

HUBRIS

Concours Royal Rumble
Thème : Liquide(s) étrange(r)(s)
Auteur : Nicolas Maucotel
Contact : n.maucotel@laposte.net



L'hubris

Dans un futur lointain, des hommes, les murmès, tentent de survivre dans un environnement hostile. Réunis en communautés, ils exploitent jusqu'à la moelle tout ce qui les entoure et pillent les ruines des anciens mondes à la recherche de tout ce qui peut servir.

Le fruit de leur travail sert à payer les Dieux en échange l'Hubris, un liquide dont dépendent leurs vies. Mais ce liquide indispensable transforment les murmès et provoquent chez des mutations irréversibles toutes les plus étonnantes les unes que les autres.

L'Oïkia, la cité mystérieuse choisie de Dieux, fournit aux murmès l'Hubris dont ils ont besoin en échange de lourds tributs. Les sombres pharmacônes forment la main armée des Dieux et appliquent leurs vœux.

Quelques hommes, refusant l'hégémonie de l'Oïkia, abandonnent les murmès et vont rejoindre les rangs des rebelles terrés dans les profondeurs des immenses ruines de civilisations aujourd'hui disparues.

Cet ouvrage est un jeu de rôle qui s'appuie sur EW-System v.2.0. Ce système de jeu libre est disponible à l'adresse suivante : www.ew-studio.com.

« EW-System » and the EW-System logo are trademarks of Ewtraordinary Worlds Studio SARL in France and other countries and are used with permission according to the terms of the Extraordinary Worlds Licence version 2.0. A copy of this licence can be found at www.ew-studio.com.

Photo de couverture : Désert du Sahara, en Mauritanie, 2005. Jgremillot. Licence libre GNU.

L'Hubris

«Source de vie et de mort, l'Hubris est tout. Brillant et doux, l'Hubris est aussi explosion et violence. Nous ne pouvons nous en défaire, abreuvant nos corps, ils les altèrent à jamais. Il fait de nous des esclaves et des monstres. L'hubris est tout. C'est un don. Les élus de l'Oïkia la reçoivent des mains des dieux. L'Oïka ne connaît ne faim ni le froid. L'Oïka est une lumière dans les ténèbres. Et toi, faible Murmès, tu es tel une fourmi, ta vie de labeur et de douleur est insignifiante, seule la survie de l'Oïka et de toute la race humaine n'a d'importance.»

Tout commence ...

Le sable a perte de vue sauf devant. D'immenses masses s'élèvent du sol, mais rien n'y fait, après plusieurs marches, elles semblent toujours aussi proches. Quelles tailles font-elles ? La gourde est vide. Les jambes cèdent et le sable envahi la bouche. Des bruits de pas. Des silhouettes qui s'approchent et forcent à ouvrir les yeux : un monstre à trois jambes et un à la peau de vertébré s'approchent. La mort, mais où sa faux ?

Un liquide amer qui coule dans la bouche pousse à rouvrir les yeux. Dans une tente un vieil homme à trois yeux se penche : « bienvenu chez les murmès... »

..Bienvenu..

Bienvenu parmi nous étranger. Je ne sais pas d'où tu viens, tu sembles ne rien connaître de nous, je vais te guider. Te voilà parmi les murmès. Murmès signifie l'insignifiant, l'individu qui seul n'est rien face au monde, face à l'Èrèmos, le monde aride. Il n'est rien seul, mais en groupe, en cohésion, il devient une force insurmontable. Le murmès que je suis est vieux, inutile, et va bientôt mourir. Mais parmi cette communauté, j'apporte savoir et expérience, et je renforce chaque autre murmès. Nous sommes tel les fourmis, minuscules et indestructibles.

Tout ce qui est matériel appartient à tous. Si un outil peut être utile, demande le, il est à toi aussi. Tout le monde a droit à la même ration d'Hubris. Le pire crime que tu pourras commettre sera de subtiliser quelque chose qui revient à tous. Chaque communauté fonctionne sur un système de justice différent, mais pour ce crime, la peine est toujours la même : la mort.

La survie compose notre quotidien. Hormis quelques jours de pluie par an, il n'y a pas d'eau ici, juste de l'humidité dans l'air, que seul la faune et la flore savent utiliser, ainsi le vieux Brand grâce à d'étranges mutations. Nous chassons les scorpions géants et les chenilles des sables, nous tentons de faire pousser diverses plantes, nous traquons l'eau là où elle se peut. La vie est dure. Nous pillons ces ruines que tu vois d'ici, vestiges des temps anciens. Nous y trouvons nos matériaux, et parfois des ustensiles qui peuvent nous être utiles lorsque nous comprenons leur fonctionnement.

Cependant, la majorité de nos récoltes partent pour l'Oïkia et nous récupérons en échange l'Hubris, indispensable à notre survie. L'Hubris nous sert de boisson, nous nous en servons également en faible quantité comme engrais, ou encore pour nous éclairer et nous chauffer lorsque vient la nuit froide. Lorsque nous trouvons un quelconque véhicule de l'ancien monde en état de fonctionner, avant les pharmacônes ne se rendent compte et ne nous le confisquent, nous utilisons l'Hubris comme carburant. Nous sommes incapables de

vivre sans l'Hubris. Pourtant il semble qu'il existe au-delà de l'influence de l'Oïkia des hommes qui vivent, sans ce don des dieux, tu en es la preuve.

..l'Hubris..

Mais si nous sommes murmès par notre culture et notre philosophie, nous le sommes aussi dans nos chairs. Le contact de l'Hubris fait naître en nous des mutations. Tu nous vois comme des monstres, je vois bien que tu regardes étrangement mon troisième œil. Ces mutations sont chaotiques : elles peuvent survenir à n'importe quel âge ou être présentes dès la naissance. Rien ne semble les régir. Certains d'entre nous ont tenté de les étudier pour les contrôler

ou à défaut les prévoir, mais rien n'y fait. Elles peuvent apporter un atout décisif pour survivre, comme une seconde paire de bras ou une poche à venin et un appendice pour l'injecter dans les proies, mais elles peuvent aussi vous handicaper : comme cet homme qui a un seul bras placé dans le dos ou celui-là avec des dents empoisonnées qui rend sa nourriture mâchée toxique. Nous effectuons un premier classement dans notre organisation de travail avec ces mutations. Les plus handicapés restent aux seins de communautés, les plus avantagés servent aux tâches qui leur conviennent le mieux : généralement ils servent à la quête.

..les Murmès..

L'intégralité des murmès s'étale sur un territoire immense. Rares sont ceux qui ont pu parcourir tout ce territoire, sauf les pharmacônes, bien entendu. Il existe une quarantaine de communautés, toutes de tailles diverses, et qui possèdent un large territoire. Il n'y a ni frontière ni territoire, l'Èrèmos est à tous. Cependant, pour des questions pratiques, chaque communauté est espacée des autres par plusieurs jours de marches, et il est rare de faire du troc avec d'autres voisins que ceux directs. Chaque communauté a ses particularités, mais nous sommes tous murmès et avons les mêmes rites. Si tu t'intègres ici, tu seras chez toi partout. Certains troqueurs, qui passent leur temps à parcourir l'Èrèmos estiment que nous sommes au moins dix mille âmes. Et tous sont sous le joug de l'Oïkia. Méfie-toi de mes propos, la plupart ne voient pas d'autorité dans l'Oïkia, mais un bienfait des dieux. Mes yeux sont vieux et il

Nous sommes
murmès par
notre culture
mais nous le
sommes aussi
dans nos
chairs.

Les ruines de Daimône

Ces ruines sortent du sol et s'élèvent à une centaine de mètre du sol. Elles sont composés de nombreuses tours qui percent épais amas de gravas qui rend tout déplacement difficile. Ces tours s'enfoncent dans le sol jusqu'à une profondeur difficilement définissable. Les murmès parcourant la zone affirment qu'elles sont bien plus profondes que hautes. Ces tours recèlent les trésors de l'ancien monde les plus récent. C'est là qu'a été trouvé le seul fusil laser en possession des pharmacônes. D'autres en auraient été extraits.

Étrangement, la plupart de ces tours ne peuvent se monter et se descendre que via un puits qu'il faut escalader avec un matériel difficile à se procurer. Il y a parfois d'immenses câbles qui pendent de haut en bas, facilitant l'ascension et la descente. Dans de rares cas, on trouve également une échelle, mais ces tours sont les plus visitées. Il faut se méfier des créatures qui errent dans ces lieux. On dit que parfois remontent du fond des rats-taupes longs comme un homme et tranchent d'un coup de dent les mains des imprudents. Il y aussi cette histoire sombre de petits hommes trapus et sauvages aveugles. En haut des tours ont nichés d'immenses rapaces qui traquent leurs proies à plusieurs jours de marches des tours. Leurs œufs valent beaucoup d'Hubris et certaines communautés cherchent à s'en procurer afin d'essayer d'en élever. Nombreuses des histoires qui peuvent être entendus sont des mythes, mais pas toutes.

L'extérieur des tours oblige les murmès à avancer précautionneusement au cœur des tours tombées. Ils parfois marcher longuement entre des blocs de bétons de plusieurs centaines de tonnes sans voir le ciel. De nombreux quêteurs s'y sont perdus à jamais. Certains rebelles leur proposent de les guider contre du troc. Il y a en effet plusieurs communautés rebelles qui se terrent dans ces ruines. Les pharmacônes ne connaissent pas aussi bien qu'eux ces ruines et hésitent souvent de les y poursuivre. Si un de ces rebelles venaient à être faire prisonnier, son sort serait peu enviable et il est fort probable que celui-ci soit maintenu en vie pour servir de guide à jamais.

semble que je vois plus loin que beaucoup, mais il faut savoir garder sa langue pour éviter le courroux du zèle des idiots.

L'Hubris un don de Dieux ? Mais l'Hubris EST un Dieu, le seul visible.

..la quête..

L'activité principale de toute ses communautés est la quête. Les quêtes sont effectuées par des groupes dont la composition change selon la communauté. Certaines communautés s'appuient sur seulement un ou deux groupes très bien équipés (avec des véhicules) et dont les membres qui la composent sont sélectionnés minutieusement. D'autres, au contraire, envoient une majorité de force vive pour quêter. Quoi qu'il en soit, la tâche est toujours la même : les quêteurs doivent ramener les choses les plus précieuses qu'ils peuvent trouver. Leur terrain de chasse est immanquablement les lieux qui recèlent des ruines de l'ancien monde. Ils cherchent pétrole, matériaux, outils. Ils partent plusieurs jours, voire plusieurs semaines et mettent parfois en place de gros chantiers pour déblayer et s'enfoncer dans les couches de ruines. Ils sont face à des choses dont ils ne savent rien et doivent reconnaître ce qui a de la valeur et ce qui n'en a pas. Il y a deux zones plus propices, que d'autres. Vestiges gargantuesques, elles sont d'immenses réserves qui entrent dans le rayon d'action d'une quinzaine de nos communautés sans provoquer de concurrence. Elles sont les plus riches, mais aussi les plus dangereuses. Tiens toi à l'écart tant que tu manques d'expérience. Les quêteurs sont parfois amenés à chasser si la proie mérite leur attention. La chasse étant une activité parallèle, les quêteurs ne rechignent pourtant jamais à ramener un scorpion de la taille d'un homme. Lorsque les quêteurs rentrent, si la récolte est abondante, la communauté organise une grande fête où l'on remercie tous les dieux qui passent par la tête des murmès présents.

..le rite d'échange..

Peu de temps après, les pharmacônes viennent prendre leur part, apportant

en échange l'Hubris, dont je te parle tant. Le tout dans se déroule dans un cérémonial très mystique. Dans un premier temps, ils survolent la communauté, avec un ouranos (ils n'utilisent leur véhicules terrestres qu'exceptionnellement, généralement lors d'opérations armées). Les murmès se pressent alors de réunir le tribut. Puis, les pharmacônes débarquent, couverts d'une cape cérémonielle d'un blanc immaculé qui tranche avec leurs habits noirs. Ils remercient les murmès au nom de tous les dieux et des saints Théonautes alors que l'un d'eux désigne ce qui sera emporté ainsi que ceux qui doivent embarquer le tout sur l'ouranos. Ils en prennent toujours trop, et même les plus dévots ne peuvent réprimer la grimace que provoque ce petit pincement au cœur. Puis ils laissent la citerne d'Hubris accrochée sous la plateforme de l'ouranos, s'en vont. S'ensuit une nouvelle fête ou tout le monde peut boire de tout son soul. À la fin de cette fête, il est nécessaire de remettre en place le rationnement. La citerne ? Elle est faite d'Hubris solidifié. Il suffit de la faire chauffer avec des plantes particulières pour le liquéfier. C'est l'art des Hubrisis, nos manipulateurs d'Hubris.

Les pharmacônes se disent
remèdes, ils ne sont que poison.

..l'Oïkia..

A l'abri de ses murs remparts de terres, l'Oïkia domine tous les hommes connus. Le seul centre urbain, il est difficile de connaître le nombre d'âmes qui la composent. Car la cité est interdite, c'est un lieu saint, et nous, murmès, ne méritons pas d'y fouler le sols. Certains pensent qu'un millier d'âmes habitent ici. D'autres avancent qu'on ne trouve pratiquement pas d'hommes faits de chair, et que l'Oïkia est remplie de machines toutes les plus effrayantes les unes que les autres. Dans tous les cas, ne répète rien de ce que je raconte étranger, parler de l'Oïkia porte malheur. Moi je ne crains plus rien, je suis vieux et je vais mourir, mais méfie toi.

..le Cercle des Théonautes..

La cité est gouvernée par des élus, les cinq théonautes. Choisis par les

Les armes

Les armes les plus courantes sont : L'arc et l'arbalète : en bois le plus souvent, parfois de matières synthétiques récupérées, ils sont parfois surmontés de poulies. Il y en a tellement de types et de genres fabriqués qu'il est parfois difficile de ne pas se perdre dans les types de projectiles qui les accompagnent. La lance et le javelot : très facile à fabriquer avec des matériaux très différents, les artisans utilisent de préférence des matières synthétiques préférant réserver le bois aux arcs. La fronde : l'arme principale du murmès. La plupart savent utiliser une fronde depuis l'enfance.

Les armes des pharmacônes : contrairement aux murmès qui sont équipés de façon très hétéroclite, les pharmacônes ne possèdent qu'un seul modèle d'arc, d'arbalète et de javelot. Sûrement de la meilleur qualité que l'on puisse trouver. Pour le corps à corps, ils utilisent un fouet lesté de métal. Symbole de l'exécution des ordres divins, le manier nécessite un entraînement particulier.

Les armes de mort :

Armes à feu : trouver une arme à feu ne sert à rien, trouver des munitions avec fait de vous une armée. Peu de communautés ont des armes à feu. Officiellement, il n'y en a aucune. L'Oïkia les confisquent toutes. Pourtant, l'échange de munitions pour trouver des munitions adéquates est une activité importante des troqueurs. L'Oïkia semble avoir les munitions nécessaires pour n'importe quelle arme. Des rebelles affirment avoir analysés des balles tirées par les pharmacônes, et ils semblent qu'elles soient faites sur mesure grâce à base d'Hubris. Armes au laser : plus létales que les armes à feu, les armes au laser ont l'immense avantage de se recharger d'elles-mêmes, sauf la nuit ou dans le noir, étrangement. Officiellement, seul l'Oïkia en possède une.

Les armes secrètes : deux communautés ont eu l'idée d'utiliser l'Hubris comme arme. Leurs Hubrisis y travaillent secrètement, ils semblent que le premier projet cherche à utiliser les capacités explosives de l'Hubris pour en faire des bombes jetables à la main, et l'autre projet permettrait de mettre au point un lance-flammes.

Les ruines d'Évergètes

Composées d'un unique bâtiment carré de cinq cents mètres de côté et dont seulement dix étages surgissent du sol, le lieu est composé de centaines d'anciens magasins étalés le long de larges couloirs. Tout le bâtiment semble souffrir du soleil et de la chaleur : il s'effondre petit à petit. Les murs lézardés s'effritent et les plafonds s'effondrent parfois. La chaleur est insupportable la journée, il est impossible voire dangereux d'y séjourner, seule la nuit est propice aux quêtes. La récolte de choix est composée d'aliments impossibles à définir dans des emballages aux formes étranges. Au grand étonnement de tous, et grâce à une action des dieux assurément, ces aliments ne s'altèrent pas avec le temps tant qu'on les laisse emballer.

Les quêteurs s'attardent aussi beaucoup à récupérer le métal qui compose la structure et qui effleure suite aux chutes de dalles aux profondes fissures. Malheureusement, par cette action, ils fragilisent d'autant plus le bâtiment.

Contrairement aux ruines de Daimônes, personne n'ose s'aventurer au dessous que le niveau du sol. Tout ceux qui y sont descendus n'en sont jamais revenus. Beaucoup pensent que c'est l'entrée de l'enfer que de nombreux dieux maléfiques y vivent.

dieux, ils se montrent parfois ; touchés par la grâce, leur beauté est sans égal : leur peau blanche et laiteuse ne semble pas atteinte par le soleil. Leur corps semble parfait, et ne connaissent pas les déformations que nous imposent l'Hubris. Ils sont également immortels, et ne craignent pas de mourir, d'ailleurs, de mémoires d'hommes, ils ont toujours été là. Quoi qu'il arrive, face à un théonaute, abdique et soumet toi, tu n'es rien face à eux.

..les Pharmacônes..

Il se disent remède mais ne sont que poison. Les pharmacônes sont les seuls personnes de l'Oïkia à qui tu auras à faire. Tu les reconnaîtras vite, ne t'inquiète pas : ils portent des vêtements faits d'une matière souple et noire qui les couvrent intégralement, même le visage, et ils ne semblent pas souffrir de la chaleur pour autant. L'ensemble est lié à un réseau de tuyaux complexes et

deux petites bouteilles d'Hubris. Je ne sais pas vraiment à quoi ça sert, seul les rebelles le savent, ils en ont volés quelques exemplaires.

Les pharmacônes viennent régulièrement chercher nos butins de chasse et récoltes, ainsi que tout ce qui peut leur être utile, et nous donne en échange l'hubris. Mais ils veulent toujours plus et apportent de moins en moins d'Hubris, mais dès que nous élevons la voix, ils se montrent très violents.

..les Ouranos..

Si les pharmacons ont pu mettre la main sur des véhicules terrestres des temps anciens, qu'ils font fonctionner à l'hubris, l'Oïkia est capable de concevoir des Ouranos. Ces appareils volants sont constitués d'une plateforme pouvant accueillir une dizaine de personnes, équipés d'hélices en tout genre, et le tout est surmonté d'une magnifique bulle brillante de métal qui porte la plateforme dans les airs. Ils semblent que ces ballons soient composés uniquement d'Hubris, solidifiée pour l'enveloppe, et sous forme de gaz à l'intérieur.

Grâce à eux, tout le monde peut profiter des bienfaits de l'Hubris, sur de grande distance. Et bien sûr, personne ne peut échapper à l'Oïkia.

..les Rebelles..

Les rebelles sont d'anciens murmès qui remettent en cause la toute puissance de l'Oïkia. Ils ne croient pas que les Théonautes soient des élus des dieux, ils voient en eux de parfaits manipulateurs. Ils quêtent aussi mais ne reversent rien, ils gardent tout. Ils sont donc des pivots essentiels à l'économie des troqueurs. Les rebelles n'hésitent pas non plus à tendre des guets-apens aux pharmacônes pour leur voler de l'Hubris, des véhicules ou des armes de mort. Ils se cachent dans les ruines les plus importantes ne provoquent que rarement des incidents avec les murmès en quête. J'ai entendu dire que certaines communautés les cachent à l'occasion. En tout cas, il est certain qu'ils doivent payer chèrement leurs hôtes.

Quelques exemples de communautés.

Les Profonds Sables

Les Profonds Sable sont environ quatre cents. Cette grosse communauté s'est installée à proximité de ruines assez particulières. Quelques mètres sous le sol se trouvent d'immenses bâtiments, sûrement des entrepôts, qui recèlent d'assez peu de matériel et de matériaux, mais dans lesquels s'est développé un écosystème chtonien très riche, composé de mammifères, d'insectes et de champignons. Une seule quête leur apporte toujours beaucoup de nourriture, malheureusement le lieu est dangereux et les pertes sont parfois lourdes. Ils choisissent par vote et par épreuves physiques leurs quêteurs. Si ceux-ci reviennent vivants, tous les murmès leur porte alors une grande considération. La communauté fonctionnant sur un système démocratique de vote à mains levées, une méritocratie s'est mise implicitement en place, menée par les quêteurs. Du fait de l'abondance de leurs quêtes, les Profonds Sables n'éprouvent pas le besoin d'étendre particulièrement leurs cultures, préférant user de l'Hubris comme boisson.

Les Porteurs de Vert.

Petite communauté d'une centaine d'âme, les Porteurs de Vert n'ont pas de ruines à proximité de leurs installations, et se concentrent essentiellement sur l'agriculture. Après avoir minutieusement étudié les plantes, ils ont mis en place un système très ingénieux. La base de leur culture s'appuie sur la Brotus. Une part importante de leur Hubris sert d'engrais à des pieds de Brotus soigneusement placées. Cette plante à la particularité de capter l'humidité de l'air et de s'emplir d'eau. Les Porteurs de Vert récupèrent alors cette eau pour fournir des plantes choisies qui leur apportent tous les aliments qui leur sont nécessaires. Ils vivent sur le fil, une fois les pharmacônes, ils ne leur restent à peine ce qu'il leur est nécessaire. Les seules choses qu'ils proposent à l'échange sont leurs précieuses connaissances sur les plantes.

Les Peaux Tendres

En marge des grandes ruines de Daimône, cette communauté est dirigée d'une main de fer par Donatien la Brute. Cet homme a su s'entourer pour rapidement imposer sa volonté à cette communauté de 250 murmès. Personne n'ose l'affronter et tout ceux qui se mettent en travers de son chemin le regrettent amèrement. Depuis son

putch, les Peaux Tendres ont décliné : les directives de Donatien manquent de cohérence : les quêtes visitent les mauvais lieux dans Daimônes, avec un mauvais équipement. Les hommes de mains confisquent tous les arcs et lances, ainsi que la seule arme de mort, par sécurité, et les chasseurs doivent se débrouiller avec des lance-pierres. L'agriculture est également en déclin, certains savants ayant été tués, plus personne ne sait réellement s'y prendre. Un troqueur expliquait dernièrement qu'il avait vu des Peaux Tendres discuter avec des rebelles : il vaut mieux éviter le coin un temps, la révolte gronde.

Les Justes Receveurs.

Il arrive parfois de rencontrer des murmès ailés. Souvent, l'Hubris a été pervers, et leurs ailes sont inutilisables et les handicapent beaucoup. Les Bien Nés ont la chance d'avoir parmi eux trois superbes femmes pouvant parfaitement voler. On sait qu'on est proche de leurs installations car on aperçoit alors l'une d'elles dans les cieux. Elles guettent le gibier et tout mouvement proche et guident les autres murmès qui fondent sur leurs cibles. Elles sont un trésor inespéré pour cette communauté qui leur doit sa survie. Les trois femmes autoritaires ont marqués pour longtemps leur société devenue matriarcale. Si l'homme est toujours l'égal de la femme, leurs rôles s'inversent la plupart des quêteurs sont des quêteuses.

Les Biens Nés.

Les Bien Nés sont également à proximité des ruines de Daimône. Cette communauté très classique en apparence s'en sort très bien. Leurs murmès sont bien nourris et semblent heureux. Mais un scorpion trotte sur leurs jambes : ils possèdent plus d'armes de mort que n'importe qui n'en rêveraient, une dizaine selon certains, ainsi qu'un puissant véhicule volant de l'ancien monde. Malheureusement, ils n'ont toujours pas réussi à le faire fonctionner avec de l'Hubris, mais leurs Hubris y travaillent. Il est évident que les pharmacônes n'en ont pas connaissance. Si cette histoire est vraie, qu'ils en profitent au maximum, car le jour où les pharmacônes l'apprendront et viendront chercher ce matériel si précieux, la sentence pour avoir caché un tel trésor aux dieux sera terrible.

Règles pour l'EW-Sytem

Les Hubrisis

Les Hubrisis sont les maîtres de l'Hubris. Ils sont ceux qui ont la connaissance. Si les biens des murmès appartiennent à tous, ils ont l'habitude de laisser les personnes compétentes s'occuper des objets qu'elles rentabilisent le mieux. Aucun murmès ne prendra un objet pour montrer qu'il peut faire mieux, s'il vous le prend, c'est qu'il fera mieux. Ainsi, si l'Hubris appartient à tous, on laisse les Hubrisis s'en occuper. Être Hubrisis ne s'improvise pas, mais s'apprend auprès d'un autre Hubrisis.

Leur tâche principale est la gestion propre de l'Hubris. Une fois la fête passée après la réception, il est nécessaire de calculer le rationnement quotidien pour chaque murmès, la part réservée pour la combustion des aliments, celle pour les feux de chauffages dans les tentes ou encore celle pour servir d'engrais. La responsabilité des Hubrisis est énorme et la survie de la communauté dépend de leur choix. Pourtant, même si une erreur est commise, cette tâche semble si compliquée aux yeux des murmès que personne n'osera critiquer le travail fourni.

Les Hubrisis sont aussi des savants en herbes qui cherchent constamment à trouver de nouvelles utilités à l'Hubris. Pour cela ils étudient les également la faune et la flore, ils s'improvisent chimistes voire alchimistes, ils se penchent sur la nature des sols, tentent de comprendre les vents, demandent aux artisans des outils de travail bien particuliers. Et parfois, au hasard d'une expérimentation, ils obtiennent enfin quelque chose, par volonté et travail ou par hasard. Ils renforcent alors toute la communauté.

En termes de règles

Les compétences des Hubrisis sont traduites par une spécialité nommée science hubrisiste. Si un PJ a à charge de gérer l'Hubris, il doit tenter un test de science hubrisiste sur un ND variant de 5 à 8 selon la quantité d'Hubris fournie. Si les pharmacônes n'ont vraiment pas apporté assez d'Hubris, le ND sera de 8. Une MD de 5 ne signifie pas qu'il y a abondance d'Hubris, il faudra tout de même rationner sévèrement, mais la distribution sera facilitée.

La règle optionnelle « Résultat nuancé » est nécessaire ici pour évaluer les conséquences du rationnement de l'Hubrisis.

Réussite critique : l'équilibre est parfait, la communauté boit à sa soif et les investissements faits dans l'agriculture portent leurs fruits, le chauffage n'a jamais manqué et l'ambiance générales a permis de faire de nouvelles découvertes qui assureront l'avenir de la communauté un certain temps. Les naissances sont plus nombreuses et l'Hubrisis sera connu de nom dans toutes les communautés.

Réussite marquée : c'est une année faste. Les murmès sont particulièrement bienveillants à l'égard de l'Hubrisis.

Réussite : Une année normale.

Échec : L'année est difficile. Il faut se serrer la ceinture, et travailler plus. Mais c'est le lot commun de tous les murmès non ?

Échec marqué : Les Dieux sont mécontents. Les plus faibles risquent de ne pas voir passer l'année et tous les murmès sont affaiblis à cause des carences. Ils essayent de trouver de l'aide auprès des autres communautés.

Échec critique : Il n'y a plus rien. C'est une catastrophe. Si des mesures d'urgences ne sont pas trouvées, la communauté va disparaître. Si l'Hubrisis

ne subit pas de critique publique, on le prie de quitter son poste.

Mécanique de l'Hubris

Pour inventer quoi que ce soit avec l'Hubris, le personnage doit avoir l'aptitude Mécanique de l'Hubris.

Pour la création ou la découverte de choses utiles, tous les mois l'Hubris fait un test contre un ND de 20. Selon le temps passé à la recherche et l'aide apporté par la communauté, on applique un modificateur au ND (voir ci-dessous). Chaque réussite est enregistrée. Lorsqu'il le souhaite, l'Hubris peut utiliser ses réussites stockées pour créer/découvrir quelque chose. Les choses les plus simples nécessitent une seule réussite, alors que les plus complexes en nécessitent trois au moins. Une fois l'objet fait une fois, on considère que l'Hubris « sait » le faire, il n'a plus à faire de tests.

Modificateur au ND pour la création :

L'Hubris a sacrifié trois heures par jour à la recherche : -1

L'Hubris a sacrifié la moitié de son temps à la recherche : -2

L'Hubris a sacrifié tout son temps à la recherche : -3

La communauté a aidé lorsqu'elle en avait l'occasion : -1

La communauté a aidé au maximum entre les autres occupations : -2

La communauté a placé l'aide à l'Hubris dans ses priorités : -3

Quelques exemples de créations :

Créer des explosifs : 2 succès.

Améliorer l'agriculture : 1 à 3 succès selon l'efficacité (3 succès impliquent une sorte de petite révolution verte)

Faire fonctionner un véhicule de l'ancien monde à l'Hubris : 1 succès.

Les Archétypes

Chasseur

En marge des grosses prises que peuvent ramener les quêteurs, le chasseur passe la plupart de son temps à traquer tout genre d'animaux. Chaque chasseur a son style propre. Certains traquent leur proie sur des kilomètres et la prennent de vitesse, d'autres se camouflent et attendent que les proies leur tombent entre les mains, d'autres encore sont passés maîtres dans l'art de poser des pièges. Ils ne trouvent en général que de petits animaux qui tentent des excursions une fois le soleil tombé. Mais il leur arrive parfois de s'attaquer à des créatures bien plus nutritives, mais aussi bien plus mortelles.

Ils sont généralement grandement appréciés lors des quêtes pour leur compétence qui correspondent parfaitement aux nécessités de ce genre de tâches.

Coûts des Champs : Con 2, Com 2, Hab 1, Soc 3.

Spécialité de départ : Chasse

Spécialités typiques : Armes de jet, Discrétion, Armes de trait, Survie, Pistage, Dressage, Piège, Zoologie.

Aptitude

Prédateur Né

Le chasseur semble parfois s'appuyer plus sur ses instincts que sur ses acquis, il perçoit ce que personne ne perçoit.

Coût : 3 points

Effet : Une fois par scénario, le personnage déloge une créature qui nourrit tout le groupe pour deux jours.

Rebelle

Si les rebelles ne sont pas des murmès et dans vivent des communautés parallèles, on en trouve pourtant parmi eux. Ils servent d'ambassadeurs et d'espions à la fois. Ils sont le lien entre les communautés murmès et rebelles, dont les échanges sont indispensables, et ils renseignent les rebelles des divers événements.

Ils sont plus ou moins acceptés dans les communautés et doivent payer leur intégration par un travail assidu. Leur connaissance des armes et du combat

est généralement ce qui fait pencher la balance en leur faveur.

Coûts des Champs : Con 2, Com 1, Hab 2, Soc 3.

Spécialité de départ : Discrétion

Spécialités typiques : Armes de jet, Armes de trait, Armes de mêlée, Stratégie, Esquive, Bagarre, Premiers Soins, Recherche.

Aptitude

Sens du terrain

Le camouflage chez les rebelles est devenu un art. Même en plein désert, vide de tout, un Rebelle sait se camoufler.

Coût : 3 points

Effet : une fois par scénario, le personnage peut tenter se camoufler en ajoutant +6 à son NA.

Troqueur

Les troqueurs n'appartiennent pas à une communauté en particuliers. Ils les parcourent toutes, faisant circuler les marchandises à échanger. Ils sont les meilleurs observateurs des sociétés murmès et connaissent parfaitement leurs cultures et leurs rites. Acceptés partout et accueillis avec plaisir, ils sont précieux également pour leurs connaissances précises de l'Érèmos (la terre aride de tout, le désert).

Coûts des Champs : Con 2, Com 3, Hab 2, Soc 1.

Spécialité de départ : Commerce

Spécialités typiques : Géographie, Baratin, Renseignement, Milieu : murmès, Vigilance.

Aptitude

La Chance du commerçant

Les commerçants ont l'art de trouver ce qu'ils veulent, parfois, la façon dont ils y parviennent est étonnante.

Coût : 3 points

Effet : Une fois par scénario le personnage trouve quelqu'un qui vend l'objet qu'il cherche à acheter.

Quêteur

Si n'importe qui peut être quêteur, selon les communautés, certains murmès

sont spécialisés dans cette tâche et ne font que ça. Leur vie est d'ailleurs généralement la plus exposée. Mais quelque soit la communauté, et malgré les principes d'équités des murmès, les quêteurs ont toujours droit à plus de considération de la part de leur communauté. Ce sont des hommes et des femmes d'expériences et il est toujours sage d'écouter leurs conseils.

Coûts des Champs : Con 2, Com 2, Hab 1, Soc 3.

Spécialité de départ : Recherche

Spécialités typiques : Arme de Jet, Arme de Mêlée, Géographie, Survie, Athlétisme, Sang-froid, Premiers soins.

Aptitude

Sens du danger

Les quêteurs mettent constamment leur vie en danger, de fait, ils ont développé une sorte de sixième sens qui leur sauve souvent la vie.

Coût : 3 points

Effet : Une fois par scénario, le joueur peut décider de ne pas être atteint par un événement qui aurait du le tuer ou le blesser gravement (par exemple il se raccroche in extremis à un rebord au lieu de faire une chute de dix mètres)

Hubrisis

Présent dans toutes les communautés, les Hubrisistes ne font pas que de s'occuper de l'Hubris (voir texte Hubrisis), ils sont les savants, ceux qui savent. Pierre angulaire d'un système où la connaissance est synonyme de survie, il arrive parfois que l'Hubrisis parte en quête pour parfaire ses connaissances ou pour éclairer les quêteurs de son savoir.

Coûts des Champs : Con 1, Com 3, Hab 2, Soc 2.

Spécialité de départ : Science hubrisiste

Spécialités typiques : Herboristerie, Botanique, Sciences Exactes, Sciences Humaines, Zoologie, Anthropologie, Médecine, Enseignement

Aptitude

Mécanique de l'Hubris

Coût : 3 points

Effet : Cette aptitude permet au personnage d'expérimenter et de découvrir de nouvelles façons d'utiliser l'Hubris (voir règles).

Artisan

L'artisan est le bricoleur indispensable. Son activité principale consiste à comprendre ce qu'il a entre les mains, la secondaire étant bien sûr celle de remettre en état ce qu'il a entre les mains. Il fouine toujours partout à la recherche de matériau et se plaint constamment que les troqueurs ne passent pas assez souvent. Il produit toutes les armes nécessaires à la communauté.

Coûts des Champs : Con 2, Com 3, Hab 1, Soc 2.

Spécialité de départ : Artisanat

Spécialités typiques : Recherche, Commerce, Système D, Perspicacité.

Aptitude

Intuition

Étudier des objets sans en comprendre leur utilité peut être fastidieux, beaucoup des artisans se fient tout simplement à leur instinct.

Coût : 3 points

Effet : Une fois par scénario, le personnage comprend l'utilité d'un objet et sait comment il faudrait le réparer (même s'il n'en a pas les moyens).

Synopsys

Hubris s'inscrit dans un cadre géographique limité et propose un nombre de notions réduit afin de pouvoir être prit en mains rapidement. Il est parfaitement indiqué pour s'inscrire dans une campagne d'une dizaine à une vingtaine de scénarii.

Voici un déroulement type pour investir les divers champs de l'univers.

Dans un premier temps, il est important que les PJs forment un groupe cohérent, d'une même communauté. Evitez de les faire commencer comme rebelles. Au sein d'une communauté, ils pourront partir sereinement découvrir doucement l'univers. La communauté la plus indiquée est celle des Peaux Tendres.

Dans un premier lieu, laissez les tâter un peu de quoi l'univers est fait. Rapidement, faites peser le poids et la pression de Donation et poussez les à le destituer pour rétablir une démocratie, ou un gouvernement à leur avantage (auquel cas faites leur sentir que vouloir diriger comporte un revers à la médaille). Puis faites plonger les pendant trois ou quatre quêtes dans le désert et les ruines. Faites leur peur. Ils doivent se sentir fort et héroïque, mais le monde tout toujours pouvoir se montrer plus fort qu'eux.

Puis faites intervenir les pharmacônes qui découvrent par exemple des armes à feu (voire plus ?) aux mains des PJs. Faites alors intervenir plus prestement les rebelles (il est bon qu'ils aient déjà eu des contacts brefs mais amicaux auparavant) et invitez les à rejoindre les rebelles. De là, ils doivent pouvoir mettre en place des opérations contre les pharmacônes pour leur voler de l'équipement et mettre en place un puissant assaut contre L'Oïkia.

Le premier obstacle devra être les murmès dévots qui craignent que l'on s'attaque aux Dieux. Faites intervenir un phénomène inexplicable qui pourrait faire douter (un tremblement de terre à la fin d'une prédication d'un dévot), mais en laissant toujours un doute.

Ce que cache l'Oïkia dépendra beaucoup de la tournure qu'aura prit la vision des joueurs sur le monde. Essayez de répondre à leurs attentes. Eviter les Happy Ends s'ils ont vision noire, mais faites leur provoquer la fin de la production d'Hubris et la mort annoncée de tous les murmès. S'ils ont beaucoup d'espoirs, laissez leur mettre les murmès maîtres de la production. Bon Jeu !

Les mutations

Les mutations sont en fait des traits, que l'on achète selon les règles habituelles.

Tous les personnages sont obligés de prendre au moins 5 points de mutations, positifs ou négatifs.

La liste qui suit est loin d'être exhaustive et le MJ est invité à créer de nouvelles mutations selon son imagination.

La vue

Il existe trois types de vision : normale, nocturne et thermographique. Vous pouvez choisir celle de votre choix.

Œil supplémentaire : Vous pouvez vous rajouter des yeux, chaque œil coûte 2 points et confère soit une nouvelle vision, soit un bonus de +2 à vos tests basés sur la vue.

Par exemple, vous pouvez avoir la vision nocturne comme vision de base, ajouter un œil pour obtenir la vision thermographique, et deux yeux pour avoir +4 aux tests basés sur la vue. Le tout pour 6 points de création.

Mauvaise vue : tous les deux points gagnés, vous obtenez -2 à tous vos tests basés sur la vue.

L'ouïe

Percevoir l'in audible : Pour 2 points de création, vous pouvez percevoir les ultrasons ou les infrasons. Pour 3 points vous percevez les deux.

Bonne Ouïe : tous les deux points dépensés, vous obtenez +2 à tous vos tests basés sur l'ouïe.

Mauvaise Ouïe : tous les deux points gagnés, vous obtenez -2 à tous vos tests basés sur l'ouïe.

L'odorat

Odorat développé : Vous obtenez l'odorat d'un animal. Pour 4 points : vous sentez distinctement les odeurs plusieurs dizaines de mètres à la ronde. Pour 8 points : vous sentez les odeurs à plus de cent mètres à la ronde.

Capacités physiques

Grandes jambes : vos jambes démesurées vous permettent vous déplacer deux fois plus vite d'un humain normal pour 8 points. Vous subissez un malus de -2 à tous vos tests d'équilibre.

Force herculéenne : pour 8 points, vous gagnez +2 à tous vos tests basés sur la force et le combat de mêlée, ainsi que +1 à l'impact.

Paire de bras supplémentaires : pour 12 points, vous avez une paire de bras supplémentaires sous la première, vous gagnez +3 à tous vos tests basés sur la force et le combat de mêlée, ainsi que +2 à l'impact.

Squelette mou : pour 8 points, les dégâts létaux reçus sont divisés par deux, et les dégâts superficiels multipliés par deux

Dents de fauve : pour 6 points, vous êtes dotés d'une dentition de fauve et d'une mâchoire renforcée (une morsure infligera Impact+5 de dégâts).

Pouvoir régénérant : pour 10 points, votre corps se régénère et soigne ses blessures au rythme d'un point de vie par minute.

Paire d'ailes : pour 20 points, vous pouvez voler comme un oiseau.

Pas aidé : vos membres sont atrophiés, vous êtes trop petit ou trop fragile vous gagnez 10 points mais vous subissez -2 à votre NA pour tous les tests physiques.

Membre de trop : vous avez une seule aile ou un bras qui a poussé n'importe où et que vous ne savez pas utiliser, vous gagnez 8 points mais avez un malus de -2 à tous vos tests d'équilibre et aux tests d'habileté si c'est adapté.

Exemple : un bras au milieu du ventre ne vous gênera pas pour pratiquer l'artisanat mais vous handicapera pour escalader une paroi.

Peaux

Peau de Pierre : tous les 5 points dépensés, vous gagnez +3 en défense.

Peau de Léopard : pour 4 points, vous ne subissez pas les méfaits des rayons du

soleil et pouvez vous dévêtir.

Peau Fluorescente : vous gagnez 6 points mais vous brillez dans la nuit comme une luciole.

Poison

Poche à poison : vous portez en vous du poison et vous pouvez l'inoculé par vos ongles ou dents (6 points) ou par un membre spécial comme une queue avec aiguillon (10 points).

Résistance au poison : pour 6 points, vous résistez à la majorité des poisons.

Maucotel Nicolas, tous droits réservés.