

La tragédie de GJ 237b

Un jeu de rôle sans aucun joueur par Ben Lehman et Caitlynn Belle

Histoire

GJ 237, connue plus couramment comme l'étoile de Luyten, est une naine rouge assez banale appartenant à la constellation Canis Minor. Douze années-lumière la séparent de la Terre, une distance qui la rend invisible à l'œil nu. L'étoile elle-même n'a rien de particulier hormis sa proximité avec l'étoile Procyon, bien plus grande, qui brille aussi fort que Vénus dans le ciel de ses planètes.

Deux planètes orbitent autour de l'étoile de Luyten, dont la plus éloignée, GJ 237b, accueille une biosphère. Ça n'a rien de particulier. L'humanité, dans ses voyages, a découvert nombre de ces planètes, y a posé le pied, les a étudiées, les a colonisées, et a appris à vivre dans leurs biosphères, ou leur en a donné de nouvelles.

Comme sur de nombreuses planètes, la vie multicellulaire ne s'est jamais développée sur GJ 237b. A l'inverse des mondes qui n'avaient que quelques bactéries ou amibes s'accrochant à la vie sur les bords de cheminées volcaniques ou au fond de caves souterraines humides, la vie unicellulaire sur GJ 237b a abondamment prospéré et a développé ses propres écosystèmes, ses propres niches écologiques, ses propres réseaux écologiques complexes. Mais, même sur ce point, GJ 237b n'est pas unique.

Ce qui rend GJ 237b unique est sa biosphère, la seule hormis celle de la Terre, à avoir développé une vie réellement intelligente, même au niveau unicellulaire. Cette intelligence était foncièrement différente de l'humanité, complètement étrangère et totalement inaccessible aux sondes humaines ou

aux explorateurs humains qui les suivirent. Elle n'avait aucun équivalent dans les sociétés humaines. Ces formes de vie avaient un système de communication et d'organisation sociale riche, complexe et nuancé, que non seulement nous ne comprendrons jamais, mais que nous n'aurions même jamais pu comprendre, parce que nous demeurons radicalement incapables de saisir leurs desseins.

Ces espèces intelligentes – ou, plus précisément, ce clade intelligent (bien que même le terme « clade » soit un terramorphisme), car les variations génétiques représentaient pour elles non pas un moteur d'évolution mais un moyen de communication – a prospéré et s'est épanoui dans les riches écosystèmes de GJ 237b. Elles ont développé une technologie – drastiquement différente de notre technologie – un art – drastiquement différent de notre art – et même, pensons-nous, une forme limitée de voyage spatial. Mais qu'importe cette société, elle nous restera à jamais impénétrable. Nous pouvons seulement regarder les artefacts qui en reste, quelques échantillons biologiques enregistrés, les enregistrements de nos premières sondes, et faire des suppositions.

Car, à l'instant où les humains arrivèrent sur GJ 237b, notre présence provoqua une catastrophe qui détruisit non seulement la vie intelligente de la planète, mais son écosystème tout entier. La nature exacte de cet effondrement reste mal connue – on suppose qu'il est dû à un virus porté par le chat du vaisseau – mais rien désormais ne demeure ni des civilisations, ni de toute forme de vie sur la planète. GJ 237b est désormais un caillou froid, mort, un monument à la pire erreur que l'humanité n'ait jamais commise.

Ce jeu traite des sociétés et des cultures qui existèrent sur GJ 237b.

Matériel pour jouer

- une version imprimée de ces règles
- du papier, ligné et blanc
- des feuilles de personnage
- des crayons et stylos
- au moins un set de quatre d12 de différentes couleurs.

Préparation

Disposez le matériel listé ci-dessus autour d'une table dans une pièce peu fréquentée. Idéalement, la pièce ne devrait avoir qu'une seule porte.

Jouer au jeu

Restez à l'extérieur de la pièce. N'y entrez pas.

Le jeu, qui est joué dans la pièce, traite de l'histoire, des sociétés et des cultures de GJ 237b. Le jeu qui est en train d'être joué, dans cette pièce n'est pas quelque chose auquel vous pouvez jouer, ou que vous pouvez même comprendre.

N'entrez pas dans la pièce. Ne la regardez pas non plus.

Mettre fin au jeu

Quand quelqu'un ouvre la porte, ils sont les explorateurs humains qui arrivent sur GJ 237b. Le jeu prend fin immédiatement. Ne jouez pas après la catastrophe.

La tragédie de GJ 237b

Copyright Ben Lehman et Caitlynn Belle 2017

Conception du système par Caitlynn Belle

www.patreon.com/caitlynn

Conception du cadre de jeu par Ben Lehman

www.patreon.com/benlehman

Traduction française : Sylvestre Rivière et Fabien Hildwein alcyon-jdr.com

Podcast de la Cellule dédié au jeu (avec vidéo) :

www.lacellule.net/2017/11/podcast-one-shot-n58-tragedy-of-gj-237b.html

Ben Lehman et Caitlynn Belle remercient leurs soutiens sur Patreon : Saul Pwanson, Josh Symonds, Andrew Cain, Alissa Mortenson, Adam Kenney, Michael Wight, Aaron Lim, John Leen, Eileen Koven, Jonathan Reiter, Lapo Luchini, Flavio Mortarino, Lester Ward, Jessica Hammer, Chris Hall, Gregor Hutton, Vincent Baker, Anders Smith, Jake Baker, Fabien Hildwein, Red Ed, Peter Ciccolo, Johannes Oppermann, Cheryl Trooskin-Zoller, Kevin Li, Quintin Smith, Robert Day, Aaron Friesen, anna anthropology, Sam Anderson, omas Novosel, Stuart Chaplin, Rob Abrazado, Charlie Etheridge-Nunn, Taylor Smith, Kathryn Hymes, Brad Gravett, James Stuart, Carlton Wilbur, Tayler Stokes, J Li, Nathan Harrison, Matthew Klein, Brian John, Mike Sugarbaker, Tony Dowler, Noah Illinskey, Edoardo Baruzzo, Christoph Boeckle, Jonathan Walton, Epidiah Ravachol, Peter et Carolyn Lehman