

# Atelier d'écriture de scénario de jeu de rôle



## *Rust*

Inspiré du roman *Spin* de Robert Charles Wilson

Bibliothèque de Viroflay le 25/04/2012



## **BACKGROUND :** Description de la planète Mars

Cette planète est le fruit des expériences scientifiques menées par les Terriens quand ils ont découvert un Spin entourant la Terre. Se sentant menacés, ils ont alors décidé de rendre Mars habitable car quand le Spin disparaîtra, la Terre sera brûlée par le Soleil. Ils ont lancé des microbes et des bactéries sur la planète Mars pour implanter un écosystème, la vie et créer une « race de sauveurs » pour perpétuer la race humaine.

Mars est devenue une planète verte avec une végétation touffue et des points d'eau. Les habitants ressemblent à des humains de petite taille. Bon nombre de Terriens ont émigré sur cette planète en passant par les Arcs qui relient les planètes entre elles et qui ont été placés par les Hypothétiques et qui permettent de sauver une population entière en la faisant passer sur une autre planète au cas où leur planète d'origine est dépourvue de ressources. Ils se déplacent au moyen de vaisseaux spatiaux, de tubes-tramways transparents ou de téléporteurs en métal.

## **Acte 1 : Implication :**

Nous sommes sur Mars, planète protégée par un Spin, une membrane qui sert de barrière électromagnétique qui filtre la radiation concentrée. La planète est parsemée d'Arcs, permettant le passage à une autre planète. Les scientifiques Martiens détiennent le secret de fabrication du médicament qui permet d'accéder au Quatrième Age. Ce médicament gardé précieusement dans des fioles permet le renouvellement cellulaire du corps et peut ajouter une durée de vie voire avec la formule améliorée, l'accès à la vie éternelle. Un scientifique découvre un phénomène nouveau autour du Spin, des zones d'ombre et cherche à savoir ce qu'il se passe. Il demande de l'aide de l'« Organisation » qui est chargée de rassembler et de mettre à l'abri les fioles du Quatrième Age car certaines bandes organisées s'amuse à les dérober pour les revendre ensuite à la population. Ce médicament est très prisé et attire toutes les convoitises. L'Organisation fait appel à certains agents pour assister le scientifique dans son enquête. L'équipe se compose d'un pilote, d'un ufologue, d'un apprenti, d'un médecin, d'un mercenaire, d'un mécanicien et d'un soldat, nommé chef de l'équipe. Le chef Zark mi-terrien, mi-martien prend donc le commandement assisté par Jhorg, l'énigmatique mercenaire, marié à une terrienne, médecin, prénommée Ursula. Le couple cherche à améliorer la composition du Quatrième Age pour fabriquer un Cinquième Age qui permettrait d'accéder à l'immortalité quelles que soient les circonstances. L'ufologue Arthurus a un apprenti Manarklun qui s'est lié avec le chef qui lui enseigne les bases du combat. Zarmina est mécanicienne et assiste Maximilien, le pilote.

L'équipe est envoyée en mission de routine autour du Spin pour savoir ce qu'il s'y passe vraiment, pour éclaircir les zones d'ombre et pour vérifier l'imperméabilité du Spin qui protège la planète. Tout à coup, les lumières du vaisseau clignotent et finissent par s'éteindre. Les réacteurs faiblissent. Le métal commence à rouiller et se met à fondre.

## **Acte 2 : Complication :**

L'équipe découvre qu'une nouvelle espèce microscopique se déplaçant en essaim se nourrit de métal. Mars est donc menacée et cette nouvelle espèce peut passer par les Arcs et ainsi menacer toutes les planètes reliées par les Arcs. Si les habitants prennent conscience du danger, ce serait la panique et le chaos : tout le monde se battrait pour le Quatrième Age et

avoir des chances de survivre. Les satellites et tous les moyens de communication sont coupés. La planète Mars se trouve isolée. Le vaisseau commence à rouiller. Ils retournent à la base en catastrophe. Leur vaisseau est mis en quarantaine et une équipe de scientifiques montent à bord pour examiner les lieux et faire leurs recherches. L'équipe se voit de suite attribuée une nouvelle mission : tenter de réparer les satellites. Ils doivent absolument pouvoir contacter les autres planètes pour qu'elles se préparent à l'invasion de la nouvelle espèce. En chemin, ils sont attaqués par un ver de l'espace qui les prend en chasse.

### **Acte 3 : Explication :**

L'équipe découvre que la nouvelle espèce qui les menace sont des bactéries qui se nourrissent de métal pour proliférer. L'équipe est chargée de réparer ou de remplacer les satellites et cherche désespérément un moyen de lutter contre les bactéries et essaient de mener des expériences au siège de l'Organisation pour trouver la façon de les tuer avant que la panique ne s'empare de la population. Des PNJ tentent de s'accaparer des fioles du Quatrième Age mises à l'abri à l'Organisation pour les revendre à la population. S'ils parviennent à le faire, le chaos est assuré. Par la suite, les Hypothétiques mettent en place des artefacts tout autour de Mars et l'équipe s'interroge sur leurs intentions.

Finals possibles :

- Si les PNJ s'emparent des fioles du Quatrième Age, il faudra gérer le chaos parmi la population.
- Les Hypothétiques tentent d'attaquer Mars pour éviter la prolifération des bactéries ou l'Organisation tente de les rallier pour trouver un remède pour détruire la nouvelle espèce.
- Les PJ trouvent la composition chimique qui permet de détruire les bactéries, évitent ainsi la prolifération et découvrent que les artefacts sont mis en place uniquement dans le but de fermer les Arcs pour éviter que les bactéries ne se propagent ailleurs.

# Le jeu de rôle pour tous

---

MAXIMILIEN, TERRBIEN, PILOTE DE L'ORGANISATION

Force



TRÈS FAIBLE



Santé



ASSEZ CHÉTIF

Intelligence



BONNES CONNAISSANCES



Mental



MENTAL D'ACIER

Perception



TRÈS INTUITIF



Agilité

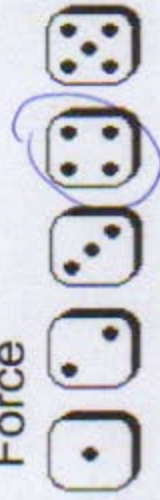


UN PEU MALADROIT

# Le jeu de rôle pour tous

ZARINA, PARTIENNE, MÉCANICIENNE

Force



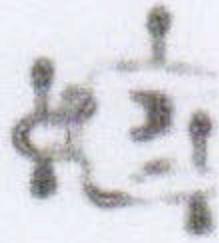
MUSCLÉE



Santé



INSTABLE



Intelligence



GÉNIE MÉCANIQUE



Mental



TRÈS INFLUENÇABLE



Perception



TRÈS LIMITEE VOIRE

INEXISTANTE



Agilité



TRÈS ATHLÉTIQUE



# Le jeu de rôle pour tous

---

PANAKLUN, JEUNE APPRENTI VFOLOGUE - SECRETÈMENT ADOUREUX  
D'UR-SULA - FORNÉ AU COMBAT PAR ZARK.

Force



ENDURANT

Santé



ROBUSTE

Intelligence



BONNE CULTURE GÉNÉRALE

Mental



OBSTINE - SAIT CE QU'IL  
VEUT

Perception



ASSEZ INTUITIF

Agilité



SPORTIF - S'ÉTRANGE

# Le jeu de rôle pour tous

---

ARTHURUS, NI-NARTIEN/NI-TERRIEN, UFOLOGUE, DETIENT LE SECRET DE FABRICATION DU 4<sup>ème</sup> ÂGE.

Force



PAS MUSCLE

Santé



SE SOIGNE LUI-MÊME

Intelligence



UN GÉNIE EN DEVENIR

Mental



MENTAL D'ACIER

Perception



NÉANT

Agilité



TRÈS DAKA DROIT

# Le jeu de rôle pour tous

---

ZARK, MARTIEN, SOLDAT DE L'ORGANISATION CHARGÉ DE PROTÉGER  
LE <sup>hème</sup> ÂGE - CHEF DE L'ÉQUIPE

Force



Santé



Colosse

---

ENCAISSE LES COUPS

Intelligence



Mental



BIEN DANS LA TÊTE -  
SUIT LES ORDRES A LA LETTRE -

NE SE LAISSE PAS  
IMPRESSIONNER

---

Perception



Agilité



UN PEU DUR D'OBÉIR

AGILE POUR ÉVITER



# Le jeu de rôle pour tous

JHORG, NERCENAIRE QUI A INFILTRÉ L'ORGANISATION-MARI D'URSULA  
VEUT OBTENIR LE 6ème AGE POUR CRÉER UN 5ème AGE POUR  
LUI-TERRIEN INDIGRÉ

Force



CAN PEU FAIBLE



Santé



CHETIF

Intelligence



CULTIVÉ



Mental



INFLUENÇABLE

Perception



6ème SENS



Agilité



ACROBATE

# Le jeu de rôle pour tous

---

URSULA, TEARBIENNE, NEDECIN, FENDE DE JOHRE, h érie AGG

Force



PAS TRÈS FORTE



Santé



SANTÉ DE FER

Intelligence



GENIE



Mental



TÊTE

Perception



PAS TRÈS INTUITIVE



Agilité



PAS AGILE DU TOUT