité pour en faire de véritables êtres humains et non de simples éléments de décor.

Chaque personnage est représenté par une carte qui regroupe toutes les informations le concernant :

Son **nom** et quelques phrases résumant sa vie avant le projet et sa personnalité.



Ses talents, compétences et aspects de personnalité particuliers. Ceux-ci sont regroupés sous l'appellation de **Traits**.

Chacun de ses Traits sont évalués par un type de dé: d4 pour une compétence peu développée ou un aspect annexe de sa personnalité. d6 pour une compétence de niveau professionnel ou un aspect marquant du personnage. d8 pour une compétence particulièrement pointue ou un trait de caractère définissant complètement le personnage.

Marqueur de **niveau d'activation** du personnage.

Lorsque vous posez la carte devant vous, le marqueur vous faisant face indique le niveau d'activation actuel.

L'**énergie** nécessaire pour sortir le personnage de son hibernation.

Sa place dans le Projet EDEN. Les habitants d'EDEN-4 sont divisés en quatre **Castes** selon leur importance théorique dans la reconstruction. A chaque caste correspond un type de dé : d4 pour la caste Omega, d6 pour la caste Beta, d8 pour la caste Alpha, Aucun dé pour les Civils

L'**Ombre** d'un personnage est un Trait qui est destinée à lui compliquer la vie. Celle-ci peut être une dépendance, un sombre secret ou tout simplement une place au sein du Projet qui semblera usurpée aux yeux des autres. Cette ombre est également notée par un type de dé reflétant sa gravité.

Pour accélérer la sélection des personnages, vous pouvez suivre cette procédure :

1. Mélangez les cartes de personnages et distribuez-les face cachée aux joueurs.
2. Chaque joueur prend alors quelques instants pour regarder les cartes qu'il a en main et choisir deux personnages parmi ces cartes :
 - Un personnage qu'il souhaite écarter de la partie. Sa carte est posée face cachée au milieu de la table.
 - Un personnage qu'il souhaite voir participer à l'histoire. Sa carte est posée devant le joueur face cachée.
3. Chacun passe ensuite les cartes restant dans sa main à son voisin de gauche.
4. Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce que toutes les cartes de personnages aient été conservées ou écartées.
5. Chaque joueur retourne face visible les cartes de personnages conservées devant lui.
6. Un dernier tour de table est effectué pour permettre à chacun d'écarter un (et un seul) personnage conservé par un autre joueur.

Une fois la sélection terminée, les joueurs choisissent parmi eux quel personnage ils vont incarner au début de la partie. Chaque joueur prend la carte de son personnage et la poste devant lui.

Les personnages réveillés mais non sélectionnés deviendront des personnages de réserve qui resteront en retrait de l'histoire dans un premier temps. Disposez-les sur le côté de la fiche de mission de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir. Rangez ensuite les cartes de personnages inutilisées.

Les castes du Projet EDEN

Le classement des membres du Projet en trois catégories est l'un des points les plus contestés de sa mise en application. Cette classification des membres du projet n'a jamais été du goût de tout le monde, au point que le sobriquet de "caste" donné par ses opposants a fini par rester.

Les **Omegas** constituent la caste la plus basse du Projet EDEN. On y trouve deux catégories de personnes : le "petit personnel" nécessaire à l'entretien des stations et la famille proche des Alphas.

Le personnel **Beta** constitue le cœur du Projet EDEN. Tous leurs talents étaient considérés comme nécessaires à la reconstruction de l'Amérique mais aucun d'entre eux n'était réellement vital au Projet. Les Beta sont souvent des ingénieurs, des enseignants, des pasteurs, des soldats conscrits, des laborantins ou des avocats. Contrairement aux Alphas, les Betas n'ont pas été autorisés à emmener leurs familles avec eux, mais cette information leur a été communiquée à la dernière seconde.

Les **Alphas** sont considérés par le Projet comme critiques à sa réussite. On y trouve notamment des scientifiques de haut rang, des officiers militaires, leaders politiques ou des soldats des forces spéciales.

Les **Civils** forment une caste informelle spécifique à la station EDEN-4. On y trouve les réfugiés de l'attaque soviétique accueillis par Edward Connors pour prendre la place des membres du projet n'ayant pas pu atteindre EDEN-4 dans les temps.

2 - REACTIVATION DES SYSTEMES D'EDEN-4

Une fois le personnel réveillé, A.D.A.M. et E.V.E. doivent affecter l'énergie restante aux différents systèmes auxiliaires de la station EDEN-4. Ces systèmes sont regroupés en trois catégories :

- Les systèmes **MARS** sont dédiés à la défense de la station et de ses habitants. Ils gèrent les portes antiatomiques, les caméras de surveillance intérieures et extérieures et les mitrailleuses automatiques postées dans l'entrée d'EDEN-4 et juste à l'extérieur de ses portes. A noter que l'armurerie de la base dépend également des systèmes MARS.
- Les systèmes **MERCURY** sont dédiés à l'observation du monde extérieur. Ils gèrent les paraboles permettant de contacter les derniers satellites encore en état de marche, les sondes environnementales, les radars équipant la station ainsi que la flotte de véhicules tout-terrains entreposée dans le hangar de la station.
- Les systèmes **MINERVA** gèrent les laboratoires et autres équipements scientifiques et médicaux de la base.

Lors de cette étape, les joueurs doivent répartir les points d'énergie restants entre ces trois systèmes. Au cours de la seconde phase du jeu, ces points pourront être dépensés pour relancer les dés lors d'une résolution de scène, à condition que les systèmes concernés puissent être utilisés lors de cette scène.

3 - OUVERTURE DES PORTES

Une fois le personnel réveillé et les systèmes réactivés, A.D.A.M. et E.V.E. ouvrent les portes d'EDEN-4, révélant l'état du monde extérieur aux habitants de la station.

Les joueurs doivent maintenant répondre chacun leur tour à l'une de ces questions, en commençant par le joueur incarnant le personnage ayant le coût en énergie le plus élevé :

1. A quoi ressemble le paysage qui s'ouvre devant eux ? Quel est le climat général des terres dévastées ?
Par exemple : Un désert de sable, une étendue glacée, une série de canyons surplombant des marécages putrides, un soleil de plomb et pas un nuage à l'horizon, des tempêtes de sable qui ne cessent jamais, des pluies acides...
2. Combien de temps s'est écoulé depuis la mise en sommeil de la base ?
Par exemple : A peine quelques mois, 13 ans, 10 mois et 5 jours précisément, plus d'un siècle, A.D.A.M et E.V.E. n'arrivent pas à le déterminer...
3. A quoi ressemble un habitant typique des terres dévastées ?
Par exemple : A un humain d'avant-guerre, a une monstruosité mutante, a un humain dont la peau semble tomber en lambeaux...
4. Les conditions naturelles sont-elles hostiles pour l'homme ?
Par exemple : Une haute radioactivité baigne les terres dévastées, la température a chuté d'une vingtaine de degrés...
5. La guerre est-elle en apparence terminée ?
Par exemple : C'est impossible à déterminer, des chasseurs inconnus sillonnent le ciel de temps à autre, un drapeau soviétique flotte sur une ruine non loin...

Pour permettre à tous les joueurs de s'accorder plus facilement sur ces réponses, suivez les étapes ci-dessous pour chaque question :

1. Un joueur pose la question à son voisin de gauche.
2. Celui-ci y répond.
3. Le joueur ayant posé la question peut alors compléter la réponse puis passe la main au joueur suivant.

Par exemple : - A quoi ressemble le paysage qui s'ouvre devant nous ?

- A une jungle luxuriante, pleine de bestioles carnivores et de plantes toxiques.

- Oui, mais cette végétation est localisée. Au loin on peut voir qu'elle cède la place à un désert brûlant.

Les réponses données à ces questions vont constituer les bases de l'univers qui sera exploré par les joueurs dans la suite du jeu.

SECONDE_PHASE : DECOUVERTE

L'optimiste proclame que nous vivons dans le meilleur des mondes possibles, tandis que le pessimiste craint que ce ne soit vrai.

- James Branch Cabell

Une fois les préparatifs terminés, les personnages vont pouvoir commencer leur mission et explorer les terres dévastées de Californie pour y rétablir un semblant de civilisation. Au cours de cette phase, plusieurs scènes se dérouleront successivement à la manière d'un film. Chacune de ses scènes sera centrée sur un problème menaçant la réussite de la mission d'EDEN-4 et sur l'un des personnages sélectionnés au cours de l'étape suivante.

Concrètement, cette phase se découpe en plusieurs tours de jeu, correspondant chacun à une scène. Au cours de chaque tour, l'un des joueurs (le narrateur) sera chargé de cadrer la scène et d'en exposer les enjeux. Face à lui un autre joueur (le protagoniste) incarnera le personnage posé devant lui et tentera de surmonter les obstacles décrits par le narrateur. Pendant ce temps, les autres joueurs (appelés collectivement le public) sont encouragés à aider le narrateur et le protagoniste à raconter une histoire intéressante en soufflant des idées à l'un ou à l'autre, où en faisant intervenir directement leur personnage dans la scène.

Chacun de ces tours de jeu est découpé en plusieurs étapes:

1. Le narrateur cadre la scène et choisit un protagoniste.
2. Le public peut alors souffler des détails.
3. Le protagoniste tente de résoudre le problème.
4. Le narrateur clôt la scène.

Une fois toutes ces étapes suivies, le narrateur passe la main au joueur situé à sa gauche et redevient un joueur comme les autres.

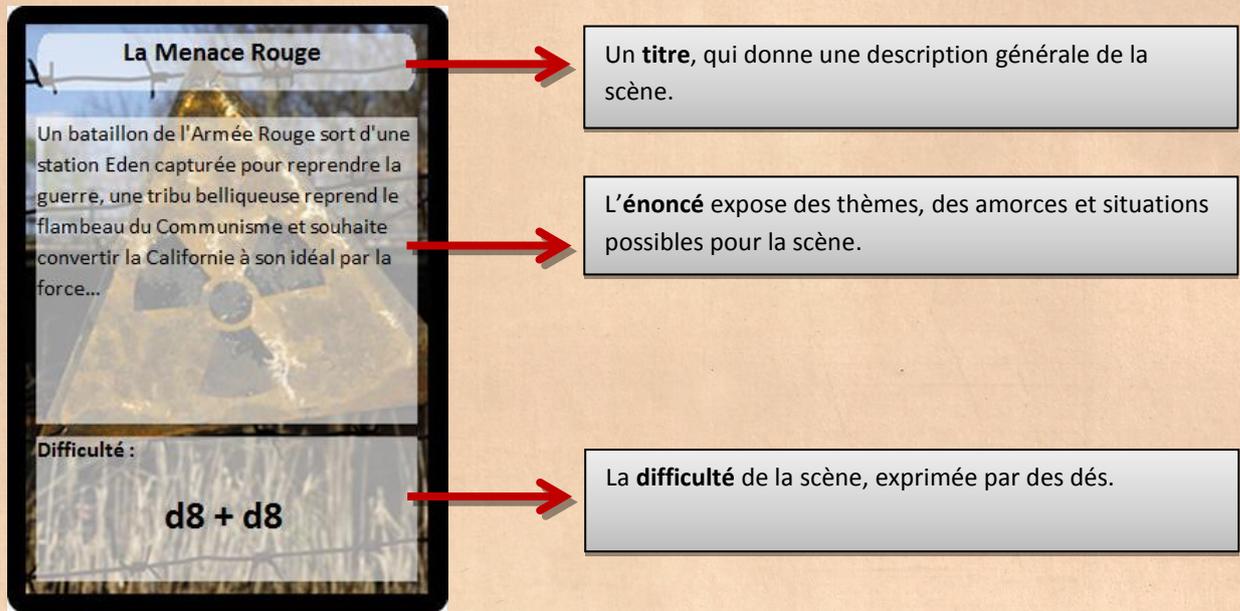
Le Facilitateur (règle optionnelle)

Si votre groupe n'est pas à l'aise avec les jeux narratifs, vous pouvez choisir de nommer le joueur le plus expérimenté (vous qui êtes en train de lire ces lignes par exemple) comme "facilitateur". Lors de cette étape, le facilitateur pourra jouer le rôle d'A.D.A.M. ou d'E.V.E. pour épauler ses camarades lorsqu'ils prennent la parole, en leur soufflant des idées et/ou en les guidant dans l'application des règles. Si l'ensemble de la table n'est pas à l'aise avec le jeu, le facilitateur peut également jouer ce rôle à plein temps et ne pas prendre part aux tours de table.

1 - CADRER LA SCÈNE (NARRATEUR)

Lors de cette première étape du tour de jeu, le narrateur va cadrer la scène et définir ses enjeux. Pour cela, il tire 3 cartes de scène et en choisit une sans la montrer aux autres joueurs.

Chaque carte de scène est un archétype général, une idée que le narrateur déclinera pour obtenir un défi à opposer au protagoniste. Une carte de scène est composée des éléments suivants:



Une fois la carte de scène choisie, le narrateur choisit à quel personnage elle va s'adresser. Pour cela, il doit sélectionner obligatoirement un personnage incarné par un joueur parmi ceux ayant le plus faible niveau d'activation (c'est-à-dire l'un des personnages qui sont le moins intervenus dans l'histoire jusqu'à présent). Cette contrainte permet de s'assurer qu'aucun personnage ne volera la vedette au reste du casting grâce à son charme, ses compétences ou son lourd passé. Le joueur contrôlant le personnage choisi devient alors le protagoniste pour le reste du tour de jeu.

Le narrateur expose alors brièvement au protagoniste les tenants et aboutissants de la scène qui va s'ouvrir en répondant à ces quelques questions :

- De quoi va parler cette scène ?
- Ou se déroule-t-elle ?
- Quel est le conflit au cœur de la scène ?
- Quel est l'enjeu de ce conflit pour le protagoniste, le personnel d'EDEN-4 et la mission ?
- Comment le protagoniste s'est-il retrouvé impliqué ?

2 - SOUFFLER DES DETAILS (PUBLIC)

Une fois la scène cadrée, le public (c'est à dire les joueurs n'étant ni protagoniste ni narrateur) a la possibilité de souffler quelques idées au narrateur pour étoffer le décor, détailler une menace... Le narrateur peut alors décider d'incorporer certains de ces détails à la scène s'il le souhaite. Quelle que soit sa décision, elle doit cependant être claire pour l'ensemble de la table.

3 - RESOUDRE LA SCENE (PROTAGONISTE)

Pour résoudre une scène, le protagoniste raconte comment son personnage affronte la situation. Là encore, le public et le narrateur peuvent lui souffler des idées qu'il peut alors reprendre pour les intégrer à son récit.

Le joueur protagoniste constitue ensuite une poignée avec tous les dés indiqués sur la carte de son personnage qui s'appliquent à la situation. Si son Ombre intervient dans la résolution de la scène, il peut ajouter le dé correspondant à sa poignée mais il veillera à utiliser un dé d'une couleur différente afin de pouvoir le reconnaître plus facilement.

Naturellement, pour améliorer ses chances de succès, le protagoniste de la scène peut demander à d'autres personnages contrôlés par des joueurs de l'assister. Chaque personnage assistant apporte un dé correspondant à un (et un seul) Trait applicable à la poignée rassemblée par le protagoniste.

Une fois les dés lancés, le protagoniste additionne les deux plus élevés pour obtenir un total. A cet instant, il peut décider de dépenser des points investis dans les systèmes MARS, RECON et SCIENCE pour relancer un dé par point ainsi dépensé, s'il raconte comment ces systèmes facilitent la tâche de son personnage.

Agir contre le protagoniste (règle optionnelle)

Lors de cette étape, un joueur dont le personnage est témoin de la scène peut également faire en sorte que celui-ci agisse *contre* le protagoniste, quitte à mettre la mission en danger. Dans ce cas, il doit décrire comment son personnage s'oppose à celui du protagoniste et donner au narrateur un dé correspondant à un (et un seul) Trait applicable à la situation. Dans ce cas, le narrateur ajoute les deux plus gros résultats de ses dés pour obtenir son total.

Une fois que le total définitif est calculé, le narrateur révèle la carte de scène qu'il avait choisi, lance les dés indiqués sur celle-ci et les additionne également :

- Si le résultat de la somme deux plus hauts dés du protagoniste dépasse la somme des dés du narrateur, celle-ci est réussie. Le protagoniste prend alors la main sur la narration et raconte comment les personnages impliqués ont dépassé cet obstacle.
- Sinon c'est un échec. Le narrateur prend la main sur l'histoire et raconte comment les personnages impliqués échouent devant l'obstacle.

Si le dé correspondant à l'Ombre d'un personnage a donné la plus haute valeur de la poignée, le joueur doit décrire comment son Ombre complique la vie du personnage. On dit alors que son Ombre a été révélée.

4 - CLOTURER LA SCENE (NARRATEUR)

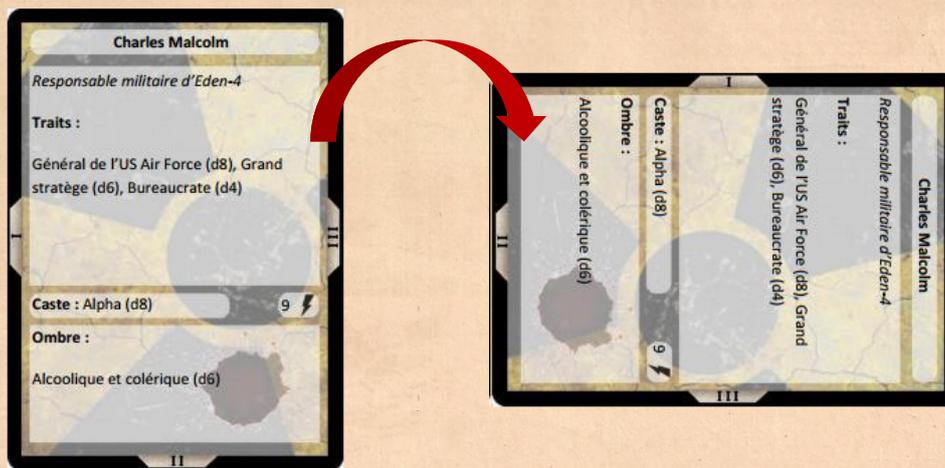
La dernière étape d'un tour de jeu est purement mécanique et sert à préparer les tours suivants.

Le narrateur modifie le score de Mission du groupe en fonction de l'issue de la scène :

- Si c'est un succès, on augmente le score de Mission du groupe de 1 point.
- Si c'est un échec, on diminue ce score de 1 point. A ce moment, un joueur dont le personnage est intervenu dans la scène peut décider de sacrifier son personnage pour empêcher cette perte. Dans ce cas, il écarte la carte de son personnage de la partie et raconte ce dernier moment de gloire. Il sélectionne ensuite un personnage dans la réserve.

Dans tous les cas, le niveau d'activation du protagoniste et de ses assistants pour la scène est augmenté de 1, tout comme la valeur du dé posé sur l'Horloge de l'Apocalypse. Pour augmenter le niveau d'activation d'un personnage, tournez sa carte de 90° dans le sens horaire (de manière à ce que le marqueur situé en bord de carte vous indique son niveau d'activation actuel).

Par exemple : Charles Malcolm vient d'affronter sa première scène avec succès. Le joueur qui l'incarne augmente donc son niveau d'activation en tournant sa carte de 90° de manière à ce que le I imprimé sur le bord de la carte de Charles se trouve devant lui :



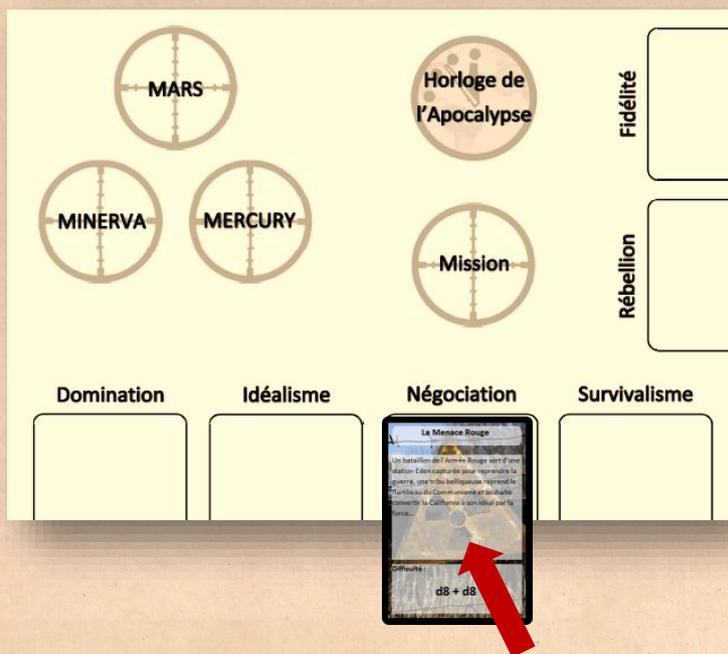
Si l'Ombre du protagoniste a été révélée au cours de la scène, on augmente à nouveau son niveau d'activation.

Si le niveau d'activation d'un personnage dépasse 3 lors de cette étape, cela signifie qu'il a eu son heure de gloire et qu'il est temps pour lui de se mettre en retrait pour permettre aux autres personnages de briller à leur tour. Son joueur retourne alors la carte du personnage face cachée et choisit un personnage dans la réserve qui devient alors son personnage.

Une fois la scène close, le narrateur attribue un point dans un des scores de Méthode selon l'approche utilisée par les joueurs pour résoudre la crise et place la carte de scène utilisée sur la zone correspondante de la fiche de groupe :

- **Domination** si les joueurs ont utilisé leur puissance de feu ou leur technologie pour imposer leur vision à une autre communauté ou s'ils ont résolu un problème par la seule application de la violence.
- **Idéalisme** si les joueurs ont aidé une autre communauté humaine sans contrepartie ou s'ils ont agi par pur altruisme.
- **Négociation** si les joueurs ont désamorcé un conflit par le dialogue ou le commerce.
- **Survivalisme** si les joueurs ont évité conflit en le contournant ou en prenant la fuite.

Par exemple : Charles Malcolm a réussi à désamorcer le conflit qui menaçait d'éclater entre EDEN-4 et les militaires de l'Armée Rouge sortis de la station EDEN-13. Le narrateur décide donc de placer la carte "La Menace Rouge" qu'il vient d'utiliser sur la zone Négociation de la fiche de groupe :



5 - FIN DE LA SECONDE PHASE

Le narrateur détermine ensuite si la seconde phase du jeu est arrivée à son terme et s'il est temps de passer à la troisième phase. Cette transition s'effectue si au moins l'une de ces deux conditions est remplie:

- Le dé posé sur l'Horloge de l'Apocalypse a dépassé sa valeur la plus haute (ce qui correspond à deux tours de table).
- Tous les personnages sélectionnés par les joueurs au cours de la première étape ont été retournés face cachée ou écartés de la partie.

Si l'une de ces conditions est remplie, le narrateur passe la main à son voisin de gauche et la troisième phase démarre immédiatement.

Si ces conditions ne sont pas remplies, le narrateur passe le paquet de cartes de scènes à son voisin de gauche et un nouveau tour commence.



AMERICANS DON'T PATRONIZE REDS!!!!

**YOU CAN DRIVE THE REDS OUT OF
TELEVISION, RADIO AND HOLLY-
WOOD**

THIS TRACT WILL TELL YOU HOW.

WHY WE MUST DRIVE THEM OUT:

1) The REDS have made our Screen, Radio and TV Moscow's most effective Fifth Column in America . . .
2) The REDS of Hollywood and Broadway have always been the chief financial support of Communist propaganda in America . . . 3) OUR OWN FILMS, made by RED Producers, Directors, Writers and STARS, are being used by Moscow in ASIA, Africa, the Balkans and throughout Europe to create hatred of America . . . 4) RIGHT NOW films are being made to craftily glorify MARXISM, UNESCO and ONE-WORLDISM . . . and via your TV Set they are being piped into your Living Room—and are poisoning the minds of your children under your very eyes!!!

So REMEMBER — If you patronize a Film made by RED Producers, Writers, Stars and STUDIOS you are helping COMMUNISM . . . every time

TROISIEME_PHASE : PRIME_BASE

Abaissez vos boucliers et rendez-vous sans condition. Nous intégrerons vos caractéristiques biologiques et technologiques aux nôtres. Votre culture s'adaptera à nos besoins. Toute résistance serait futile.

– Star Trek

Le contact vidéo est rétabli avec Prime Base. L'Homme aux Gants Rouges est aux commandes et révèle son identité et son objectif réel. EDEN-4 va alors devoir choisir une ligne de conduite à adopter. Sera-t-elle fidèle au Projet EDEN ou trahira-t-elle Prime Base pour sauver sa conscience et les choses qu'elle a déjà accomplies ?

Au cours de cette phase, chaque personnage encore en vie va devoir se prononcer sur la ligne de conduite à adopter pour la suite des événements. Lorsque cette phase débute, toutes les cartes de personnage encore en vie sont retournées face visibles et placées au milieu de la table. Le joueur situé à gauche du dernier narrateur intervenu lors de la seconde phase incarne désormais l'Adversaire. Sa tâche sera principalement d'incarner le rôle de l'Homme aux Gants Rouges. Les autres joueurs vont alors incarner l'un des personnages survivants chacun leur tour au cours d'une scène d'interlude.

Le Facilitateur comme Adversaire (règle optionnelle)

Si vous jouez avec un facilitateur, il est préférable que ce soit lui qui incarne l'Homme aux Gants Rouges et soit l'Adversaire de cette phase.

1 - CHOIX DE L'HOMME AUX GANTS ROUGES

L'Adversaire va tout d'abord déterminer l'identité et l'objectif de l'Homme aux Gants Rouges à l'aide de la liste suivante (en choisissant ou en lançant un d8) :

1. Le **Dictateur** souhaite rétablir l'ordre par la force et diriger le pays d'une main de fer.
2. Le **Général** souhaite continuer la guerre contre les vestiges de l'URSS et organiser une grande invasion, en recrutant les tribus primitives du pays par la force si nécessaire.
3. Le **Prêcheur** souhaite exterminer les communautés ayant pêché aux yeux de Dieu pour tenter de gagner Son pardon. Les infidèles découverts au sein du Projet EDEN seront également éliminés.
4. L'**Anticommuniste** souhaite reprendre la chasse aux sorcières de McCarthy et purger le Projet EDEN pour reconstruire les USA sur des bases saines. Dans le sang si nécessaire.
5. Le **Communiste** souhaite achever l'Amérique tant qu'elle est à terre pour la faire renaître comme un nouveau paradis prolétaire géré par la collectivité et gouverné par le Soviet Suprême Américain.
6. Le **Voyageur** souhaite quitter la Terre et coloniser les étoiles, quitte à sacrifier des générations d'esclaves dans une nouvelle course vers les étoiles.
7. Le **Sociologue** révèle que le projet EDEN n'a jamais eu pour but de rétablir la Constitution ou même de reconstruire la civilisation. Il s'agissait simplement d'une expérience sociologique à grande échelle qui est maintenant terminée. EDEN-4 doit désormais faire le tour du pays pour effacer les traces du projet et "nettoyer" les autres stations.
8. L'**Optimiste** exige que le personnel du projet détruise toutes traces de technologie et de bases militaires d'avant-guerre, en utilisant l'arme atomique s'il le faut. Une fois cette première phase accomplie, il exige que toutes les stations EDEN soient également rasées et que leur personnel se mêle aux indigènes primitifs, pour permettre à l'humanité de renaître débarrassée des anciennes idéologies.

Une fois ce choix fait, l'Adversaire raconte comment l'Homme aux Gants Rouges révèle son existence et son véritable plan aux habitants d'EDEN-4 dans une brève scène de révélation.

Rendez-le détestable !

Cette courte scène de révélation doit être un choc pour les personnages. Allez-y à fond et faites de l'Homme aux Gants Rouges un type détestable et dangereux, dans la droite ligne des meilleurs adversaires de James Bond. Si vous sentez que vos joueurs commencent à vouloir le suivre un peu trop facilement, n'hésitez pas à le lier directement au déclenchement de la Guerre et aux premières frappes nucléaires !

Au cours de cette brève scène de révélation, l'Adversaire est encouragé à interpeler directement les personnages des joueurs avec des questions ciblées qui appuient là où ça fait mal. Par exemple :

- *William, toi qui roules pour Moscou depuis le début, comment tu te sens quand ce type déclare vouloir abattre tes camarades ?*
- *Michael, toi qui étais destiné à devenir le prochain Gouverneur de Californie avant la guerre, que dirais-tu de rejoindre l'Homme aux Gants Rouges pour grimper les échelons et reprendre ta place ? Tu laisserais passer une telle opportunité ?*
- *Wayne, quand tu finançais la construction des stations EDEN, tu t'imaginais une seconde que ton argent aidait un tel projet à voir le jour ?*
- *Brittany, toi qui parlais de « vaincre la Menace Rouge », qu'est-ce que tu penses de ce plan ? Il ne serait pas presque trop mou ?*

Mettez-les face à leur conscience !

Là encore, l'Adversaire est plus qu'encouragé à ne pas retenir ses coups lorsqu'il s'adresse ainsi aux personnages. Mettez-les face à leurs contradictions ! Poussez leurs raisonnements à l'extrême ! Tentez-les avec des promesses de promotions faramineuses ! Créez de véritables cas de conscience !

2 - RESISTER OU SERVIR

Une fois la révélation encaissée par les personnages, les personnages vont pouvoir agir pour aider ou s'opposer au plan de l'Homme aux Gants Rouges.

Cette phase du jeu se découpe en tours de jeu comme la phase de découverte. Lors de chacun de ces tours :

1. L'Adversaire cadre la scène pour le protagoniste du tour.
2. Le public peut souffler des détails.
3. Le protagoniste tente de résoudre le problème.
4. L'Adversaire clôt la scène.

La seule différence avec les règles en vigueur dans la phase précédente se situe au niveau de la première étape des tours. Pour cadrer la scène, l'Adversaire peut soit :

- Mettre en scène un danger en tirant une carte de scène (comme dans la seconde phase du jeu).
- Tester la loyauté d'un personnage encore actif (voir plus loin).

METTRE EN SCENE UN DANGER

S'il ne souhaite pas tester la loyauté d'un personnage dans l'immédiat, l'Adversaire peut décider de confronter le personnage dont c'est le tour avec un danger extérieur. Pour cela, il tire trois cartes de scènes et en choisit une.

La scène est alors résolue à la manière de la seconde phase du jeu.

Les personnages sortent du jeu si leur activation dépasse 3 comme précédemment.

Important : il est impossible de mettre en scène un danger pour un personnage dont le niveau d'activation est de 3. Un tel personnage étant proche de la sortie du jeu, il est désormais temps de tester sa loyauté.

De l'intérêt de jouer des cartes de scène

Diminuer le nombre de points de Mission pour affaiblir les personnages.

TESTER LA LOYAUTE D'UN PERSONNAGE

Lorsqu'il souhaite tester la loyauté d'un personnage, l'adversaire cadre une scène centrée sur ce personnage et ses éventuels doutes quand à la véritable nature du Projet EDEN.

Il est également possible (et même recommandé) de mettre plusieurs personnages en scène en même temps en narrant un débat passionné, une discussion houleuse ou une séance de planification intensive entre plusieurs personnages.

Si le personnage souhaite s'aligner avec les objectifs de l'Homme aux Gants Rouges, il pose sa carte sur la zone Fidélité.

S'il souhaite se rebeller, alors l'Homme aux Gants Rouges réagira pour éviter qu'une telle dissidence se répande dans la station et tentera de le réduire au silence. L'Adversaire cadre alors une brève scène au cours de laquelle l'Homme aux Gants Rouges va tenter de réduire l'imprudent au silence. Il peut pour cela utiliser des agents doubles ou des systèmes de défense automatisés dissimulés dans EDEN-4 pour l'abattre, corrompre un figurant pour l'empoisonner ou arranger un fâcheux accident mortel.

Par défaut, la difficulté de cette scène est de 3d8. Le joueur peut réduire cette difficulté en dépensant des points de Mission :

Points dépensés	Difficulté
1	d8 + d8
2	d6 + d8
3	d6 + d6

S'il réussit, son personnage survit à ce piège et le joueur pose sa carte sur la zone Rébellion de la fiche de groupe. Le joueur sélectionne alors un autre personnage, s'il en reste.

S'il échoue, son personnage est retiré du jeu sans pouvoir « voter ».

Il n'est pas possible de demander de l'aide à un autre personnage lors de cette courte scène. L'Homme aux Gants Rouges est extrêmement prudent et s'arrangera toujours pour faire disparaître un gêneur sans laisser de traces ou de témoins.

FIN DU TOUR

Le narrateur détermine ensuite si la troisième phase du jeu est arrivée à son terme et s'il est temps de passer à l'épilogue. Cette transition s'effectue lorsque toutes les cartes de personnages ont été écartées du jeu ou placées sur les zones Fidélité ou Rébellion de la fiche de groupe.

Si cette condition n'est pas remplie, l'Antagoniste passe au joueur suivant.

3 - DECISION D'EDEN-4

Lorsque toutes les cartes de personnages et de figurants ont été placées sur la fiche de groupe ou écartées du jeu, l'Adversaire compte le nombre de cartes de personnages placés dans les zones Fidélité et Rébellion pour déterminer laquelle de ces deux issues l'emporte.

Une fois les cartes comptées, il raconte les grandes lignes de ce qui se passera ensuite pour les habitants d'EDEN-4 dans une courte scène :

- **Si la Fidélité l'emporte**, il doit alors raconter comment EDEN-4 rejoint les forces de Prime Base et l'Homme aux Gants Rouges atteint son objectif.
- **Si la Rébellion l'emporte**, il doit raconter comment les survivants d'EDEN-4 trahissent les ordres de l'Homme aux Gants Rouges et quelle influence ils vont avoir sur les terres dévastées de Californie. Vont-ils partir en guerre contre Prime Base ? Ou tout simplement vivre leur vie loin des plans déments de leur ancien patron ?
- **S'il y a égalité entre la Fidélité et la Rébellion**, les habitants d'EDEN-4 se déchirent et n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la conduite à adopter vis-à-vis de l'Homme aux Gants Rouges. Le désaccord est tellement profond qu'une partie des habitants est obligée de quitter la station pour aller s'installer ailleurs. Désormais en sous-effectif, les membres du projet restés dans la station ne sont plus en mesure de veiller au bon fonctionnement des installations. L'Adversaire raconte ce final tragique.



EPILOGUE : LE MONDE DE DEMAIN

Il n'y a pas de destin, mais ce que nous faisons.

— Terminator 2

Une fois que le destin des personnages et de leur station scellés, l'Adversaire consacre une dernière scène à l'épilogue de l'histoire avec l'aide des autres joueurs. Cette dernière scène est une sorte de zoom arrière, un panorama des terres dévastées qui se concentre sur l'impact qu'auront eues les actions des personnages sur ce monde en pleine convalescence. Auront-ils été les premiers à remettre l'humanité sur la voie de la paix et de la prospérité ? Ou entreront-ils dans l'histoire comme des dictateurs en puissance assoiffés de violence ?

Pour cadrer cette scène, l'Adversaire se base sur les scores de Méthodes obtenus par les joueurs au cours de la seconde phase du jeu.

Le score le plus élevé détermine les conséquences des actions entreprises par EDEN-4 sur la Californie. Le tableau ci-dessous donne quelques exemples de conséquences utilisables pour chacune des méthodes :

Score le plus élevé	Conséquences
Domination	EDEN-4 devient au fil des années la capitale d'un petit état civilisé mais autoritaire et répressif. Au bout de quelques temps, le nouvel état aura étendu ses frontières par la voie des armes.
Idéalisme	EDEN-4 devient synonyme d'espoir et d'humanisme dans les terres dévastées de Californie. Les heures les plus sombres de l'humanité sont probablement derrière elle.
Négociation	EDEN-4 réussit à rassembler la plupart des communautés de Californie sous son aile et forme une communauté basée sur le commerce et le capitalisme. Le Rêve Américain est de retour.
Survivalisme	Les habitants d'EDEN-4 se font petit à petit oublier par les Californiens. Les générations suivantes grandiront dans le confort de la station, bien à l'abri de la lumière du jour derrière des portes blindées.

Le score le plus faible détermine la tonalité et l'ambiance de l'épilogue :

Score le plus faible	Tonalité
Domination	<i>Anarchie</i> : La loi de la jungle reste la seule loi universelle en Californie pour les décennies à venir.
Idéalisme	<i>Fatalité</i> : Les plus sombres défauts de l'homme règnent en maîtres sur les terres dévastées. L'espoir que l'humanité redresse la tête un jour est presque inexistant.
Négociation	<i>Egoïsme</i> : La loi du marché dans son application la plus darwinienne. Les puissants s'enrichissent et les faibles s'enfoncent dans la misère.
Survivalisme	<i>Assimilation</i> : La survie d'EDEN-4 est fortement menacée à court terme. Ses habitants n'auront qu'un seul choix : sortir et se mêler à la population ou mourir dans leurs souterrains.

Au cours de cette scène d'épilogue, le reste du groupe peut intervenir en soufflant chacun un détail, un personnage ou un élément d'histoire en respectant la tonalité de l'épilogue.

L'Adversaire doit intégrer ces éléments à sa narration s'ils sont conformes à la tonalité.

1979 : La Troisième Guerre Mondiale éclate entre l'Union Soviétique et les USA. Le feu nucléaire dévaste le monde, précipitant l'humanité dans un tourbillon de poussière et de mort. Les élites du pays mettent sur pied un grand plan pour préserver la Constitution et le Rêve Américain : le Projet EDEN, censé reconstruire le pays 30 ans après les bombes.

<<DATE INCONNUE>> : La station Eden-4 sort progressivement de son sommeil, avec plus de 120 ans de retard. Le pays est un désert radioactif peuplé d'étranges monstruosité et de tribus humaines revenues à l'état sauvage. Aucun signal du quartier général ou des autres stations. Avant de rétablir les institutions des Etats-Unis, il va falloir reconstruire la civilisation.

Ceci est l'histoire des hommes et des femmes chargés de cette mission.

Projet EDEN est un jeu narratif pour 3 à 5 joueurs au cours duquel vous allez vivre les aventures des habitants d'un bunker dans les terres dévastées de la Californie plus d'un siècle après la Troisième Guerre Mondiale.

Une partie de **Projet EDEN** se joue en 3 ou 4 heures sans préparation préalable.



<http://gobzink.shamzam.net/>

