

Manuel de maître du jeu

Blade Runner 2021 est un jeu de rôle de type « *murder party* » se jouant au cours d'une soirée avec 11 joueurs, dont un, Volodia Timochenko, est pour le maître du jeu (MJ, toi qui lis ce texte).

Attention : ce document révèle les secrets du scénario.

Commence par lire l'introduction ([univers.pdf](#)). Comme annoncé dans le premier paragraphe, je ne peux que te recommander de visionner le film *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), et éventuellement de jouer au jeu vidéo qui s'en inspire (Studios Westwood 1997. Encore faut-il trouver une machine adaptée ; à défaut : <https://youtu.be/9KSqIDxtB4U>).

Le jeu met en scène une réception donnée par Volodia Timochenko pour célébrer l'aboutissement du vaste programme de recherche et développement mené par son équipe. Ils ont conçu un nouveau type de répliquant, le Nexus E, dont les capacités empathiques sont sans commune mesure avec les modèles précédent. L'assistance compte les principaux membres de l'équipe, des personnalités éminentes de l'Off World et des journalistes. Lit l'invitation envoyé par Volodia aux participants ([invitation.pdf](#)).

Volodia a préparé une surprise à ses invités : le prototype de Nexus E participe à la fête sous une identité d'emprunt. Lors de son discours d'ouverture, il les mets au défi de l'identifier.

1 Intrigue

Lis ensuite les fiches des 10 personnages joueurs. C'est le présent document qui fait office de fiche pour Volodia Timochenko. Le schéma ci-dessous résume les oppositions personnelles et alliances principales.

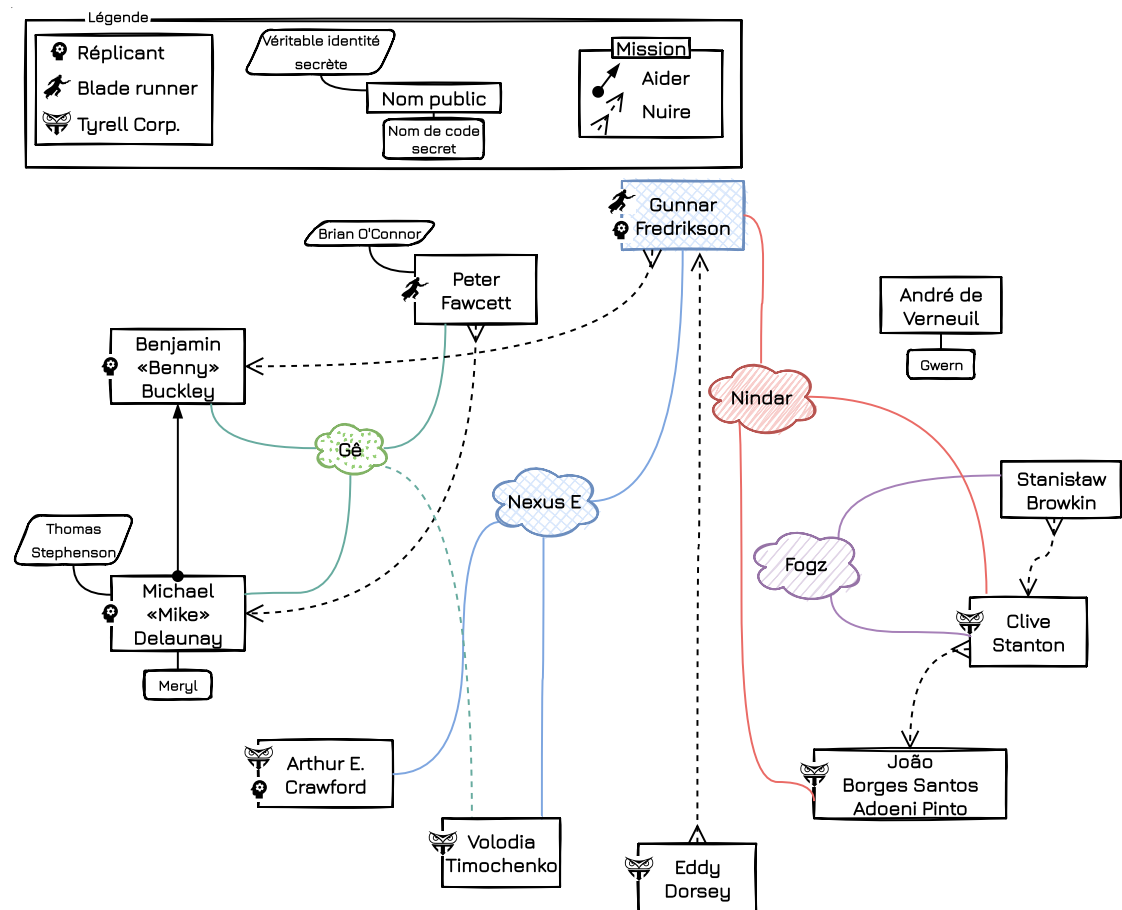


Figure 1: Relations principales entre les personnages. Les mystères sont inscrits dans des nuages reliés aux personnages directement concernés ou qui détiennent des informations clefs.

1.1 Quelques précisions

Dans l'absolu, un Blade Runner voudra retirer (tuer) tout répliquant non déclaré (l'identité du nexus E est secrète mais son existence est annoncé : le cas est ambigu). Eddy peut assouvir sa soif de vengeance en faisant tomber Peter (c'est plus dur !).

L'objectif d'Arthur est de comprendre qu'il n'est pas le nexus E et découvrir que c'est Gunnar.

André/Gwern aime tirer les ficelle. Il sait beaucoup de chose, ce qui lui donne le choix de privilégier les uns ou les autres. Son objectif est de décider en connaissance de cause, de découvrir les grands secrets (cf. infra), et de rester en vie (il a trahi la plupart de ses client) ! Il détient des informations sur tous les mystères.

Mike doit permettre à Benny de s'en tirer, mais surtout protéger Gê.

Les motivations individuelles des personnages s'articulent autour de thèmes et de mystères : le nouveau modèle de répliquant hyper-empathique Nexus E, le réseau clandestin Gê d'exfiltration de répliquants, les attaques terroristes au poison Nindar et les cristaux fogz, un puissant psychotrope.

1.2 Mystères

Le contenu des fiches de personnages suscitent des questions qui dépasse les seules. Les fiches ne contiennent que des éléments de réponse partiels, tu peux donc librement adapter ce qui suit, voire laisser les joueurs en décider par leurs actions. Tu peux trancher lors du debrief... ou non : ce serait très conforme à l'esprit du fil, de Ridley Scott !

Nexus E Tyler a créé les Nexus avec un objectif : offrir à l'humanité les colonies OFF World. En réfléchissant a rendre ces machines plus compatible avec les humains, il eu l'idée de ce slogan « plus humain que l'humain » : le nexus sauvera l'humanité en lui montrant que ce qu'elle croie être son essence n'est qu'une circonstance. Les hommes ont détruit leur planète et exterminé presque tous les êtres vivants. Le Nexus leur apporte de l'OFF World les moyens de sa subsistance et lui montre par son altérité l'impasse spirituelle dans laquelle il s'entête. Volodia Timochenko s'est fixé comme mission suprême de concrétiser la vision de Tyler. Pour y parvenir, la Tyrell Corporation doit maintenir le pouvoir monstrueux qu'elle détient. Or la clef de ce pouvoir est contenue dans le rêve de Tyrell : c'est l'équilibre dynamique des forces entre répliquants et blade runner. Il était jusque la entretenu par la compétition des technologie de détection avec l'évolution (inexorable et nécessaire) des Nexus. Volodia sait que cette lutte touche à sa fin : les Nexus finiront un jour ou l'autre par être indétectables... par des humains. Le coup de génie est d'infiltrer l'académie des blade runner avec ces Nexus sur-empathique, seuls capables de discerner leurs semblables.

Volodia est le seul à savoir que le véritable Nexus E est Gunnar Fredrikson, Arthur Crawford n'étant que le prototype. La réception est une expérience à échelle réduite de son grand projet. Les experts de la Tyrell sauront-ils percer le mystère ? Gunnar découvrira-t-il les répliquants cachés dans l'assemblée ?

C'est grâce aux tuyaux de Gwern (la présence d'un Nexus 5 en cavale, en l'occurrence Benjamin Buckley) que Gunnar s'est « invité » à la villa SOHA. Y-aurait-il un lien entre Volodia et Gwern ? À toi de voir.

Les visions d'Arthur Crawford (voir plus loin, section 2.1) contiennent un indice (subtil) pour lui permettre de deviner que Gunnar est le Nexus E : « *Le soleil est déjà couché, peu à peu ce qu'il reste de clarté s'évanouit, et une étoile apparaît à l'horizon* » reprend l'introduction de l'invitation de Volodia « *Une nouvelle étoile point dans la nuit. Hier encore nous prophétisions sur l'ère qui s'ouvre. L'heure est venue de faire silence et d'assister humblement à cet avènement.* »

Voir les fiches de

- Arthur E. Crawford : il était sûr d'être le Nexus E mais commence à avoir des doutes.
- Eddy Dorsey, João Pinto et Clive Stanton : ils ont tous travaillé activement sur le *prototype* de Nexus E Arthur E. Crawford. Tous sont un peu surpris que Volodia ait décidé de le révéler alors qu'ils le considèrent inabouti.
- Gunnar Fredrikson : il est le Nexus E.

Gê Le réseau Gê a-t-il été créé par la Tyrell ? Tout porte à le croire. Volodia en serait alors certainement l'artisan. Quoiqu'il en soit il semble invraisemblable qu'il ne l'ignore.

Ce mystère tourne autour de la question de l'incipit en général et de celui de Mike Delaunay en particulier. L'« incipit » dans le jargon de la Tyrell Corporation est le corpus de souvenirs artificiels, parfois immense, une vie complète, dont sont dotés les répliquants. Les tous premiers Nexus en étaient dépourvus et souffraient presque tous de démence un an seulement après leur mise en service. La section aleph en charge de la conception des incipit est l'une des plus ésotérique de la Tyrell Corporation. C'est vraisemblablement Volodia qui la dirige.

Voir les fiches de

- Michael « Mike » Delaunay : il dirige Gê dans l'ombre mais ignore si ses souvenirs de la création du réseau sont authentiques.
- Benjamin « Benny » Buckley : il a été exfiltré des colonies par Gê et doit entrer en contact avec Michael Delaunay (qu'il connaît sous le nom de Meryl) pour recevoir son aide.
- Clive Stanton : il a découvert le moyen technique d'encoder les incipits dans les cerveaux des répliquants.

- Peter Fawcett : il espère coincer Meryl (Michael Delaunay). Gwern lui a donné le signe de reconnaissance de Gê (« index et majeur sous le pouce, annulaire et auriculaire déployés »).

Nindar Qui tire les ficelle du poison Nindar ? À toi d'en décider ! Tyrell ? L'académie blade runner ? De simples bandits sans scrupule ?

Voir les fiches de

- Clive Stanton : il cherche à élucider ce mystère. João lui a dérobé la cartouche de Nindar que Gwern lui avait fourgué.
- João : a volé une cartouche de Nindar et quatre doses de sérum (vert) dans le labo de Clive pour rançonner les participant de la soirée.
- Gunnar : a démantelé un trafic de sérum grâce à un tuyau de Gwern.
- Michael Delaunay et Benjamin Buckley : Benjamin doit remettre à Michael quatre doses de sérum (deux officielles, et deux clandestines). Michael sait que les rouges sont les sérums officiels et les bleus des sérums pirates.

Fogz Point de grand mystère ici ? C'est la face sombre du cynique Clive Stanton. Il est le l'inventeur génial qui a rendu possible l'incipit et le démon qui cause la perte de tous les ceux qui ont la faiblesse d'espérer une échapatoire dans les cristaux blancs. À moins que ce ne soit là un des termes de l'équation posée par le démiurge Tyrell ? Et si l'humanité avait *besoin* de ce sentier de perdition ? Auquel cas ce laboratoire mis à disposition de Clive par nul autre que Volodia/Tyrell serait un coup parmi d'autre, un pion placé.

Voir les fiches de

- Clive Stanton : a créé les cristaux fogz.
- Stanisław Browkin : veut tuer le créateur des cristaux fogz (Clive), dont il sait par Gwern qu'il porte un serpent rouge tatoué sur le bras.

2 Déroulement du jeu

Le jeu est rythmé par 6 évènements :

- le discours d'accueil de Volodia,
- l'entrée en scène impromptu de Gunnar,
- l'attaque au Nindar par João,
- l'annonce que les communications avec l'extérieur sont coupées,
- l'apparition de tâches bleues,
- un retrait ou un meurtre.

Le discours d'accueil de Volodia Volodia accueille ses invités avec bienveillance pour instaurer un climat de convivialité : tous ceux présent sont « des amis chers ». Sur un mode vibrant, l'air pénétré à la façon de Steve Jobs, il remercie tous les membres du projet Nexus E et prophétise l'ordre nouveau dont il est l'avènement. Il annonce enfin la présence du Nexus E dans l'assistance et met au défi ses invité de le démasquer.

Arrivée impromptu de Gunnar Gunnar se tenait caché jusque là. Soit les autres joueurs ignorent sa participation au jeu. Ou bien, si c'est impossible leur faire croire à tous qu'il ignore en quoi va consister la soirée et qu'ils lui feront la surprise de l'accueillir dans le feu de l'action (cet effet « arroseur arrosé » peut bien fonctionner si c'est par exemple la soirée d'anniversaire du joueur incarnant Gunnar). Volodia prévient par texto¹ Gunnar et ce dernier entre en scène : « pas d'inquiétude, je suis parmi vous à seule fin d'observation » (il porte néanmoins son arme bien visible dans son holster). Volodia apaise les tensions : « *show must go on* ».

Attaque au Nindar Il vaut mieux qu'elle ne tarde pas trop ! D'où l'intérêt de donner le rôle de Jōao à un joueur expérimenté. Jōao s'étant éloigné maintient enfoncé le bouton de la bombe avec le scotch et la lance en direction du groupe. Volodia peut lui donner une opportunité de s'éclipser pour attaquer sans être (trop) évidemment accusé : il peut simuler d'avoir été assommé, ou encore entrer en courant dans la pièce en criant : « là bas, un homme qui s'enfuit ! Il portait une cagoule noire ! ». La confusion dissipée, Volodia rassure tout le monde : « je vais immédiatement envoyer un intercom à la maison mère pour demander l'envoi express de sérums. Ne laissons pas cet incident sordide gâcher ce moment historique ».

Les communications sont coupées Volodia glisse aux uns et aux autres : « C'est incompréhensible ! J'ai fait poster des tireur embusqués tout autour de la villa. Il est absolument impossible qu'un terroriste ait pu s'infiltrer et à fortiori s'échapper. . . Et toujours pas de réponse. . . il semble que nous soyons pris dans une tempête magnétique qui brouille toute communication. »

Les tâches bleues La tension monte encore d'un cran : des tâches bleues sont apparues sur le visage et les mains de Volodia (ou éventuellement d'un autre joueur, pour attirer ou détourner l'attention).

Finale Eddy agresse Gunnar et se fait descendre ? Gunnar a démasqué (ou du moins le croit-il) sa cible et la retire ? Un des convives s'effondrent subitement, laissant choir sa coupe de champagne saturée de cristaux fogz ? Un meurtre ou un retrait permet d'annoncer la fin du jeu sur un coup de théâtre. Il serait difficile de garder tant soit peu de cohérence au delà.

Si rien de tout cela n'arrive et que la partie menace de perdre son allant, Volodia doit mourrir ! Par un malaise ou des convulsions spectaculaires, il atroupe les joueurs autour de lui. Temporairement remis, après avoir demandé un verre d'eau, il les dévisage et formule une confession ou un défi , « Mon corps meurre, mais pas mon esprit. . . Hé oui, puisque aucun de vous n'a percé à jour l'identité du Nexus E ! À moi que. . . » Ce peut

¹Le MJ envoi hors jeu un *vrai* texto au joueur incarnant Gunnar.

être alors l'occasion d'interroger en jeu ce que chacun a compris, de découvrir qui a les sérums, et de révéler quelques secrets et noirs desseins.

2.1 Mécanismes

2.1.1 Arme de Gunnar

Gunnar est le seul à détenir une arme. Quiconque presse la détente en la pointant sur un joueur abat le dernier.

2.1.2 Cristaux fogz

Clive Stanton et Stanislaw Browkin possèdent chacun une dose importante de cristaux fogz (en pratique du sel de table). Il est rappelé au début du jeu que si par hasard quelqu'un mange ou boit quelque chose de très salé, il doit s'effondrer sur place, terrassé par une *overdose*.

2.1.3 Test de Voigt-Kampff




Le test de Voigt-Kampff consiste en une série de questions choisies et posées avec soin pour susciter des réactions empathiques chez les humains, ou à défaut, détecter un répliquant. Gunnar dispose du dernier joujou high tech de l'académie, les VKglasses, qui lui permettent de tester en conversation sans installer un matériel encombrant. Peter sait faire passer le test, mais ne peut le faire que si Gunnar lui prête ses lunettes et un lexique.

Chaque joueur reçoit au début du jeu 3 cartes issues de la planches **human.pdf** pour les humains (Peter, André/Gwern, Stanislaw, Clive, João, Eddy et Volodia ← ne pas oublier ce dernier !) ou **replicant.pdf** pour les répliquants (Gunnar, Arthur, Mike et Benny).




Gunnar et reçoit chacun une fiche lexique (**lexicon.pdf**).

2.1.3.1 Déroulement du test

- Lorsque le blade runner allume ses lunettes, le joueur testé consulte une de ses cartes au hasard.
- Le blade Runner pose une question en plaçant l'un des mots du lexique.
 - Les mots dans les colonnes correspondent à des questions ordinaires.
 - Les mots en en-têtes sont des « crux », des questions choquantes visant à provoquer une réaction vive.

- Le joueur testé signale au blade runner si le mot se trouve ou non sur la carte, et dans quel encart de la façon suivante :
 - Si le mot est absent de la carte, il ne fait rien : la question ne suscite pas de réaction.
 - Si le mot est dans l’encart central de la carte, le joueur testé tend l’index () : la question suscite une petite réaction.
 - Si le mot est dans l’encart du haut (c’est un crux), le joueur testé étend la main (, comme « papier » dans « pierre-papier-ciseaux ») : la question suscite une émotion forte. Le sujet tire une nouvelle carte. Le sujet reste disposer au test qui peut continuer.
 - Si le mot est dans l’encart du bas (c’est un crux), le joueur testé serre le poing (, comme « pierre » dans « pierre-papier-ciseaux ») : la question suscite réaction de colère. Le sujet cherche à interrompre le test.

Les blade runners connaissent (il faut leur rappeler au début du jeu) la signature empathique des humains :

- Sur chacune de leur carte, les mots de l’encart central () sont ceux de la colonne dont l’en-tête est inscrit dans l’encart du haut ().
- L’encart du bas contient les en-tête des autres colonnes ().

Les blade runners savent uniquement que les répliquants se comportent différemment.

2.1.4 Sérums

Les sérum ne peuvent servir qu’une seule fois. Au début du jeu, João possède quatre doses de sérum de Clive Stanton (vert) qui guérit humain et répliquants. Benjamin Buckley possède deux doses de sérum officiels (rouge) qui guérit les humains et deux doses de sérum pirate (bleu) qui n’a aucun effet.

Tu peux choisir d’adapter ou d’ignorer les variations d’efficacité sur les humains ou les répliquants des différents types de sérums pour équilibrer le jeu, en fonction du niveau d’expérience et de roublardise des joueurs.

Pour rappel : - João a volé quatre doses de sérum (vert) dans le labo de Clive. - Michael Delaunay et Benjamin Buckley : Benjamin doit remettre à Michael quatre doses de sérum (deux officielles, et deux clandestines). Michael sait que les rouges sont les sérums officiels et les bleus des sérums pirates.

2.1.5 Visions d’Arthur E. Crawford

Arthur reçoit au début du jeu 10 feuillets de vision : découper et plier les paragraphes de la page [vision.pdf](#) de façon à masquer le texte mais laisser visible le nom du personnage (ou l’écrire au dos si c’est plus simple). Chaque fois qu’il à l’occasion de s’entretenir en

tête à tête avec un joueur, Arthur déplie et lit le feuillet correspondant. C'est une vision qu'il ressent de façon spontanée au contact d'un individu.

3 Matériel

Bombe de virus Nindar Une bombe de déodorant peinte (à la bombe... de peinture) fonctionne très bien. J'ai volontairement fait des coulures et baver la peinture, puis griffonné « Nindar » au marqueur pour suggérer une fabrication artisanale.

Maquillage bleu Pour les tâches cutanée qui apparaîtrons sur la peau de Volodia (section 2).

Arme de Gunnar et holster N'importe quel pistolet jouet fait l'affaire. Il est commode et visuellement intéressant de trouver un holster. J'ai opté pour un holster destiné aux armes véritables, pas vraiment plus cher que les jouets de rendu visuel inférieur. Un pistolet à amorce ou avec des son enregistrés permet de matérialiser les coups de feu (un clic-clic à vide est ambigu et peu spectaculaire...).

Sérums J'ai utilisé des stylos en forme de seringue. Chercher « Syringe pen » sur <https://www.etsy.com> ou autre (figure 2). Les différentes couleurs permettent de distinguer le sérum officiel, de celui de contrebande et de Clive.



Figure 2: Stylos seringues, matérialisant les sérum anti-Nindar.

Écussons de la Tyrell Corporation Vu leurs tempéraments, on s'attend à ce que les membres de la Tyrell soient accoutrée de façon plutôt personnelle. Néanmoins, un signe distinctif contribue à l'ambiance et aide à s'y retrouver, surtout en début de partie. On trouve sur <https://www.etsy.com> des t-shirt ou des écussons à ajouter sur les costumes (figure 3).

Liasses de Francs Off World Découper au massicot des liasse de billets rectangulaire dans de vieux journaux et les attacher en liasse entre un recto et un verso des billets de la figure 4 (la planche `money.jpg` est fournit à part pour imprimer aux dimensions choisies. Il existe des billets bien plus beau que ceux-ci (figure 5), mais je en suis pas parvenu à les trouver dans un format exploitable avec une bonne



Figure 3: Écussons de la Tyrell Corporation à coudre sur les costumes.

résolution. Il en faut 25 liasses (21 dans les fiches, mais ce peut être utile que Volodia en ait un peu).

Tatouage de Clive Il y en a de très beaux sur <https://www.etsy.com>, par exemple <https://www.etsy.com/listing/1030167069/red-snake-temporary-tattoo-hand-tattoo> (figure 6).

Voigt-Kampff glasses N'importe quelle paire de lunettes un peu originale peu faire l'affaire. Mais pourquoi se priver des « LED glasses » (divers modèles sur <https://www.etsy.com>, par exemple figure 7) ?

4 Checklist

4.1 Quelques semaines à l'avance

- ☐ Confectionner et acheter le matériel (section 3).
- ☐ Envoyer l'introduction (`univers.pdf`) aux joueurs.
- ☐ Attribuer les personnages.
- ☐ Envoyer les fiches individuelles (et secrètes) de personnages.

4.2 La semaine d'avant

- ☐ Envoyer l'invitation (`invitation.pdf`) aux joueurs.
- ☐ Imprimer toutes les fiches pour les avoir sous la main, ainsi que le diagramme synoptique (figure 1).
- ☐ Vérifier le matériel (section 3).
 - Imprimer les cartes et lexique de Voigt-Kampff (`human.pdf`, `replicant.pdf` et `lexicon.pdf`, section 2.1.3).
 - Imprimer et plier les vision d'Arthur (`vision.pdf`, section 2.1.5).



Figure 4: Monnaie factice.



Figure 5: Monnaie factice plus jolie, mais difficile de trouver une version utilisable.



Figure 6: Tatouage de Clive.



Figure 7: Voigt-Kampff glasses – chercher « LED glasses » sur <https://www.etsy.com>.

4.3 Début du jeu

- ☐ Appeler chaque joueur à l'écart, lui donner une copie papier de l'invitation et de sa fiche. Balayer rapidement avec lui la fiche pour éviter une malentendu qui bloquerait le jeu.
 - ☐ Expliquer le fonctionnement de la cartouche de Nindar à João .
 - ☐ Rappeler à Gunnar et Peter le fonctionnement du test de Voigt-Kampff et en particulier la « signature » des humains. Préciser à Peter qu'il ne peut faire de test sans matériel.
 - ☐ Rappeler à Arthur le fonctionnement des visions.
 - ☐ Suggérer à Clive et Stanisław que des cristaux versé dans une coupe de champagne réglerait son compte au buveur imprudent.
 - ☐ Envoyer Gunnar s'isoler.
- ☐ Rassembler le groupe (sans Gunnar) et rappeler les mécanismes règles de jeu (section 2.1). Rappeler le déroulement d'un test de Voigt-Kampff, mais sans préciser la façon d'analyser les réactions.
- ☐ Faire un tour de table des noms (officiels ! ne pas dévoiler les couvertures par mégarde) des personnages (beaucoup sont sensés bien se connaître).
- ☐ Annoncer le début du jeu. Fermer les yeux un instant, puis déclamer le discours inaugural...