

NUMENÉRA

Inspiré largement de la présentation de [Kobayashi](#)

“Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie.”

[Arthur C. Clarke](#)



TM and © 2013 Monte Cook Games, LLC

[Le Neuvième Monde](#)

[Le Numenéra et les Numenéras](#)

[La Terre](#)

[Les habitants du 9ème Monde](#)

[L'humanité](#)

[Les Abhumains](#)

[Les Visiteurs](#)

[Les machines](#)

[Société & Géographie](#)

[Le Jeu](#)

[Quoi ? \(le but du jeu\)](#)

[Qui ? \(les personnages\)](#)

[Comment ? \(le système\)](#)

[Les Numenéras \(en jeu\)](#)

[L'expérience \(XP\)](#)

[Inspirations](#)

[Liens](#)

Numenera and its logo are trademarks of Monte Cook Games, LLC in the U.S.A. and other countries. All Monte Cook Games characters and character names, and the distinctive likenesses thereof, are trademarks of Monte Cook Games, LLC. Content derived from Monte Cook Games publications is © 2013 Monte Cook Games, LLC.

Le Neuvième Monde

Le monde de Numenéra est la **Terre** dans un **milliard d'années**, après la naissance, l'ascension et la disparition de 8 civilisations (**8 "mondes"**).

Ces 8 mondes avaient accompli de **grandes choses** et atteint le niveau de connaissance où la **technologie** cesse de se distinguer de la **magie**.

- Au moins une de ces civilisations était le **centre d'un empire galactique**, voir intergalactique.
- Au moins une maîtrisait la **terra-formation**, la création de planète et la **manipulation des étoiles**.
- Au moins une avait une connaissance approfondie des **forces fondamentales** de l'univers et pouvait les altérer, **jouer** avec les lois de la physique.
- Au moins une a empli le monde de **nanites** (nano machines) qui peuvent capter et transmettre de **l'information**, déconstruire et reconstruire la **matière**, manipuler **l'énergie**.
- Au moins une a **exploré** d'autres **dimensions**, des **univers parallèles** et des niveaux alternatifs de réalité.
- **Plusieurs** de ces civilisations n'étaient **pas humaines**.

Le **9ème Monde**, celui du jeu, s'est édifié sur les "restes" des 8 civilisations passées.

Un monde où la moindre parcelle de terre a été exploitée, conçue ou fabriquée à une époque antérieure, où le moindre relief est peut-être l'hommage oublié d'un peuple éteint à son Empereur mourant, où une vibration du sol est peut-être une machine souterraine de la taille d'un royaume, à la fonction oubliée, et qui opère depuis des millions d'années .



Le Numenéra et les Numenéras

Les **vestiges technologiques** de ces anciens mondes sont collectivement appelés des **Numenéras**, et la connaissance de ces vestiges est appelée tout simplement le Numenéra.

Rares sont ceux qui en ont une compréhension, tout au plus est-elle parcellaire.

Mais pour la plupart des habitants du 9ème monde, le Numenéra **relève** de la **magie**.

En dehors de la faune et la flore, les **ressources naturelles** ont été **épuisées** depuis des éons.

De fait, les **Numenéras** sont activement **recherchés** et **réutilisés** empiriquement avec plus ou moins de bonheur. L'essentiel de l'industrie et de l'artisanat se base sur leur recyclage, ce qui explique l'importance d'en découvrir toujours plus.

La Terre

Un **milliard d'années**, c'est excessivement long.

Même sans l'intervention de créatures intelligentes (humaines ou autres), le monde, voire l'univers, ne seraient déjà plus les mêmes : **l'érosion**, le changement des **mécaniques célestes**, la **dérive des continents** et **l'évolution** ont fait leur oeuvre.

Mais à cela il faut ajouter **l'influence** des fameuses **8 civilisations** précédentes, qui ne se sont pas privées de tout **chambouler** pour transformer la planète à leur **convenance**, chacune étant tellement puissante qu'il n'est **pas concevable** d'imaginer tout ce qu'elles étaient en mesure de faire.

La Terre du 9ème Monde n'a plus grand chose à voir avec ce que nous en connaissons :

- les continents se sont rassemblés en un **super continent** ne laissant qu'un **immense océan** parsemé d'îles,
- la **lune** est plus **petite** car son **orbite** a changé
- la **rotation** de la Terre est différente : les **journées** font **28 heures**, pour une **année** de **313 jours**,
- le **rayonnement solaire** s'est accru au point de rendre **théoriquement** la Terre **invivable**, mais quelque chose a été fait il y a des **millions d'années** qui l'a maintenue **viable**,
- la plupart des **planètes** du **système solaire** existent toujours, **leurs orbites** ayant parfois **changé**, mais **Mercure** n'est plus là. Pour les habitants du Neuvième Monde, de toute façon, elle n'a jamais existé ...
- la **faune** et la **flore** ont également **évolué**, mélange **d'importations intergalactiques**, **interdimensionnelles**, **d'évolution**, de **manipulations génétiques** ...

La **géographie** de la planète est très **hétérogène**. Il n'est pas rare de croiser des îles de cristal qui flottent dans le ciel, ou des structures tellement énormes qu'elles influencent la météo, des étendues de tessons de verre indestructibles par des moyens standards, des forêts d'arbres-machines tous identiques, des falaises parfaitement rectilignes, des cirques montagneux en cercle parfait ...



Les habitants du 9ème Monde

L'humanité

L'**humanité** est allée dans les **étoiles**. L'humanité a **disparu**, remplacée par des **visiteurs** venus **d'autres mondes**. L'humanité est **réapparue**, sans que l'on ne sache quand, pourquoi ni comment.

Le **peuple** du 9ème monde est **essentiellement humain**, mais pas comme nous l'entendons aujourd'hui. Une personne de 2,40 mètres avec des jambes cybernétiques et un cerveau bio-construit et implanté sera définie comme un humain.



Les Abhumains

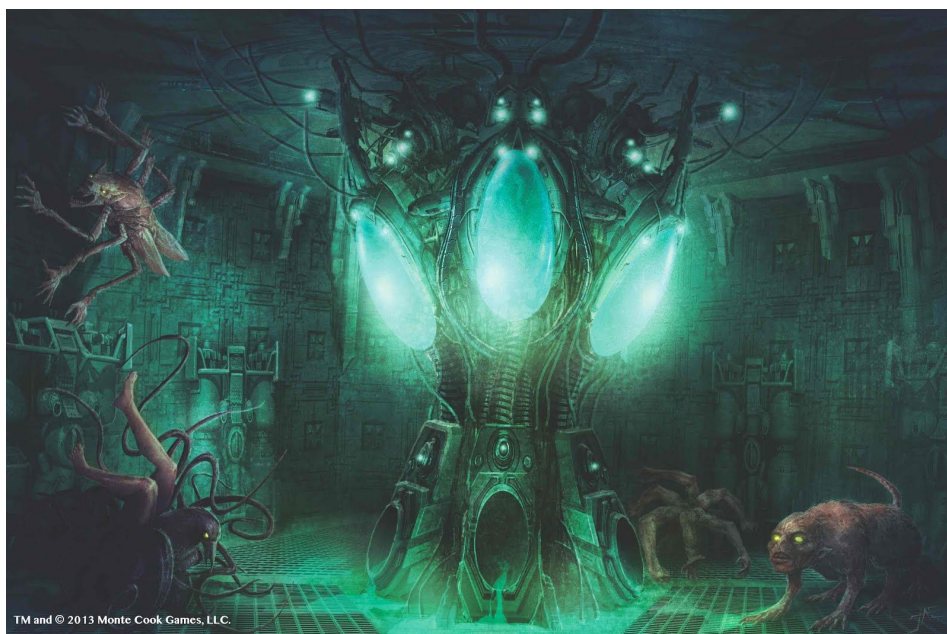
A côté des humains vivent les **abhumains** : des **mutants**, **clones**, descendants **d'expérimentations** passées ou d'origine extra-terrestres, qui sont retombés à l'**état bestial**.

Les Visiteurs

Parmi les Visiteurs, l'on distingue les lointains descendants de peuples venus des étoiles (et se sentant aussi Terriens que les humains), et les êtres de passage venus d'autres dimensions, aux motivations dépassant souvent l'entendement.

Les machines

Les plus extraordinaires machines peuvent être rencontrées, certaines errant sans but apparent, d'autres suivant imperturbablement leur programmation depuis des éons.



Société & Géographie

Le monde est à la fois **jeune** et **vieux** : un univers de **fantaisie** et de **science-fiction**, comparable à une époque de notre monde entre l'**antiquité** et la **Renaissance**, mais où interviennent des éléments **technologiques** avancés dont le savoir a été perdu. Cela implique, par exemple, que certains fermiers transportent leur **récolte** sur des **plates-formes anti-gravité** ... tirées par des **bêtes de somme**.

Cela signifie également qu'il est tout à fait possible de faire cohabiter des **idées "modernes"** (de la **politique** à l'**hygiène**) avec un environnement parfois **primitif**, voire **barbare** (esclavage, servage, cultes sanguinaires ...).



La majorité vit dans des **Aldéias** (villages) et quelques **cités** (la plus grande abritant environ 500 000 habitants), parfois édifiées au sein d'improbables **structures** des **mondes anciens**, "réinvesties" par l'humanité.

Sur la **côte Ouest** du continent, se trouvent l'**Inébranlable**, 9 **royaumes concurrents** mais **unifiés** par une seule "religion" : l'**Ordre du Vrai** qui **révère** le **passé** et la **connaissance**, dirigé par les mystérieux **Prêtres des Âges** sous l'égide du **Pape d'Ambre**, (qui vient de lancer une croisade contre les peuples "sauvages" du nord).

En dehors de l'Ordre du Vrai, il n'y a pas vraiment de **religion dominante**, chaque bourg peut avoir ses propres **croyances, dieux** et/ou **philosophies**.

Les **tabous** et **vertus** varient donc énormément d'un lieu à l'autre, et peuvent **différer** considérablement de notre monde.

L'**histoire** connue ne remonte qu'à **900 ans** dans le passé, et encore ... la plus détaillée est postérieure à la création de l'Ordre du Vrai, il y a 400 ans.

Mais des créatures ou machines isolées et datant des anciens mondes pourraient en dire probablement plus ...

La **langue** principale est le **Vrai**, enseignée par les Prêtres des Âges, à laquelle viennent s'ajouter des langues plus locales ou corporatiste, comme le **Shin-parler**, la langue **commerciale**. Le taux d'**alphabétisation** est de l'ordre de **50%**.

L'**espérance de vie** varie beaucoup mais la moyenne se situe autour de **60 ans**.

A l'est de l'**Inébranlable** se trouve le **Lointain**, un étendue **sauvage** ponctuée de petites **communautés éparses**. Selon leurs découvertes, chacune de ces communautés peut être complètement différente de l'autre, l'une élevant des animaux génétiquement modifiés, une autre exploitant une carrière de briques lumineuses et auto réparatrices etc. Mais certaines ont aussi fait des découvertes qu'il aurait mieux valu ne jamais mettre au jour ...



A l'**est** du Lointain, lui-même déjà mal connu, se trouve la mystérieuse **Horloge de Kala**, une formation montagneuse circulaire. Au **sud-est**, gisent les **Champs Amorphes**, une zone de danger au sol instable et imprévisible. Et plus à l'est encore, c'est le **mystère** total.

Au **nord** de l'Inébranlable, passé les **Champs Célestes de Cristal-Nuée** et la **Jungle Caecilienne**, existent des peuples animistes mal connus, vouant un culte aux esprits de la nature, et se désignant eux-mêmes comme les **Gaiens**.

Au **sud** des Bastions, on trouve le **Désert Froid**, sec et venteux, abritant quelques **bandits** entre deux raids dans le nord, des tribus **d'abhumains**, quelques **sites anciens** et **cités-États isolées**, le tout bordé par l'infranchissable **Mur Méridional**.



Entre ces différents peuples et lieux, les **périls** guettent : tribus d'abhumains qui chassent les humains pour les dévorer, terribles prédateurs ou anciennes machines de guerre errantes ...

Plus dangereux encore est le **Vent de Fer**, ces nuages de nanites invisibles qui recomposent la matière à leur contact ...

Le Jeu

Quoi ? (le but du jeu)

L'**objectif** du jeu n'est pas (forcément) de devenir riche et puissant pour finir par batailler des dieux, mais plutôt de **rechercher** et **découvrir** des **Numenéras**, **augmenter** la **connaissance** du 9ème Monde et de son passé, **améliorer** le **futur** de l'humanité ... et peut être **développer** la **civilisation**. Ce qui n'empêche pas au passage de "gagner des niveaux" (**Rangs**) et de faire sa place dans ce monde très ancien et neuf à la fois.

Ceci dit, la **richesse** de l'**univers** permet d'envisager beaucoup **d'autres raisons** pour partir à l'aventure. Cette exploration nécessite de faire face à bien des dangers, et la confrontation/le combat sont fréquents.

Qui ? (les personnages)

Les joueurs incarnent des **individus hors du commun**, aux **capacités "surnaturelles"** (que cela soit grâce aux Numenéras, aux mutations, à l'évolution en marche et/ou à l'entraînement, ou une combinaison de tout cela). Les personnages ont trois **caractéristiques**, à la fois réserve d'énergie/pouvoir/fatigue et "points de vie" :

- **Puissance** : force, constitution, endurance ...
- **Célérité** : vitesse de réaction, agilité, coordination, réflexe ...
- **Intellect** : intelligence, savoir, charisme ...

Un personnage a un **Type** (une classe). Il est soit un :

- Combattant : un **Glaive**.
- "Techno-mage" : un **Nano**.
- "Filou / malin / touche-à-tout" : un **Jack**.

A cela, s'ajoute le choix d'un **Descripteur** (Charmeur, Discret, Résistant ...) et d'un **Focus** (Contrôle la Gravité, Crée des Illusions, Est un Maître d'Arme ...), qui apportent des capacités spéciales, compétences, bonus d'attributs, contact, équipement ... et dont la combinaison donne une couleur variée et nuancée à tous les personnages.

Feuille de Personnage VF officielle

Pré-tirés (rang 2)

Comment ? (le système)

Le **MJ** ne fait (normalement) **pas de jet**.

Toute **action** est **résolue** par les **PJs**, en lançant **1d20** pour égaler ou dépasser un **Seuil de Réussite**, calculé à partir d'une **Difficulté**, définie par le MJ (qu'il communique ou non au joueur avant le jet).

Les **Difficultés** vont de **0** (pas de jet nécessaire) à **10** (tâche irréalisable en l'état).

Le **Seuil de Réussite** est égal à la Difficulté x 3 (donc de 0 à 30).

La plupart des **caractéristiques** des PJs (caractéristiques, équipement, compétences, capacités spéciales) visent à **diminuer la Difficulté** d'une action, sans avoir à ajouter/soustraire des bonus/malus au résultat du jet.

Le personnage peut faire des Efforts pour diminuer la difficulté. Ces efforts puisent dans les capacités du personnage (diminuent ses caractéristiques temporairement). Certaines capacités vont nécessités aussi de puiser dans ces réserves.

Les Numenéras (en jeu)

Les Numenéras utilisables par les PJs se divisent en trois catégories :

- les **Cyphers** : à usage unique. Les PJs peuvent en avoir qu'une quantité limitée en même temps. Cette limite augmente avec leur "niveau" (le "Tiers"). Les PJs commencent le jeu avec 2 ou 3 cyphers et ne doivent pas hésiter à les utiliser dès que possible : ils en trouveront régulièrement de nouveaux.
- les **Artefacts** : similaires aux Cyphers, mais plus puissants et/ou à usage répété. Plus rares.
- les **Curiosités** : d'étranges objets ou dispositifs a priori inutiles mais négociables (troc, vente) ou amusants ou ... soyez inventif ! Les PJs commencent le jeu avec 1 ou 2 Curiosités.

L'expérience (XP)

L'expérience est gagnée au fur et à mesure du jeu, et peut être dépensée à tout instant, soit pour :

- Relance n'importe quel jet

- Un bénéfice de court terme (compétence ou capacité limité en temps ou en lieu)
- Un bénéfice de long terme (contact, maison, richesse, artefact ...)
- L'avancement du personnage (progression dans les Rangs)

Inspirations

Tout ce qui peut alimenter une ambiance de bizarrerie science-fantasy-post-apocalyptico-far west ...

Moebius / westerns / Nausicaa / Jack Vance - Dying Earth / Arthur C. Clarke / Mad Max / Moorcock (Hawkmoon) / Dune / Le 5ième élément / Métal Hurlant (Heavy Metal) / La Chair et le Sang / Oblivion (film) / Bordelands 2 / Fallout / Gene Wolfe ...

Liens

[Site officiel](#) VO

Site officiel VF

