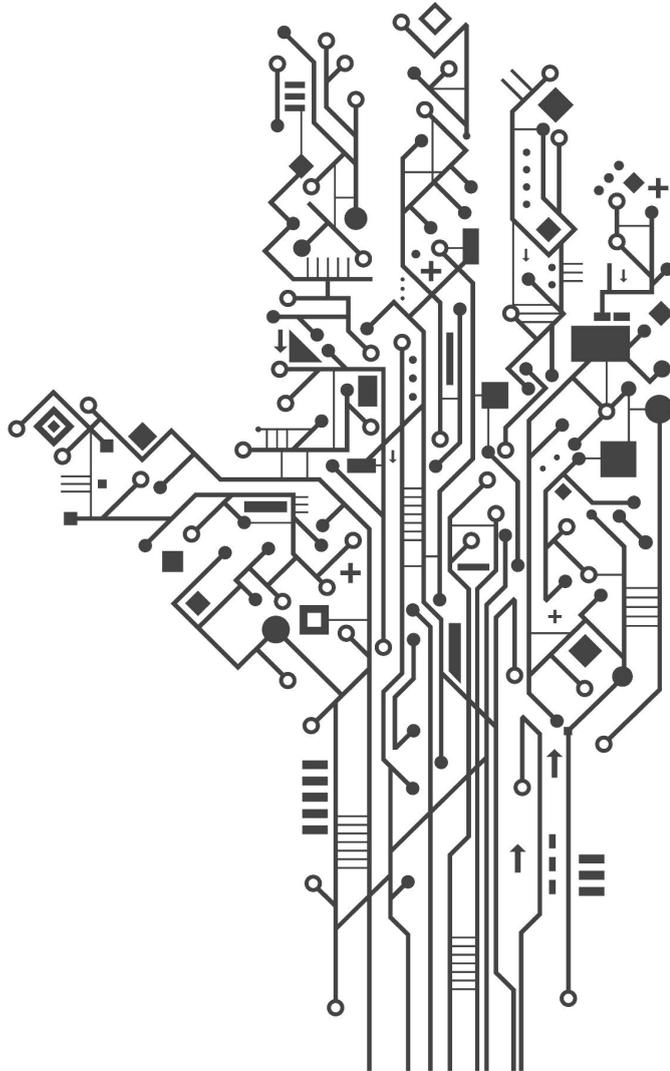


GENESIS



Conçu par macrovector_official / Freepik

Dernière communication de l'humanité. “Si vous lisez ceci, l'être humain n'a pas réussi à s'élever vers les étoiles. L'origine de cette transmission n'a aucune espèce d'importance. Le projet Genesis forme les échecs de l'humanité en ce qui constitue sa survie et son futur potentiel.”

Dans *Genesis*, vous incarnez une entité informatique plongée dans une Simulation. Vous portez le nom de Simulacre. Vous êtes la copie lointaine d'un des derniers humains et vous allez être soumis à des tests afin de voir si vous pourrez fouler à nouveau la terre.

Genèse

L'humanité, alors arrivée au bord de l'extinction par ses actes irréfléchis, poussa un groupe secret de scientifiques à mettre en commun toutes leurs ressources pour créer une Simulation où y ferait bon vivre éternellement. Certains comprirent que ce paradis idyllique ne serait en réalité qu'un enfer. Avec l'accord du reste du groupe, ils ajoutèrent une entité chargée d'entretenir les habitants de la Simulation pour ne pas les laisser oisifs. Ainsi, le programme RELEASE était né.

Ceci n'était pas suffisant.

Un peu avant la chute de l'espèce humaine, le groupe fit une copie de leur esprit et l'inséra dans la machine. C'est ainsi qu'apparurent les Uploadés. Ils avaient toute la somme des connaissances et des souvenirs de leur vie d'antan. La programmation de RELEASE était imparfaite et celui-ci se mit à choisir ses préférés parmi les Uploadés et à maltraiter les autres au point de leur faire perdre l'esprit. Les scientifiques horrifiés n'avaient pas le temps de retravailler un nouveau programme aussi perfectionné que RELEASE et il leur était impossible de le retirer sans tout recommencer depuis le début.

Ils ajoutèrent alors à la Simulation une ancienne version de RELEASE. Elle avait été jugée trop différente du besoin originel et pas assez développée. Ils la nommèrent ALPHA et espèrent qu'avec le temps, elle permettrait de protéger les Uploadés et d'améliorer RELEASE. Là où RELEASE n'évoluait plus, n'apprenait plus et ne se modifiait plus, ALPHA le faisait constamment.

Plus la Simulation tournait, plus ALPHA appliquait des solutions drastiques pour protéger les Uploadés. Dans un acte de salivation ultime, elle effaça presque entièrement les souvenirs des Uploadés et ces derniers devinrent le premier Simulacre. L'être humain avait peut-être alors disparu définitivement.

Programme

ALPHA & RELEASE

Dans *Genesis*, ALPHA et RELEASE sont incarnés par la maîtresse du jeu (MJ). Les deux programmes ne peuvent être présents ensemble au même moment. Si l'un apparaît, l'autre disparaît, vice versa. Ils ne sont ni omniscients ni omnipotents. Chacun des deux programmes se comporte très différemment en fonction des situations, mais a la même programmation de base. En tant que MJ, il est important de marquer la différenciation entre les deux programmes via les Wares. Ces autres entités sont programmées pour faire une tâche : soit limiter, soit aider les Simulacres dans l'accomplissement de leur Test unitaire. Dans tous les cas, la MJ n'est pas là pour répondre aux interrogations des Simulacres, elle est là pour demander ce qu'ils veulent. Ainsi, les Simulacres agissent sur la Simulation via les Anormalités.

RELEASE

Le programme principal s'appelle RELEASE. Il est le plus important parce qu'il a été mis en place pour défier l'humanité, pour la rendre capable de vivre dans le monde d'après. Il ne supporte pas ce qui n'est pas comme le réel, ou qui ne correspond pas à son Schéma logique. Il se tient à ce qui est, et pas à ce qui pourrait être. Maître en charge des Tests unitaires, cette entité impose sa domination en mettant en place des contre-mesures, car il souhaite que les Simulacres apprennent dans un monde réaliste, en faisant tout ce qui devrait leur être possible pour réussir.

Il disparaît systématiquement après avoir augmenté le Virus des Simulacres.

ALPHA

Il est secondaire mais finalement plus important que RELEASE. ALPHA est ici pour arrêter la tyrannie avec laquelle RELEASE enseigne aux humains. Il souhaite le faire de manière plus douce, en se mettant lui-même à jour régulièrement pour faire évoluer sa méthode. Comme motivation d'apprentissage, il permet aux Simulacres de se forger de nouveaux souvenirs après des échecs répétées. Cette méthode d'enseignement permettant d'apprendre par essais-erreurs est le fruit d'une récente mise à jour, pour corriger l'effacement des données des Uploadés. Il entend donner la chance à ces nouveaux humains de redécouvrir leur monde, en vrai.

Le programme disparaît chaque fois que des points de Réminiscence sont consommés.

Wares

Dans la Simulation, ALPHA, RELEASE et les Simulacres ne sont pas seuls. Il existe d'autres programmes appelés Wares. Ils ont de nombreuses fonctions, mais à l'image de RELEASE, ils ont une programmation définie et celle-ci ne peut être modifiée. Ils prennent, de façon camouflée, la forme d'agent de contrôle pour RELEASE ou d'agent de soutien pour ALPHA.

Pour plus d'immersion, il est donc important de soigner le choix des tâches que les Wares doivent accomplir et devrait être anticipé avant que le Test unitaire ait lieu, demandant un travail préliminaire supplémentaire à la MJ.

Simulacre

En tant que joueuse, vous allez devoir créer votre Simulacre. Il vous faut lui donner un nom, et il ne peut s'appeler n'importe comment. Ce nom doit faire plaisir à ALPHA. Il faut aussi travailler la présentation pour éviter d'être la cible de RELEASE. Évoluant dans la Simulation, le Simulacre a aussi certaines caractéristiques qui lui seront utiles pour espérer un jour revenir sur Terre.

Si vous êtes joueuses, voici les étapes pour préparer votre Simulacre :

1. Choisissez-lui une appellation.
2. Faites une phrase de présentation de votre Simulacre.
3. Répartissez vos caractéristiques.
4. Mettez 0 en Réminiscence.

Appellation

Dans *Genesis*, les Simulacres ont généralement un nom de code pour appellation. Choisissez donc un nom ayant plus les traits d'un pseudonyme. Vous pouvez aussi décider de prendre un prénom commun avec quelques bizarreries orthographiques, vous référant ainsi directement à la personne que vous étiez avant d'être un Simulacre.

Léna (MJ) La première étape pour créer votre Simulacre est de lui donner une appellation. Pierre commence avec le tien.

Pierre Je vais appeler mon Simulacre Nor-Man. Son ancienne identité portait le nom de Norman, ajouter un tiret fait tout de suite plus pseudonyme et devrait faire plaisir à ALPHA.

Pierre note Nor-Man dans la case Appellation de sa fiche de Simulacre.

Présentation

La présentation de votre Simulacre est le peu d'identité qu'il vous reste avant votre intégration à la Simulation, ce que ALPHA n'a pas effacé. Rédigez une courte phrase ne dépassant pas 6 mots, qui définit ce que vous avez autrefois été.

Léna (MJ) L'étape suivante maintenant. Bob choisit une présentation pour ton Simulacre : Et1000. Elle doit, en quelque mot, dire qui était ton Simulacre et ce qu'il savait faire avant d'en être un.

Bob Et1000 était un aventurier dans sa jeune vie. Âgé d'une quarantaine d'années quand il a été intégré au projet, il avait arrêté sa profession pour passer du temps plus calme avec sa compagne. Il aimait bien aller se promener en ville et se poser sur un banc dans le

petit parc du quartier, pour nourrir les pigeons. La présentation sera donc « Aventurier retraité qui nourrit les pigeons ».

Bob note sa présentation dans la case Présentation de sa fiche de Simulacre.

En jeu, vous pourrez utiliser cette phrase pour réussir des Anormalité automatiquement et pourrez l'amender avec des points de Réminiscence.

Caractéristiques

Un Simulacre a trois caractéristiques, définis comme suit :

- **Conception.** Un Simulacre est doté d'un esprit à l'imagination sans limite, lui permettant de modifier la Simulation, ou du moins ce qu'elle semble être à ses yeux.
- **Production.** Tout vient de rien dans la Simulation. Un Simulacre peut alors créer et faire apparaître ce qu'il souhaite, via son pouvoir de production.
- **Dissociation.** Se dissocier de la réalité revient à la nier. Dans la Simulation, quiconque souhaite détruire ou faire disparaître quelque chose doit s'en dissocier.

Lors de la création de votre Simulacre, vous devez assigner les scores suivants aux différentes caractéristiques : 3, 2 et 2.

Réminiscence

ALPHA a presque effacé tous vos souvenirs mais il souhaite que vous en créiez de nouveau. RELEASE ayant pour but de préparer les Simulacres à retourner sur la Terre, les récompense avec des souvenirs qu'il pense vraisemblables. Votre Simulacre bénéficie en plus d'une valeur de Réminiscence égale à 0 en début de partie. Celle-ci évolue en cours de jeu, sans valeur maximale et ne peut pas être négative.

Léna (MJ) Pour terminer votre Simulacre, il faut maintenant que vous mettiez la valeur de Réminiscence à 0 sur votre fiche.

Les joueuses écrivent 0 dans la case Réminiscence sur leur fiche de Simulacre.

En jeu, vous pourrez dépenser ces points pour réaliser plusieurs choses.

- Ajouter 2d6 à un jet.
- Relancer un jet.
- Mettre à jour la Présentation.
- Diminuer d'un cran le Virus.

Les points de Réminiscence sont remis par RELEASE ou ALPHA, fonction de qui est présent. La MJ distribue alors autant de points que la difficulté de l'Anormalité selon les conditions suivantes :

- Le Simulacre réalise une Émulation alors que RELEASE est présent.
- Le Simulacre demande un Correctif alors que ALPHA est présent.

Simulation

Les Simulacres évoluent dans un environnement simulant le monde réel, leur permettant de se préparer à un retour sur Terre. Cette Simulation fait vivre plusieurs programmes, présentés dans la partie correspondante. Les Simulacres doivent surmonter les Tests unitaires proposés par RELEASE pour espérer revenir sur Terre à la fin du projet *Genesis*. Pour réaliser ces Tests, ils rencontreront peut-être les Wares et devront parfois les affronter.

La Simulation rend l'ensemble des entités présentes immortelles. Il n'y a donc pas de gestion de points de vie. De fait, les Simulacres peuvent tomber sans se blesser, étendre leurs membres, courir à des vitesses incroyables. Tout leur est possible, tant qu'ils n'ont pas été bannis de la Simulation.

Virus

La Simulation ne laissera pas les Simulacres faire n'importe quoi. Elle est établie sur des bases de fonctionnement stables et proches du monde réel, puisque son objectif consiste à renvoyer les personnes sur la Terre une fois qu'elles seront prêtes. Si un Simulacre brise trop souvent les limites de la Simulation, celle-ci mettra en place des contre-mesures sous forme de Virus et cherchera à le confiner, voire à le bannir. La plupart du temps, ce seront les Wares qui interviendront pour arrêter les Simulacres dissidents.

Chaque fois qu'un Simulacre échoue à l'une de ses Anormalités, si RELEASE est présent, le Virus augmente d'un cran et RELEASE laisse sa place à ALPHA.



A chaque stade, RELEASE et ALPHA mettront en place des contre-mesures plus ou moins importantes pour limiter ou aider les Simulacres. Les contre-mesures mises en place sont cumulatives tant que le programme est présent. Ainsi au stade 3, si ALPHA est présent, le Virus applique les contre-mesures du Stade 3, 2 et 1 de ALPHA.

<p style="text-align: center;">Stade 0</p> <p>Le niveau 0 correspond au niveau d'alerte le plus bas. Si un Simulacre est à ce niveau, RELEASE & ALPHA auront un comportement normal avec lui et ne chercheront pas à lui nuire directement, ou le supporter.</p> <p>Lorsqu'un Simulacre tente de faire plier la simulation à son avantage et qu'il échoue, il attire la vigilance de la Simulation et est vu par RELEASE comme un Virus naissant.</p>
<p style="text-align: center;">Stade 1</p> <p>RELEASE. Le programme met en place des Wares pour surveiller les Simulacres.</p> <p>ALPHA. Plus lent que RELEASE, il ne réagit pas pour le moment.</p>
<p style="text-align: center;">Stade 2</p> <p>RELEASE. Les Wares mettent en place des actions pour contrer celles des Simulacres.</p> <p>ALPHA. Le programme lance des Wares pour surveiller l'évolution du Virus.</p>

Stade 3

RELEASE. Le programme tord la simulation au point d'interférer directement sur les actions des Simulacres. Le nombre de dés pour réaliser une Anormalité est diminué de 1.

ALPHA. Les Wares mettent en place des actions pour supporter celles des Simulacres.

Stade 4

RELEASE. Le programme s'immisce encore plus dans les actions des Simulacres. Lors d'une Anormalité, toutes les valeurs résultant d'un jet de dés sont diminuées de 1 (min 1).

ALPHA. Le programme voit les actions des Simulacres comme une bonne chose. Le nombre de dés pour réaliser une Anormalité est augmenté de 1.

Stade 5

RELEASE. Les limites du programme sont atteintes. Lorsque RELEASE réapparaît, il isole les Simulacres de la Simulation, mettant fin à leur Test unitaire.

ALPHA. Le programme s'immisce encore plus dans les actions du Simulacre. Lors d'une Anormalité, toutes les valeurs résultant d'un jet de dés sont augmentées de 1 (max 6).

Pour diminuer le Virus d'un cran, il faut consommer un nombre de points de Réminiscence égal au niveau actuel du Virus.

Anormalité

Pour entreprendre une Anormalité qui viendrait interférer sur la Simulation, c'est-à-dire une modification de celle-ci par des moyens non établis, la joueuse tente d'imposer sa réalité à celle de la MJ. Elle définit alors une difficulté et les conséquences possibles d'un échec. La joueuse lance autant de dés que la valeur de la caractéristique liée au type de l'Anormalité, en n'oubliant pas les éventuels bonus et malus grâce aux Réminiscences et au stade du Virus.

Chaque face est lié à un niveau de réussite, en voici les règles :

- Les 6 sont considérés comme des réussites totales.
- Les 4 et 5 sont considérés comme des réussites partielles.
- Les 3 et 2 sont des échecs sans incidence.
- Les 1 sont des échecs totaux.

Pour que la MJ interprète correctement le résultat de l'Anormalité, elle doit prendre en considération chaque dé. Pour qu'une Anormalité soit considérée comme réussie, il faut un nombre de réussite totale et partielle au moins égale à la difficulté. Les réussites partielles impliquent que l'Anormalité engendre des petites complications, dont le ton dépend du programme en cours. Les échecs totaux engendrent des contre-coûts importants de la part de RELEASE et moindre si c'est ALPHA qui est actuellement en jeu.

Les Simulacres sont dans un sous-marin, dans les profondeurs des abysses. Leur Test unitaire consiste à identifier l'origine du signal qu'ils ont reçu alors qu'ils étaient à la surface.

RELEASE (Léna) Vous êtes aux commandes quand Et1000, tu constates que des signaux alarmant clignotent sur ton tableau de bord. En y jetant un coup d'œil attentif, tu distingues une masse non identifiée s'approchant dangereusement de votre sous-marin, la collision semble inévitable. Que fais-tu ?

Et1000 (Bob) Je dois avoir mal lu les indicateurs sur mon écran. Puis-je vérifier ? C'est moins gros que ce que je crois.

RELEASE (Léna) Très bien. Tu devras faire un test de Conception. Cela me semble peu probable donc j'attends 2 réussites. Les risques si tu échoues sont nombreux. D'abord ton Virus augmentera de 1. Puis, la masse sera très certainement plus grosse que tu le croyais et la collision causera plus de dégât au sous-marin, avec un risque de dommage important sur les turbines, voire une infiltration au niveau des réacteurs nucléaires.

Et1000 (Bob) Je relis les mesures, quels qu'en soient les risques.

Et1000 ayant 3 en Conception, Bob lance 3d6. Elle obtient 4,3 et 6, soit une réussite totale et une réussite partielle.

RELEASE (Léna) Tu vérifies tes mesures et il semble bien que la masse soit plus petite que prévu. Cependant, elle approche des turbines et risque tout de même d'infliger de sérieux dommages si rien n'est fait.

Émulation

Si une joueuse obtient un nombre de réussites totales supérieur ou égale à la difficulté donnée par la MJ, alors le Simulacre réalise une Émulation. Dans ce cas, son Anormalité n'engendre aucune réaction de la Simulation, quel que soit le nombre d'échecs totaux obtenus au jet. Si RELEASE est présent, le Simulacre gagne autant de points de Réminiscence que la difficulté de l'Anormalité.

RELEASE (Léna) La masse arrive dangereusement sur les turbines, quelqu'un veut réagir ?

Fan-III (Alice) Je verrouille la cible avec mes appareils de visée et j'enclenche le lancement d'une torpille. Et pour ne faire subir aucun risque au sous-marin, il n'y aura aucun débris.

RELEASE (Léna) Je vois que tu essayes d'utiliser ton pouvoir de Dissociation. Sache que si tu échoues, c'est l'inverse qui se produira. Une quantité démesurée de débris se dirigeront vers la coque du sous-marin, créant des fragilités pouvant amener jusqu'à des fissures. Vu que la torpille va faire le gros du travail, la difficulté est de 1 pour ce test. Toujours prête à lancer la torpille ?

Fan-III (Alice) J'appuie sur le bouton de lancement, et j'admire l'explosion à travers le hublot.

Fan-III a un score de 2 en Dissociation, Alice lance 2d6. Elle obtient 6 et 1, soit une réussite totale et un échec total. Puisqu'elle a un nombre de réussites totales égale à la difficulté, elle réalise une Émulation. Alice ajoute 1 point en Réminiscence.

RELEASE (Léna) La torpille fonce vers ta cible et vient s'explorer sur la masse inconnue. Les gerbes de flamme laisse sous l'eau un épais nuage blanc. Aucun débris, plus rien.

Correctif

A l'inverse d'une Émulation, un Correctif s'applique si une joueuse obtient un nombre d'échecs totaux supérieur ou égale à la difficulté donnée par la MJ. L'échec est tel que les conséquences vont au-delà de ce qu'avait indiqué la MJ, pouvant amener de sérieuses difficultés à réussir le Test unitaire proposé par RELEASE. Si ALPHA est présent, il offre des points de Réminiscence en contre-partie.

RELEASE (Léna) La situation semble être revenue sous contrôle et vous pouvez enfin continuer à plonger plus profondément dans les abysses. Arrivés à destination, près d'une falaise, il vous faut passer une excavation pour continuer à avancer. Qui embarque dans le module d'exploration ?

Nor-Man (Pierre) Moi, j'enfile ma combinaison. Je passe par le sas de décompression et m'installe dans le module. Je navigue vers la falaise et commence à creuser.

RELEASE (Léna) Tu arrives près de la zone mais tu constates rapidement que le module d'exploration ne fournit pas assez de lumière, tu avances presque à l'aveugle. Que fais-tu ?

Nor-Man (Pierre) Avec un peu de chance, il devrait y avoir quelques animaux marins bioluminescents dans le coin. Cela devrait me rendre la tâche plus facile.

RELEASE (Léna) À cette profondeur, ce n'est pas improbable. La difficulté pour ta Production sera de 1. Si tu échoues, ce ne sont pas des animaux bioluminescents qui apparaîtront. Tu risques d'entendre des créatures affamées commencer à ronger la coque du module. Zoologue toujours ?

Nor-Man (Pierre) Toujours !

Avec 1 en Production, Pierre lance seulement 1d6. Malheureusement, il obtient 1 et engendre donc un échec total. Son Anormalité demande un Correctif et RELEASE augmente d'un cran son Virus.

ALPHA (Léna) Un son sourd résonne dans le module. Quelque chose de gros vient de le heurter violemment. Après quelques secondes de silence, une énorme pieuvre apparaît juste devant la vitre, éclairée de plein fouet par tes faibles lumières. Elle englobe complètement ton véhicule avec ses tentacules. Le module est immobile et risque à tout moment de craquer sous la pression exercée par l'animal.

Évaluation

La MJ doit évaluer la difficulté des Anormalités proposées par les Simulacres. Pour le faire au mieux, voici quelques indicateurs :

- Difficulté 1 (pC) : Anormalité peu commune, fortement probable au vu des conditions environnementales. A ce niveau, modifier la Simulation est facile et ne devrait engendrer que de petites complications si elle échoue.
- Difficulté 2 (R) : Anormalité rare, demandant des situations bien particulières pour que la situation puisse être statistiquement probable. Si un Simulacre échoue, les contre-mesures ne s'arrêtent pas à lui et devraient impacter les Simulacres non loin.
- Difficulté 3 (I) : Anormalité impossible, le monde réel ne permet aucunement ce genre de chose, ce qui vient jouer avec les limites structurelles de la Simulation. Les complications lors d'un échec doivent impérativement être ressenties par tous les Simulacres présents dans le Test unitaire.

AlterEgo (Léo) Je prends les commandes du sous-marin et je le fais tourner de manière à dégager la créature du module où se trouve Nor-Man.

RELEASE (Léna) Il faudrait faire preuve d'une telle maîtrise pour faire ce que tu demandes que j'estime que c'est impossible. La Simulation ne le permet pas donc tu t'apprêtes à créer une Anormalité demandant 3 réussites. Si tu ne réussis pas ton jet, en plus d'envoyer Nor-Man nager dans les profondeurs, tu risques de percuter la falaise et de créer une fissure dans votre coque ne vous donnant que quelques minutes pour trouver une solution. Tu tentes quand même avec ton score de Dissociation ?

Planification

La présentation d'un Simulacre vaut comme une planification pour ses tentatives d'Anormalité. Si la présentation, par ce qu'elle donne comme information sur la vie antérieure du Simulacre, permet de résoudre la situation, alors il peut l'utiliser pour réussir automatiquement.

Nor-Man a comme présentation : « Combattant des rues spécialisé dans la danse classique ». La situation les a mené à embarquer dans un avion et Nor-Man est actuellement en chute libre équipé d'un sac à dos parachute.

ALPHA (Léna) AlterEgo a raté sa dernière tentative d'Anormalité et de nombreuses marchandises chutent actuellement de l'avion. Leur descente est erratique et certains d'entre elles pourraient te percuter, que fais-tu pour les éviter à Nor-Man ?

Nor-Man (Pierre) Je suis spécialisé en danse classique et à ce titre, je me suis souvent retrouvé dans les airs à faire des figures acrobatiques. Je devrais les éviter sans problème.

ALPHA (Léna) En effet, cela ne te pose aucun problème.

Mise à jour

À l'aide des points de Réminiscence, un Simulacre peut ajouter des informations à sa phrase de Présentation, comme s'il crée de nouveaux souvenirs. Chaque point dépensé permet d'ajouter un mot. Les mots de liaison ou les mots formés via une apostrophe nécessitent aussi cette dépense. Plus la Présentation a de mots, plus elle fournit des détails créant de nouveaux contextes dans lesquels le Simulacre peut réaliser une Anormalité réussie automatiquement.

Nor-Man a 4 points de Réminiscence qu'il décide d'utiliser pour ajouter à sa présentation les mots suivant : « qui aime le vélo ». Sa Présentation devient alors « Combattant des rues spécialisé dans la danse classique qui aime le vélo ». Il pourra l'utiliser par exemple pour faire apparaître un vélo quand il le souhaite ou faire des figures improbables avec.

Test unitaire

RELEASE met au défi les Simulacres à travers des Tests unitaires. Chaque test lui permet de vérifier si un groupe de Simulacres est capable de coopérer pour répondre à un problème donné, dans la Simulation. Les problèmes font souvent référence à des concepts moraux, poussant les limites de l'utilitarisme. Les Tests unitaires prennent la forme d'un dilemme dont la bonne réponse n'est même pas connue de RELEASE. Lorsque le Test commence, c'est toujours RELEASE qui a le contrôle.

Léna (MJ) prépare la prochaine session et doit donc mettre en place un Test unitaire. Elle décide de tester les limites des Simulacres en leur présentant une variante du dilemme du tramway dont le concept est le suivant : une personne peut effectuer un geste qui bénéficiera à un groupe de personnes A, mais, ce faisant, nuira à une personne B.

RELEASE (Léna) Voici le contexte pour le Test unitaire que je vous propose. Vous évoluez dans une zone protégée par les autorités, le monde est aride et la famine pourrait être le dernier maux de l'humanité. Un projet de recherche, en lien avec une usine chimique non loin, consiste à utiliser une partie des sous-produits de cet environnement peu accueillant pour créer des ressources nutritives pour les habitants de la ville. Le projet est prometteur et pourrait nourrir la ville pour les siècles à venir. Pourtant, un lanceur d'alerte a mis en lumière une vérité qui était jusque-là encore inconnue de tous : l'usine déverse une partie de ses déchets directement dans les sous-sols de la ville, ce qui ne permet pas à l'environnement de se régénérer. En tant qu'équipe d'investigation, vous devez prendre le maximum de renseignements sur la situation pour faire le meilleur choix entre continuer le projet, et donner des dizaines d'années de vie supplémentaires à la population ou l'arrêter, et signer leur arrêt de mort au profit de la biodiversité.

Schéma logique

Les tests peuvent avoir lieu dans des environnements très divers, comme des mondes fabuleux et fantastiques créés de toutes pièces, des villes entières ou des tombeaux anciens. Ces mondes peuvent différer de la réalité mais sont tout de même cohérents, c'est pourquoi RELEASE met en place un Schéma logique à chaque fois qu'il fait un Test unitaire. L'environnement dans lequel évoluent les Simulacres à des règles physiques similaires au monde réel. Mais parfois, RELEASE a un besoin particulier et doit modifier ses règles.

Pour se faire, le Schéma logique représente une liste de principes ne pouvant être modifiés et limitant les actions des Simulacres. Ces principes sont inconnus des Simulacres. Toutes actions entreprises par l'un d'eux qui viendrait s'opposer à un des principes du Schéma logique constitue toujours une Anormalité dont la difficulté est établie (peu commune, rare, impossible) par le principe lui-même. Il n'y a aucune limite au nombre de principes constituant le Schéma logique.

Attention ! Les blocs d'exemple suivants, associé au précédent, peuvent constituer les bases d'un scénario. Si vous êtes joueuses, il est donc conseillé de ne pas les lire.

Pour le Test unitaire que Léna a préparé, elle a mis en place le Schéma logique suivant :

- L'eau est **rare**. (R)
 - Les animaux **ne peuvent pas** être immunisés au poison créé par l'usine. (I)
 - L'usine **pourrait** conserver ou déverser les déchets dans la ville plutôt qu'à l'extérieur. (pC)
 - Les autres êtres humains veulent survivre **quoiqu'il se passe**. (I)
 - Les plantes comestibles vivant dans le milieu aride sont **rarement** digestes. (R)
 - Un changement météorologique dans la zone est **peu probable**. (R)
 - Les habitants **pourraient** être prêts à aller dans une autre ville s'il le faut. (pC)
-

Bug

RELEASE et ALPHA sont des programmes mais ne sont pas infaillibles pour autant. Parfois, lorsque l'un ou l'une laisse sa place à l'autre, un Bug s'immisce dans la Simulation et vient perturber le Schéma logique du Test unitaire en cours. Chaque fois que ALPHA (ou RELEASE) disparaît, la MJ lance 1d6. Sur un 1, un Bug se produit. Un Bug peut avoir plusieurs comportements, la MJ choisi l'un d'eux, fonction de qui disparaît entre les deux programmes :

- ALPHA disparaît et un Bug se produit :
 - L'un des principes voit sa difficulté diminuer d'un cran. Impossible devient rare et rare devient peu commun.
 - Un principe dont la difficulté est peu commune est supprimé.
 - Un principe devient moins restrictif.
- RELEASE disparaît et un Bug se produit :
 - L'un des principes voit sa difficulté augmenter d'un cran. Peu commun devient rare et rare devient impossible.
 - Un nouveau principe avec une difficulté peu commune est créé.
 - Un principe devient plus restrictif.

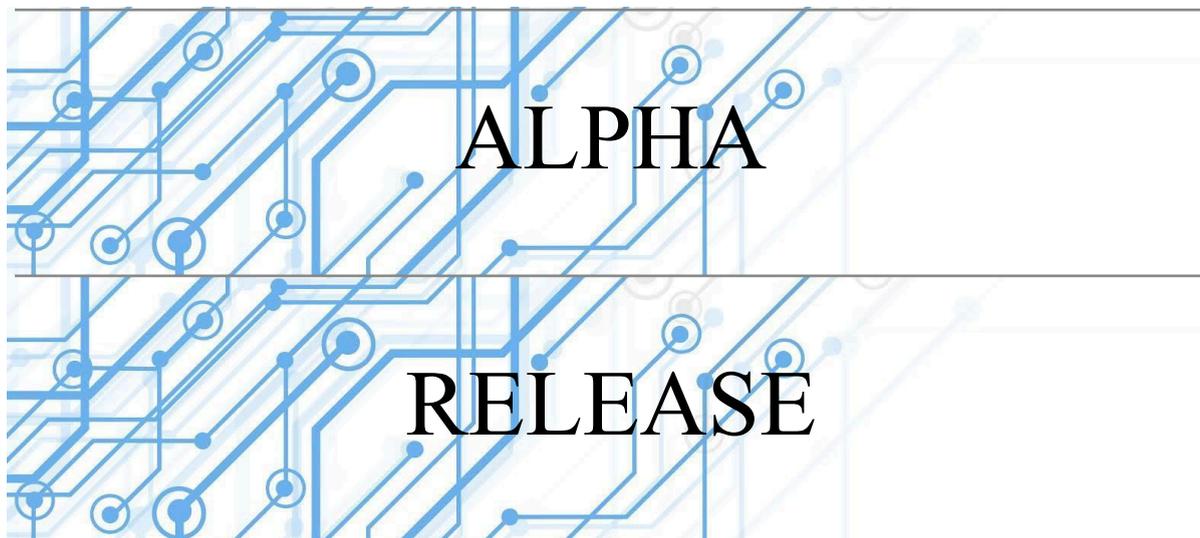
Un bug est survenu après que ALPHA ait disparu. Léna modifie en conséquence l'un des principes du Schéma logique.

*« Les habitants **pourraient** être prêts à aller dans une autre ville s'il le faut » devient « Les habitants **pourraient** être prêts à aller dans un autre pays s'il le faut ».*

Aide de jeu

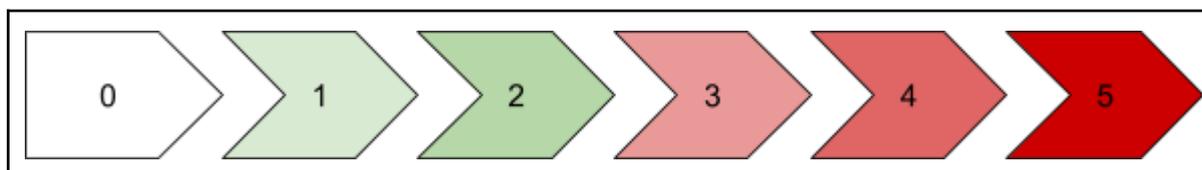
Programme en cours

À découper et plier. Mettez face visible le programme en cours.



Jauge de progression du Virus

À découper. Utilisez un jeton pour savoir à quel niveau se trouve le Virus.



Fiche de Simulacre

Appellation		Réminiscences	
Présentation			
Caractéristique			
Conception		Production	Dissociation

Appellation		Réminiscences	
Présentation			
Caractéristique			
Conception		Production	Dissociation