



Ad Vitam (eternam)

Kit de découverte

*I'm so happy
Because today I
found my friends,
They're in my head*

« *Lithium* »
Nirvana

L'aube n'en finissait pas de se lever, ce matin-là, et c'était presque à regret, semblait-il, que le soleil se résignait à déchirer la brume. Une sorte de vapeur humide s'échappait de la terre, flottant comme un linceul diaphane au-dessus des stèles pierreuses. On eût dit un voile tendu entre les arbres tortueux, placé là pour dissimuler aux yeux du monde les vieilles pierres tombales grignotées par les ans.

Le bruit des pas déchira le silence de mort qui régnait là. Le crissement des semelles sur le gravier blanc emplît, durant un instant, tout l'espace avant de daigner s'éteindre. Pas un son, pas même un frémissement, rien n'osa, durant quelques minutes, troubler ces lieux chargés d'une ambiance toute de mystère et de recueillement.

Les deux hommes s'étaient arrêtés au pied d'un gisant déformé par l'érosion. La fragile pierre blanche qui le constituait s'était lentement délitée avec les siècles, comme si cet être de calcaire disparaissait peu à peu, avec le temps. Le plus grand des deux compagnons, après un long soupir, comme on peut en pousser au pied de la tombe d'un être cher, remonta le col de son manteau et prit la parole, sans même se retourner :

- Je ne suis pas, à proprement parler, un homme comme les autres. Si je vous ai amené ici, ce n'est pas sans raison...

- Que voulez-vous dire ?

- C'est à la fois très simple... et extrêmement compliqué.

Le jeune homme soupira. Avant que l'autre n'ait pu ouvrir la bouche, il redoutait une



Ad Vitam (eternam) est un jeu de rôle amateur. S'il est besoin de définir ce qu'est le jeu de rôle, je ne saurais trop vous recommander la visite du site **imaginez.net** (<http://imaginez.net.free.fr>)

révélation sans âme, une déclaration idiote. Qu'allait donc pouvoir lui annoncer son mystérieux initiateur ?

Qu'il était en grand danger et que lui seul pouvait le sauver ?

Qu'ils étaient apparentés ?

Quelle maladroite tentative d'approche utiliserait le grand homme pour se l'attacher ?

Gêné par les mystères dont l'autre s'enveloppait, il décida de changer de sujet de conversation :

- Qui est enterré ici ?

L'inconnu poussa un nouveau soupir, puis sourit doucement à son jeune protégé. Comme si la réponse allait de soi, il lâcha :

- C'est moi.

Un long silence s'abattit de nouveau, reprenant possession des lieux. Le grand homme avait édicté ces mots avec un sérieux qui n'admettait en réponse aucun doute.

Le jeune homme sentit son cœur s'emballer.

Cette voix, calme, grave et rassurant à la fois, résonnait en lui comme s'il la connaissait déjà. Les lieux où l'homme l'avait conduit ne lui étaient pas inconnus. Il baissa les yeux vers le bloc de pierre usé par les décennies.

Soudain, à la simple lecture du nom gravé sur le calcaire rongé, le souvenir lui revint de drapeaux levés sur des barricades, du bruit des fusils, des cris du peuple en colère. Il revit le sang de ses frères tombés sur le pavé et entendit un nom, crié au cœur du tumulte : le sien.



Le choc le surprit, puis vint la douleur, intense. Il s'écroula sur le pavé, et le froid commença de l'envahir. Au-dessus de lui, Anselme, son frère de lutte, pleurait doucement, le visage ensanglanté.

- Je t'ai retrouvé, Diego, dit l'homme.

Il posa une main rassurante sur son épaule.

Le jeune homme, à genoux, sanglotait silencieusement. Il hocha la tête.

- Merci, mon frère.

Il se leva doucement, les yeux rougis par les larmes. Son regard avait changé et on pouvait y lire la rage et la détermination.

- Nous allons reprendre la lutte, Anselme...

La Genèse des Phénix a donné lieu à de nombreuses légendes, entretenues parfois par les Phénix eux-mêmes. Anges gardiens, prophètes, créatures immortelles sont autant de mythes touchant, de près ou de loin aux Phénix.

Il y a des millénaires, la Terre connut l'Age d'or et atteignit un degré de conscience tel qu'elle eut accès aux pensées de chacun de ses enfants humains.

Et ce qu'elle y vit la terrifia.

Haine, méfiance, ignorance, avidité...

Les mille maux que s'infligeait déjà l'humanité la terrifièrent.

Elle hurla sa peine, si fort que les océans furent bouleversés, que les volcans s'éveillèrent, que la terre trembla.

Dans son désespoir, la Terre supplia ses enfants de changer, de devenir ce pourquoi elle les avait enfantés.

Peu d'entre eux entendirent son Appel.

Mais ceux-là devinrent ses Elus, et ne purent plus ignorer cet Appel.

D'une vie à l'autre, ils mourraient et renaissaient, chaque fois différents, mais reprenant sans cesse la lutte pour faire de la terre un monde meilleur...

Le décor, les acteurs

Ad Vitam (eternam) se déroule dans un monde bien connu : le nôtre. Point n'est ici besoin d'utiliser le biais d'un monde alternatif, on jouera sur un terrain connu.

Mais ce n'est pas pour cela que ce jeu est exempt de surprises...

Les personnages incarnés par les joueurs sont les Phénix, les Elus de la Terre qui sont dotés (entre autres) du pouvoir de se réincarner et, d'existence en existence, tentent d'agir pour répondre à son Appel.

Mais rien n'est simple : avant de reprendre vie, un Phénix doit s'éveiller et tenter de reconstituer le puzzle qui lui sert de mémoire.

Qui sait ce qu'il a été dans une vie passée ?

Qui sait s'il n'a pas été ce contre quoi il se bat ?

Les thèmes

Ad Vitam (eternam) aborde des thèmes forts, que peu de jeux utilisent directement. Il y est question d'humanité et de mémoire, de foi et d'amour. Les histoires que traverseront les Phénix parlent d'espoir et de doute, de lutte et de fraternité.

Au travers des siècles, des vies qu'ils ont traversé, les Phénix ont pu accumuler rancoeurs, regrets. Ils ont aimé, souffert, haï.

Chacune de ces vies antérieures peut continuer de les hanter...

Les Phénix, depuis la nuit des temps, oeuvrent pour faire de la terre un monde meilleur, affrontant le temps, la mort, mais aussi l'homme lui-même et leurs semblables. Car, si les Elus sont enfants de la Terre et ont tous entendu son Appel, les chemins qu'ils ont pris pour y répondre diffèrent.

Les plus utopistes des Phénix continuent de croire en l'homme, en la paix.

D'autres ne jurent plus que par la Terre.

Enfin, nombreux sont ceux qui ont perdu tout espoir et conduisent le bateau au naufrage, espérant qu'après la destruction, viendra le renouveau...

L'Eveil

Créer un Phénix doit être l'occasion d'une séance de jeu mémorable., qu'on appelle l'Eveil

Si cela est possible, je vous conseille de procéder à cette création

Et en suivant les étapes suivantes :

- Laissez le joueur définir quel type de personnage il aimerait incarner dans un jeu de rôle contemporain, en tracer le portrait.
- Attribuez à ce personnage des valeurs, pour ses traits, son métier, ses historiques et ses talents

La partie « humaine » du personnage étant créée, passez à son Eveil et faites de cet humain un Phénix.

- Choisissez un stimulus* et la vie antérieure que va lui rappeler ce stimulus.
- Ecrivez un **Eveil** :
En termes de jeu, l'Eveil est la finalisation de la création du personnage. Durant cette séance (ayant lieu entre le Maître de Jeu et le joueur concerné), le personnage va être confronté à un stimulus qui va éveiller sa mémoire. Il va, brutalement, se souvenir d'une (ou plusieurs) de ses vies antérieures, de ce qui l'a été, de la Quête.
L'humain va (re)devenir Phénix.
- Jouez cet Eveil avec le joueur concerné :
Au cours de cette séance de jeu, le personnage va passer du statut de simple humain à celui de Phénix.

Bienvenue dans **Ad Vitam (eternam)** !

Le système de jeu

Le système de jeu d'**Ad Vitam (eternam)** est extrêmement simple. Ce choix est parfaitement assumé et a pour but de privilégier l'histoire, et les acteurs. Un seul credo : tant qu'une action peut être résolue sans l'intervention des dés, il faut s'affranchir de ceux-ci.

C'est la raison pour laquelle les dés ne doivent être utilisés que lorsqu'il y a un doute réel sur la réussite de l'action entreprise. Si rien ne s'oppose à la réussite de l'action, le personnage réussira. Si elle est hors de sa portée, il échouera.

Un Phénix est défini par :

- **Quatre Traits**, qui représentent la part **innée** de cet individu : Physique, Sens, Mental et Social. Ces traits ont une valeur de 1 à 10.. La moyenne humaine est de 5..
- Des bonus de +1 ou +2, liés à leur **métier** et au(x) domaine(s) d'application de celui-ci.
- Des **historiques**, qui pourront leur octroyer, quand la situation s'y prête, un bonus (de +1 point).
- Des **talents** reflétant leurs activités de prédilection, leurs spécialisations et qui peuvent leur donner droit, également, à un bonus de +1 point quand l'action entreprise met en œuvre ces talents.

La nouvelle présente en page 2 est un court exemple d'Eveil.

***Stimulus** : élément qui va déclencher l'Eveil du Phénix. Ce peut être un son, une image, une odeur qu'il a déjà rencontré (de près ou de loin) dans une vie passée. Le livre de base proposera un large échantillonnage de stimuli.

Un exemple de personnage pré tiré est disponible en page 7. Ce personnage est utilisé dans le scénario d'introduction.

L'aptitude qu'aura un personnage à réussir une action est quantifiée par la somme [Trait + Métier + Historique + Talent]. Si le joueur n'a aucun talent ou aucun historique ne pouvant l'aider, il ne peut additionner que [Trait + Métier]. De même, si son métier ne lui donne aucun bonus, il devra se contenter de son score dans le trait concerné.

Exemple :

*Samuel est vétérinaire. Ses quatre traits sont : Corps 5, Sens 6, Social 4 et Mental 5. Son métier lui octroie un +2 en Sciences et +2 en Nature. Il dispose des historiques *Enfance à la campagne* et *Enseignement universitaire* qui lui permettent de disposer, si nécessaire, d'un bonus de +1 dans certaines conditions. Enfin, ses talents sont *Cavalier* (il pratique l'équitation) et *Séducteur* ».*

Pour juger de l'état de santé de quelqu'un, Samuel disposera d'un score total de 9 (Sens+Sciences+Enseignement universitaire). Si, par contre, il doit se battre à la sortie d'une boîte de nuit, le score mis en jeu ne sera que de 5 (Corps)

Ad Vitam (eternam) utilise deux dés à 6 faces (2D6). Quand la situation l'exige (c'est-à-dire qu'il y a doute sur la réussite de l'action entreprise), le joueur (ou le Maître de Jeu) lance ces deux dés et compare ce résultat à la somme [Trait+Métier+Historique+Talent], en modifiant cette somme, en fonction de la difficulté de l'action. Les niveaux de difficulté sont résumés dans le tableau ci-dessous :

Difficulté de l'action	Niveau de difficulté
Très facile	+2
Facile	+1
Moyen	0
Difficile	-1
Très difficile	-2

Pour jouer à **Ad Vitam (eternam)** un seul type de dé sera nécessaire : le dé à six faces (D6). Mais les dés n'interviennent que rarement. L'essentiel, c'est l'histoire, les personnages, la Quête...

D'autres modificateurs peuvent venir modifier un peu plus la difficulté de l'action. Ainsi, un personnage blessé devra subir un malus, plus ou moins important en fonction de la gravité de ses blessures...

Il est possible de **grader** la réussite (ou l'échec) d'une action, en calculant la différence entre le résultat du dé et le total [Trait+Métier+Historique+Talent] mis en œuvre. Pour chaque point d'écart, le personnage obtient un degré de réussite (si son jet est inférieur ou égal) ou d'échec (s'il est supérieur).

Lors d'une **confrontation**, les protagonistes se faisant face font chacun un jet sous la somme (Trait+Métier+Historique+Talent) mis en œuvre.

Lors des confrontations particulières que sont les **combats**, les degrés de réussite sont utilisés pour déterminer les dégâts infligés à l'adversaire, dans la limite de l'arme utilisé. C'est le Trait « Corps » qui sert à quantifier les blessures que peut encaisser un personnage.

Exemple :


Samuel est à un score de 5 en Corps. Il peut encaisser un maximum de 5 degrés de blessures avant de trépasser.

La feuille de personnage

La feuille de personnage comporte deux parties :

- la face « humaine » du personnage, qui comporte ses caractéristiques, sa description et son histoire personnelle,
- sa face « surnaturelle » : cette dernière n'est pas développée dans le présent kit de démonstration (mais une feuille vierge est téléchargeable sur le site). Elle permet de décrire son Aura, ses Incarnae et les Memoriae qu'il acquiert au fur et à mesure de son existence.

L'exemple ci-dessous est pré-rempli avec les caractéristiques d'Angèle Chaysne, le personnage-joueur du scénario d'introduction.

<p><u>Nom du personnage :</u> <u>Angèle CHAYSNE</u></p> <p><u>Description :</u> <u>Âgée de 24 ans, Angèle est une jeune femme aux cheveux roux, aux doux yeux gris. Elle est calme et paisible.</u></p> <p><u>Histoire personnelle :</u> <u>« Aussi loin que je me rappelle, j'ai toujours voulu être peintre, au grand désespoir de mes parents, qui espéraient pour moi une carrière plus rassurante. Qu'à cela ne tienne, j'ai choisi ma voie, très tôt, et ils ont bien du se rendre à l'évidence. J'étais faite pour m'exprimer un pinceau à la main.</u> <u>Aujourd'hui, je vis chichement, dans un petit studio qui me tient lieu de logement et d'atelier. La gloire n'est pas encore au rendez-vous et je dois bien me résoudre, de temps à autre, à accepter des boulots minables, à vivre de deux fois rien, à me priver pour payer mon loyer.</u> <u>Mais une foi étrange m'habite. Je sais que, tôt ou tard, je prouverai à tous que ma destinée est liée à mon art, que je suis faite pour cela. J'en ai l'intime conviction ».</u></p>	 <p>Ad Vitam Eternam</p> <p><u>Traits :</u></p> <table><tr><td>Mental</td><td><u>6</u></td></tr><tr><td>Physique</td><td><u>3</u></td></tr><tr><td>Sens</td><td><u>7</u></td></tr><tr><td>Social</td><td><u>4</u></td></tr></table> <p><u>Métiers : (domaine)</u></p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Arts +2</u>• <u>Nature +1</u>• <u>Histoire +1</u> <p><u>Historiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none">• _____• _____• _____ <p>Illustration © Frédéric GRIVAUD</p>	Mental	<u>6</u>	Physique	<u>3</u>	Sens	<u>7</u>	Social	<u>4</u>
Mental	<u>6</u>								
Physique	<u>3</u>								
Sens	<u>7</u>								
Social	<u>4</u>								

La Quête, les quêtes...

Depuis l'Appel, les Phénix poursuivent inlassablement la même Quête : faire du monde un monde meilleur, rendre l'humanité plus humaine. Ils ont été prophètes, prédicateurs, illuminés, saints, pacifistes, combattants. De vie en vie, de siècle en siècle, ils ont tenté de répondre à l'Appel. Avec le temps, leurs motivations commencèrent à différer, et les moyens qu'ils choisirent pour répondre à la supplication de la Terre évoluèrent.

Aujourd'hui, les Elus sont tous différents et force est d'avouer qu'ils sont parfois leurs propres ennemis. Certains d'entre eux, en effet, considérant que la lutte est perdue d'avance, ont commencé de tout mettre en œuvre pour conduire le navire au naufrage. Sans doute espèrent-ils que des cendres d'une terre ravagée pourra naître un monde meilleur...



Ad Vitam (eternam) se prête idéalement à des séances un joueur—un Maître de Jeu.

En plus de cette Quête qui leur est commune, les Phénix poursuivent tous des obsessions personnelles, nées de leurs vies passées, et des milliers d'hommes qu'ils ont pu croiser. Avoir vécu mille vies et se souvenir de bon nombre d'entre elles leur confère une mémoire hors du commun. Mais le pendant de cette mémoire, c'est qu'ils ne peuvent oublier.

Comment taire en eux le souvenir de ceux qu'ils ont aimé, des siècles auparavant ?

Qu'il s'agisse de culpabilité, de remords ou de simple nostalgie, les Phénix sont habités par ce qu'ils ont vécu, il y a des siècles.

Et leur passé dicte leurs actes présents...

Les pouvoirs des Phénix

Les Phénix disposent de dons hors du commun, offerts par leur mère la Terre pour leur permettre de poursuivre la Quête. Mais il ne s'agit pas de superpouvoirs.

Ils sont et restent avant tout des êtres humains.

- Les **Incarnae** sont les vies passées des Phénix. Elles sont le témoignage de leur capacité à renaître sans cesse.

- Les **Memoriae** découlent directement des Incarnae. Se souvenant de leurs vies passées, les Phénix sauront utiliser les talents des incarnations correspondantes.

- L'**Aura** est l'empreinte qui suit chaque Phénix. Pour retrouver ses compagnons d'une autre vie, c'est une bénédiction. Pour fuir un ennemi, c'est une malédiction...

Scénario d'introduction

Ars longa, vita brevis

Ce scénario est prévu pour permettre l'Eveil d'un personnage. En l'occurrence, il s'agit d'Angèle Chaysne, dont la feuille de personnage est disponible dans le kit de démonstration du jeu. Il est conçu pour être joué par **deux** joueurs, l'un incarnant Angèle, l'autre endossant le rôle du Maître de Jeu. Il est extrêmement court, un rien mystérieux et très ouvert. Tout ceci est voulu, la suite étant développée dans le livre de base (à venir)...

Une artiste en quête d'amateurs

Cet été-là, dans la ville natale d'Angèle, la jeune peintre connaît la galère habituelle. Durant les derniers mois, elle a vécu de petits boulots et des subsides de ses parents. Force lui est d'avouer que son talent, pour réel qu'il soit, ne lui permet pas encore de vivre de son art. Aussi, quand fut organisée un marché de l'art, dans sa ville, elle sauta sur l'occasion et s'inscrivit au nombre des participants. Qui sait ? Ses œuvres pourraient, lors de cette exposition de rue, attirer l'attention, voire lui rapporter quelque argent.

Le succès n'est pas au rendez-vous

L'exposition a lieu dans les rues de la ville et nombreux sont les artistes qui sont sortis de leurs ateliers, pour tenter de convaincre les passants de leur talent. Certains réussissent à vendre quelques-unes de leurs œuvres, mais la plupart doivent bien se rendre à l'évidence : les estivants sont davantage là pour se promener que pour acquérir une toile ou une sculpture. C'est avec un soupçon d'amertume qu'Angèle voit donc les heures passer. A défaut, elle se dit qu'elle profite d'une belle journée, et qu'elle réussira - qui sait ? - à attirer l'attention d'un journaliste ou d'un mécène.



L'après-midi touche à sa fin et Angèle ne peut que reconnaître son échec, une nouvelle fois. Elle qui croyait rencontrer là des amateurs d'art, n'a croisé que des touristes en mal de divertissement, ce dimanche. Certes, elle a réussi à vendre (pour ne pas dire brader) quelques croquis, mais ses toiles les plus abouties risquent fort de retourner dans son atelier, le soir venu.

Un passant pas comme les autres

C'est une étrange sensation, celle d'un souffle comme celui d'un vent marin qui sortira Angèle de ses pensées sombres. En cherchant d'où peut venir cette étrange brise, elle se rendra compte qu'un passant la regarde avec insistance. Les yeux de l'inconnu vont d'Angèle à ses toiles, comme s'il cherchait un signe dans ce qui est peint ou dans le visage de la jeune fille. A bien y réfléchir, celle-ci peut se rappeler l'avoir déjà entrevu au cours de cette journée. Lorsqu'il se rendra compte qu'Angèle s'est aperçue de sa présence, il

Scénario d'introduction

quittera le stand, et se fondra dans la foule. La jeune femme pourrait, bien entendu, tenter de le suivre, mais cela équivaldrait à laisser ses œuvres sans surveillance. Il est donc probable qu'elle laisse l'individu filer, sans pouvoir faire autre chose. Cette situation aura un mérite : Angèle découvrira que son client potentiel est suivi par un autre homme, sans le savoir.

Note au Maître de Jeu : cette scène a pour seul but d'intriguer le joueur (ou la joueuse) incarnant Angèle. Une tentative destinée à se lancer à la poursuite d'un des deux hommes sera forcément vouée à l'échec. Ainsi, le fugitif lui échappera parce qu'il monte à bord d'une automobile, qu'un attroupement le dissimule à son regard, etc.

Fin de journée

La journée d'Angèle s'achèvera donc avec l'exposition, sur un bilan pour elle plus que mitigé, puisqu'elle n'aura vendu que quelques dessins très mineurs. Une fois encore, c'est la déception qui prime. Quand, une fois ses toiles rangées dans son atelier, elle finit par se retrouver chez elle, seule, un intense sentiment de doute l'envahit : et si elle n'était pas faite pour ce genre de carrière ?

Et puis, il y a l'étrange impression qu'a laissé le passage de cet homme et cette sensation qui l'accompagnait.

Fatiguée, la tête lourde, Angèle finira par tomber de sommeil dans son vieux canapé. Le bruit de coups frappés à sa porte la tirera du sommeil, quelques heures plus tard, alors que la nuit est tombée sur la ville. En ouvrant la porte, elle aura la stupéfaction de découvrir derrière la porte l'homme qui l'examina quelques heures auparavant. Ce dernier, visiblement blessé, s'écroulera dans ses bras, inconscient.

Un inconnu qui n'en est pas un

L'homme n'est pas mort, mais il a subi de graves blessures, qui lui firent perdre beaucoup de sang. En l'examinant (jet de Sens), Angèle pourra deviner que la plus grave de ses blessures a été infligée par une lame extrêmement pointue. L'idéal serait, bien entendu, de confier le malheureux aux bons soins d'un hôpital, mais l'étrangeté de la situation est telle qu'il est possible que la jeune femme n'en fasse rien. Après tout, elle peut fort bien faire en sorte que son état n'empire pas trop vite (jet de Mental) et profiter de la situation pour en apprendre plus.

L'image d'une autre vie

Dans les poches de l'homme se trouvent un peu d'argent, des clés et un portefeuille. En vidant ce dernier, en dehors des papiers d'identité (au nom de Georges Mathuret), Angèle trouvera une photographie, un peu étrange, puisqu'elle semble dater de plus d'un siècle. En examinant cette photographie, la jeune femme ne pourra s'empêcher de ressentir un malaise profond.

Georges Mathuret

Âgé d'une soixantaine d'années, mince, portant de long cheveux gris, Georges est un homme mûr, charismatique. Il s'habille avec goût, et est soucieux de son apparence physique.

Traits : Mental 5 Physique 4 Sens 6 Social 5

Domaines : Arts +1, Histoire +2

Talents : Calme, Leader

Aura : la sensation d'un vent marin...

Incarnae : Georges fut anarchiste, au début du XXème siècle, en France...

Scénario d'introduction

C'est comme si elle connaissait les gens présents sur la photographie, comme si elle avait déjà vu les lieux. L'impression de « déjà vu » deviendra rapidement une certitude. Si elle est certaine de n'avoir jamais parcouru les lieux photographiés, de toute son existence, elle sait, en son for intérieur, que ses pas l'y menèrent, autrefois, bien avant qu'elle ne soit Angèle Chaysne.

Une autre évidence, plus puissante encore, s'impose à elle : la jeune femme photographiée là, c'est elle, ou celle qu'elle fut, dans une autre vie. Le cœur battant à tout rompre, le souffle lui manquant, Angèle manquera alors de défaillir.

Un véritable kaléidoscope de sensations la traverse, comme mille éclats éparpillés d'autant de vies oubliées jusque là. Un trouble étrange, comme un vertige, envahira Angèle. Comme une évidence, des images d'une autre vie s'imposeront à elle, à ce moment. Les souvenirs qui affluent au moment de l'Eveil d'Angèle sont multiples et confus, puisque issus de dizaines de vies différentes. Ainsi, se mélangent en elle sons, images, odeurs et sensations.



Voici quelques exemples de ce que peut percevoir Angèle et des exemples de Memoriae correspondantes :

- *les cris d'une foule en colère, la vue d'une guillotine dressée devant elle et vers laquelle on l'emmène.*

Memoria : un humaniste du XVIIIème siècle, exécuté pour s'être opposé au régime de terreur imposée par certains révolutionnaires.

- *une course éperdue dans une forêt, des coups de feu qui claquent derrière elle et ses compagnons, dont certains s'écroulent, mortellement touchés*

Memoria : un indien pourchassé par les soldats de l'armée américaine.

- *une promenade, le long d'une rivière, animée de discussions entre une poignée de jeunes gens*

Memoria : une anarchiste du début du XXème siècle, en France

De bien étranges retrouvailles

A ce moment, l'inconnu (qui ne l'est plus tout à fait), sortant de son inconscience, prendra la parole :

- Je t'ai retrouvée, Mina. Oui, c'est toi, sur ce cliché, tu le sais. Je t'ai cherché, durant toutes ces années, en vain, parcourant la terre entière à ta recherche. Et, quand je t'ai vue, tout à l'heure, dans cette rue, je n'y ai d'abord pas cru...

L'homme est pâle, et sa blessure est telle qu'il a du mal à parler. Mais,

comme si sa vie en dépendait, ou plutôt comme si toute son existence n'avait eu pour seul but que ce moment, il continue :

-Il a fallu que nos retrouvailles aient lieu si tard... Et, par une fâcheuse ironie du sort, ils m'ont retrouvé. Ils te cherchent également, Mina. J'ai réussi à me débarrasser d'eux, mais d'autres viendront. Tu dois fuir, quitter cette ville, avant qu'ils ne te retrouvent...

La mort d'un Phénix

L'homme jette ses dernières forces dans ces paroles. Il sait désormais qu'il est condamné, mais choisit de « passer le relais » à Angèle.

Scénario d'introduction

Alors que la vie le quitte, Georges va confirmer à Angèle qu'ils vécurent ensemble, dans une autre vie, et qu'ils luttèrent pour une cause qui leur semblait juste. Sous les noms de Mina Schönberg et André Masson, tous deux furent, au début du siècle dernier, membres d'un mouvement anarchiste qui tenta de renverser le pouvoir en France.

Les souvenirs affluent...

Au fur et à mesure du récit de Georges, Angèle se remémorera de mieux en mieux ces années lointaines. Elle se rappellera les longues discussions avec leurs compagnons de lutte, et également les actions qu'ils entreprirent. Elle se souviendra qu'ils commirent des attentats contre les institutions en place et qu'ils allèrent jusqu'à tuer pour défendre leur cause.

...et les doutes aussi.

Au souvenir de ces actes violents, le trouble qui envahira Angèle est profond. Elle a commis le pire, des décennies plus tôt, au nom d'une croisade en laquelle elle croyait. Néanmoins, ce qu'elle est aujourd'hui est à mille lieues de ce qu'elle fut alors. Tandis que Georges se meurt dans ses bras, elle est en proie à des sentiments confus. Les larmes qui coulent sur son visage sont des larmes de chagrin, mais aussi de rage.

Dans un dernier souffle

Avant de trépasser, Georges aura ces derniers mots :

- Fuis, Mina... Fuis ! Et promets-moi de me retrouver...

Lorsque Georges sent son dernier souffle, Angèle ressentira un froid immense, comme si toute vie l'abandonnait, puis une douleur intense viendra étreindre tout son être, avant de lentement se dissiper.

De nombreuses questions

Si elle a pu être dépassée par la situation, Angèle doit maintenant réagir. En effet, quelques minutes après le décès de Georges, une automobile s'arrêtera au pied de son immeuble et deux hommes en descendront. A leur vue, Angèle pourra percevoir l'Aura de l'un d'entre eux (même si elle ne peut encore mettre de nom sur cette sensation).

Ils trouveront sans mal l'appartement de la jeune peintre, qui n'a que quelques instants pour leur échapper, en utilisant, par exemple, l'escalier de service, ou toute autre issue. Rappelons que, pour l'heure, Angèle dispose encore d'un peu d'avance sur eux. Mais, pour leur échapper, elle doit tout quitter ou

Anton Bergson

Anton est âgé d'une trentaine d'années. Il est petit, mais trapu et est doté d'une froide détermination. Il est vêtu d'habits sombres qui accentuent son côté patibulaire.

Traits : Mental 5 Physique 6 Sens 5 Social 4

Domaines : Armes +1, Investigation +1

Talents : Athlète, Discret

Aura : Anton, lorsqu'il est à proximité d'un autre Phénix, laisse une empreinte étrange et inquiétante (l'impression qu'un énorme insecte parcourt l'échine du Phénix).

Charles Longchamp

Charles n'est pas un Phénix, mais suit fidèlement Anton, dont il était l'ami avant son Eveil et l'est resté depuis. Il est physiquement impressionnant, et a les cheveux très ras.

Traits : Mental 4 Physique 6 Sens 6 Social 4

Domaines : Armes +1, Investigation +1

Talents : Athlète, Bagarreur

Scénario d'introduction

presque, sans tout à fait comprendre ce qui lui arrive.
Qu'est-elle, pour qu'on la cherche ainsi ?
Qu'est-elle ou plutôt que fut-elle ?

Il est possible (quoi que peu probable) qu'Angèle décide de rencontrer les deux hommes. Dans ce cas, il lui suffit d'attendre leur arrivée, à côté du corps de Georges. Lorsqu'ils arrivent devant le pas de sa porte, Anton et Charles auront donc la satisfaction de trouver Angèle et de pouvoir s'emparer d'elle sans mal.

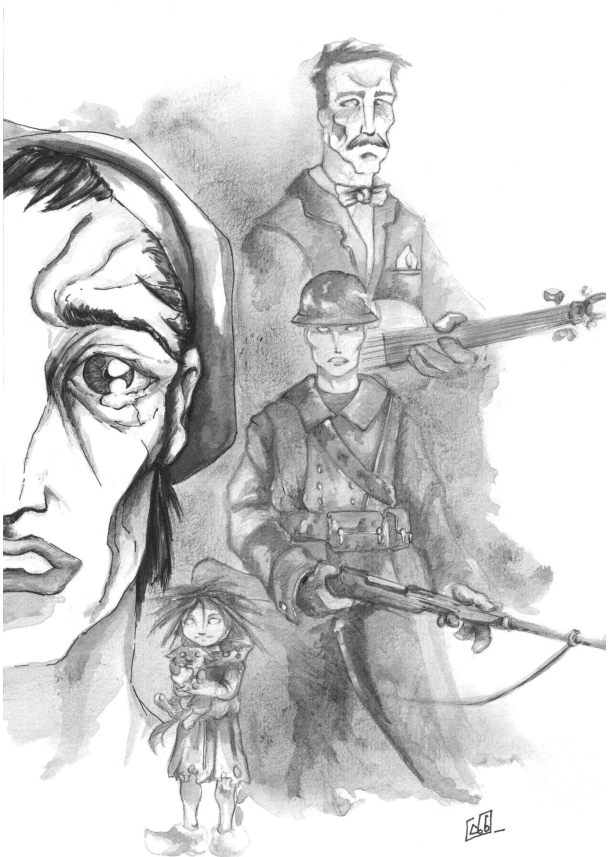
Fin.... et suite(s)

Quelle que soit l'issue de cette (courte) histoire, elle trouvera son prolongement dans le prochain scénario pour Ad Vitam (eternam), inclus dans le livre de base. Cependant, et le Maître de Jeu l'aura certainement déjà compris, Angèle est au centre d'une lutte entre plusieurs groupes de Phénix, dont elle fit partie, à des époques différentes.

Si elle fut Mina, aux côtés de celui qui devint Georges Mathuret, elle connut également d'autres vies. Ainsi, elle fit partie d'un cercle d'humanistes, durant la Révolution Française, qui mirent au point un plan destiné à faire aboutir leur cause. Plus de siècles après le début de leur conspiration, ces Phénix se réunissent pour la dernière phase de ce plan. Ils ont fini par retrouver la trace d'Angèle, par le biais de Georges (bien malgré lui), et comptent bien réaliser leur objectif, grâce à elle.

La suite vous sera donc livrée dans le livre de base d'Ad Vitam (eternam).
Merci de votre patience !

Bientôt disponible



Ceci n'est qu'un kit de démonstration et n'a d'autre but que de vous donner un aperçu de ce que sera **Ad Vitam (eternam)**. D'ici peu, le jeu à proprement parler sera disponible sur le site <http://faenyx.chez.com/>, sous la forme d'un e-livre d'une cinquantaine de pages illustrées, téléchargeable librement.

D'autres développements sont également prévus. Il s'agira à la fois d'aides de jeu et de scénarios prêts à jouer.

Toutes les contributions (scénarios, nouvelles, ajouts, illustrations) sont les bienvenues.

Merci à vous !

Ad Vitam (eternam)

est un jeu de rôle amateur écrit par Laurent « FaenyX » Lepleux.

Le système de jeu a été imaginé par Alexandre « Psykomago » Deynes. La feuille de personnage est l'œuvre de Fabien Gauthier.

Illustrations :

Frédéric Grivaud (fredgri21@free.fr), que je remercie au passage pour m'avoir laissé utiliser ses œuvres, Cédric Mangematin., qui m'a fait la gentillesse d'illustrer la nouvelle d'introduction.

Remerciements :

A tous les membres de la Cour d'Obéron.

(<http://couroberon.free.fr>)

Si vous souhaitez faire des commentaires sur ce jeu, contribuer à sa création (sous quelque forme que ce soit), contactez-moi par mail :
advitamjdr@yahoo.fr