



A
PLACE
TO GEEK
SAISON 5



LIVRET
Univers

- SOMMAIRE -

Sommaire.....	1
Avant propos.....	2
L'Ansérus.....	3
Présentation du vaisseau	3
Ses Missions.....	4
Les Divisions.....	5
Présentation des Divisions.....	5
Hiérarchie des Divisions.....	8
La Passerelle.....	8
Les Peuples et les Familles.....	9
Présentation des Divisions.....	9
Hiérarchie des Divisions.....	10
Le Temps sur l'Ansérus	11
Process des Missions.....	12
Mondes Visités et PNJs.....	13
Religion et Magie.....	14
FAQ.....	15



- Avant-Propos -

Après quatre ans de folles aventures, A Place To Geek revient pour vous proposer d'écrire une nouvelle page dans son multivers décalé et absurde. La plupart d'entre vous a maintenant appris à décrypter quelques-uns des rouages qui font tourner notre multivers, notamment autour de la Source, du centre du multivers, etc.

Afin de découvrir tout cela sous un nouvel angle, nous avons décidé de vous éloigner un peu de ce lieu et de faire de vous des explorateurs de mondes et de plans, embarqués sur un vaisseau où se côtoient comme chaque année une multitude de peuplades diversifiées, voguant depuis des millénaires en suivant un mystérieux itinéraire.

Nous avons également décidé de vous aider à écrire cette histoire sous un nouvel angle, c'est à dire sous forme de campagne, qui vous permettra concrètement de voir les actions de votre personnage modifier profondément le monde qui l'entoure, d'une année sur l'autre, et d'écrire une grande saga comme on les aime au travers de vos terribles échecs et de vos bouleversantes victoires.

Si l'ambiance se veut toujours bon enfant (après tout vous êtes en vacances, il ne faut pas l'oublier), la mort aura désormais plus de chances d'être au rendez-vous, le péril sera plus grand, mais le triomphe le sera d'autant plus aussi...

Autre nouveauté, vous pourrez cette année créer votre personnage de manière plus complète, en allouant vous même les points de compétence là où vous le souhaitez. Votre background sera libre comme chaque année, et nous ferons au mieux pour l'intégrer dans le cadre que nous avons mis en place, en vous mettant bien sûr un certain nombre de casseroles, histoire d'être sûr que vous ne vous ennuyez pas.

Ce livret vous propose donc de découvrir dans quel univers votre personnage va évoluer et vous permettre de l'imaginer du mieux possible, le livret des règles viendra bientôt le compléter pour que vous puissiez finaliser son élaboration technique.

- AVERTISSEMENT -

A Place to Geek propose une ambiance qui se veut festive, un poil délurée et profondément absurde. L'Association Hédonium Project se définit comme a-politique, mais tient à certaines valeurs qui lui semblent fondamentales : respect, tolérance, ouverture, dérision, partage... Et ne se prive pas par ailleurs de cacher des critiques ici et là dans ses publications.

Lorsqu'un élément de jeu vous choque, nous vous invitons à vous interroger : et s'il y avait un sens à ceci ? Par exemple dans le présent livret, vous verrez des publicités qui devraient vous apparaître comme sexistes et/ou moralement discutables; et s'il s'agissait en fait d'un miroir déformant de la publicité qu'offre certaines grandes marques destinées aux jeunes ? Bref, restez ouverts et si vous rencontrez une question, faites-nous en part ;-)





L'Anserus, Présentation

Votre vaisseau, votre maison

► Présentation

Dans une galaxie fort fort lointaine, en des temps fort fort lointains, un vaisseau vogue dans le multivers d'un air bien décidé, mais vers une destination qui semble inconnue, même à ses propres occupants.

Différentes formes de vie habitent en effet ce navire colossal. L'Anserus, car tel est son nom, est un vaisseau immense rassemblant toutes sortes de talents, organisés en factions. Des générations se sont relayées dans le vaisseau, et l'équipage s'est étoffé de différents spécialistes et techniciens recrutés sur certains mondes au gré de son voyage.

Le vaisseau en lui-même est composé d'une multitude de sections et niveaux. Il est si grand et si ancien que des portions entières du vaisseau sont tombées dans l'oubli et que les plans du vaisseau sont incomplets.

La mémoire même du vaisseau est incertaine et son histoire est encore sujette à découvertes. Sans doute que des zones encore inconnues ou oubliées du vaisseau viendront combler les vides du récit du voyage de ce mystérieux navire. L'équipage ignore d'ailleurs le fonctionnement du moteur et la source principale d'énergie.

Si elle semble ne jamais se tarir, les habitants du vaisseau ont cependant fort à faire pour le maintenir en état. Car on ne vit pas depuis des millénaires sur un vaisseau sans confort, on trouve ici piscine et quartiers en bon état, sous l'apparence d'une pittoresque propriété de campagne.

Bien sûr, il suffit de rentrer dans la salle des machines ou dans le hangar à cryogénéisation pour se souvenir des particularités du lieu.



L'Anserus, Ses Missions

« Vers l'infini, et au delà » !

► Les Missions du Vaisseau

Si on ne sait pas où il va, le vaisseau s'arrête tous les jours dans un monde différent, voyageant dans diverses dimensions.

Et pour profiter de cela, la société présente sur le vaisseau a l'habitude de partir en mission pour y remplir des objectifs variés : récolter des ressources, sympathiser avec des autochtones, faire avancer la science, permettre à des colons de s'installer...

Il semblerait en effet que l'équipage de l'Anserus ait plusieurs fois créé sa propre civilisation, en tâchant de respecter un code moral basé sur l'axiome suivant :

Tout être vivant a le droit sacré de vivre en accord avec l'évolution culturelle normale. Aucun membre du personnel ne doit se faire prendre en train d'interférer avec le développement normal et complet de vies et de cultures étrangères.

Cela dans le but, bien sûr, de ne pas subir les sanctions du Grand Crédo de l'Organisation de l'Équilibre du Multivers (communément appelé le GCOEM), qui comme son nom l'indique, veille à ce que tout ne parte pas en farigoulette tout le temps.

Afin de mener ces missions d'exploration et de colonisation, la société de l'Anserus s'est organisée en différentes Divisions, qui regroupent les personnes possédant des compétences similaires pour accomplir une tâche donnée.





Les DIVISIONS

Dans l'espace, chacun a une mission vitale à la survie de tous

► Présentation des Divisions

Il y a huit grandes Divisions sur le vaisseau, identifiées par des brassards ou des badges de couleur (qui varient selon les stylistes présents sur le vaisseau) :

► Ingénierie :



Cette division fabrique tout ce qui peut être utile sur le vaisseau. Responsables de la salle des machines, les ingénieurs sont aussi indispensables à la création des machines qui permettent aux missions de bien se passer. Comment descendre dans un monde dont l'air est nocif pour les organismes habitués à l'oxygène sans respirateur universel ? Comment boirait-on un bon café au lait de bantha sans les machines à dosettes condensées des ingénieurs ? Qui s'occuperait de l'entretien des canons de défense du vaisseau ou de la forge des épées vikings s'ils n'étaient pas là ? Tout aussi important, qui réparerait la durite A-8479 responsable de la distribution automatique du papier toilette ?

D'un point de vue gameplay, cette division est recommandée aux joueurs aimant jouer des scientifiques inventifs et s'épanouissant dans le crafting d'objets et la résolution de casse-têtes, pour lesquels nous mettrons du matériel à disposition.

► Recherche & analyse :

Ces scientifiques là sont clairement dans l'expérimentation. Ce sont eux qui produisent la nourriture biosynthétisée pour tout le vaisseau d'ailleurs. Ils analysent les échantillons vivants ou non, ramenés sur le vaisseau, résolvent les problèmes nouveaux posés par des matières inconnues. Leur travail est complémentaire avec celui des ingénieurs, puisqu'à partir de leurs analyses, ils peuvent ensuite permettre d'in-



venter des machines et d'exploiter de nouvelles ressources.

Cette division est clairement indiquée pour ceux qui veulent jouer les scientifiques qui cherchent à comprendre le multivers et s'extasient (ou pas) devant les découvertes improbables. Aimer résoudre énigmes et casses-têtes est un point très avantageux dans ce groupe.

► Médical :

Les missions sont toujours parfois souvent généralement assez dangereuses, l'équipe médicale est donc absolument nécessaire pour la survie de l'équipage. Au-delà de cette mission vitale, elle assure également que tous ses membres se portent bien, physiquement et psychologiquement, grâce à l'application de protocoles stricts. Il existe quelques cas exceptionnels d'enrayements d'épidémies ayant été effectués par des divisions médicales de haut vol, le vaisseau n'étant jamais à l'abri d'attaques de bactéries offensives. Ils confectionnent également parfois des potions et autres médicaments.



Spécialiste en soutien, vous vous y retrouverez dans cette division si vous aimez être utile aux autres et faire partie des soutiens indispensables de mission.

► Théurges :



Ce n'est plus à démontrer depuis longtemps, les énergies qui façonnent la réalité sont modelables et utilisables pour faire des choses extraordinaires. Chargés de la moralité du vaisseau ou des études mystiques qui l'entourent, les théurges s'intéressent aux mystères du multivers, soit pour acquérir des pouvoirs cosmiques phénoménaux, soit pour convaincre les galaxies visitées des bienfaits à suivre leur concept divin. On distingue à ce propos de nombreux concepts divins vivant généralement en bonne entente au sein du vaisseau, souvent très influencés par le monde d'origine de leurs croyants.

Cette division, vous l'aurez compris, s'adresse à ceux qui aiment le classique profil mage ou prêtre. Les pouvoirs du personnage varient selon la voie de magie / la divinité choisie. Il est recommandé aux joueurs voulant créer leur personnage d'être patients, n'est pas maître des forces mystiques qui veut et l'apprentissage est long...

► Media :

La division média s'occupe à la fois de la communication interne et externe au vaisseau mais aussi des renseignements. Leur mission essentielle reconnue est en effet la collecte et le décryptage d'informations récoltées avant les missions de descente dans les mondes. De l'exactitude de ces informations dépend souvent la réussite de la mission, voire la survie des commandos... Ils font également des rapports détaillés de missions et des décisions prises par le vaisseau.



Pour les joueurs qui aiment décrypter et manipuler de l'information.

présenter des news, écrire des brèves, faire des rapports. Vous y serez aussi comme chez vous si vous aimez enquêter sur les affaires secrètes ou si vous maîtrisez la langue de bois. Un bon investissement des joueurs est demandé en soirée pour l'élaboration du briefing : moment de prise de tête intense et jouissive pour permettre à vos camarades de mener à bien (et survivre) à la mission du lendemain.

► Sécurité :



La sécurité regroupe l'ensemble des combattants chargés de mener les attaques extérieures et d'éradiquer les menaces intérieures. C'est la division de ceux qui versent leur sang pour les autres ou de ceux qui préfèrent verser d'abord le sang des autres. On y trouve des commandos d'élite, des guerriers en tout genre, des pilotes, etc. Bref, tous ceux qui sont rompus au maniement des armes y sont généralement les bienvenus.

De l'action ? Du combat à l'épée ou à l'arc de GN, au NERF ? Cette division est faite pour vous ! Attention, vous êtes en première ligne, vous avez donc plus de chances de... mourir. Et le respect de la hiérarchie vous sera bien souvent essentiel pour survivre.

► Colons :

Les colons sont un peu à part, puisqu'il ne s'agit pas d'une division appartenant à l'ordre quasi-militaire du vaisseau, mais qui est indispensable pour construire la civilisation de l'Anserus et occuper les postes de confort. Les colons ne peuvent pas réellement prendre de décision, mais ils peuvent s'adresser librement à tous les membres des autres divisions, quels que soient leur titre dans la hiérarchie. Ils n'hésiteront pas à râler non plus et à se plaindre si on les envoie coloniser des mondes non-adaptés à leur survie ou si les militaires oublient le bien-fondé de la protection des civils.



Vous n'avez pas envie d'obéir à des règles trop strictes ? Vous aimez dire quand vous en avez gros ? Cette division est faite pour vous. Vous devez cependant avoir conscience qu'il vous faudra jouer des pieds et des mains pour obtenir un réel résultat à vos récriminations s'il y en a et faire valoir vos idées quand vous en avez.

Il y a maximum huit places par faction,
premier arrivé, premier servi :-)



► Hiérarchie des divisions

Chaque division est traditionnellement structurée par une hiérarchie composée d'un officier qui rend des comptes, de deux sous-officiers qui le soutiennent et le remplacent en cas de problème, et d'agents qui font de leur mieux leur travail.

La seule exception est pour les colons, qui élisent démocratiquement un représentant.

Voici les différents titres des membres de divisions :

Division	Officier	Sous-officiers	Agents
Ingénierie	Le Primus Architectus	Les Machinators	Les vaporetos / Les rebooters
Médical	Le Grand Hypocrate	Les Seringueurs	Les toubibs
Recherche & Analyse	Le Monsanto	Les Glyphosates	Les Bayers
Théurges	Le Grand Manietout	Les Rishnous	Les theurgistes
Media	Le Chat	Les Janitors	Les Influenceurs
Sécurité	L'Iskander	Les Césars	Les Brutus
Colons	Le Kristoff		Les Civils

La distribution des rôles d'officiers et de sous-officiers se fera à partir du consensus des joueurs, avec un conseil non-obligatoire à suivre des orgas (qui ont une vue d'ensemble sur le profil des joueurs de chaque groupe) et si consensus il n'y a pas, sur décision orga. Votre préférence sera bien évidemment demandée à la création du personnage.

► La Passerelle

L'organe décisionnel du vaisseau est composé des officiers de chaque division ou du moins d'un représentant désigné par la division si l'officier ne peut pas ou ne veut pas se présenter à la passerelle.





Les Peuples & les Familles

Des milliers de planètes visitées, et autant de civilisations à bord

► Les Peuples

L'Anserus vogue depuis longtemps, très longtemps... Tellement qu'on ne se souvient plus depuis quand. Et il est tellement grand qu'on y trouve toute une population cosmopolite, variée, qui vit en plus ou moins bonne entente au quotidien. Mais d'où vient cette population, et donc, votre personnage ?

Il y a beaucoup de manières d'arriver sur l'Anserus et encore plus d'être « mis en activité » sur l'Anserus :

- On peut avoir été enlevé lors d'une mission d'exploration d'un monde (seul ou avec tout son village/sa famille/ses amis),
- On peut être issu d'une colonie fondée sur une planète visitée (le vaisseau les visite parfois de manière très aléatoire),
- On peut être sorti de cryogénéisation, le vaisseau possède en effet des réserves de personnel classées par compétence (ou autre) et on décryogénise parfois du monde pour palier les éventuels manques (généralement avec un bon lavage de cerveau, ça les rend plus efficaces),
- On peut être né et avoir grandi sur le vaisseau,
- Le vaisseau lui-même décide parfois d'enlever des personnes dans les mondes visités pour des raisons mystérieuses et indépendantes de la volonté de l'équipage (ce qui donne généralement lieu à de grandes prophéties et théories de la part des Théurges au sujet de ces élus, qui ne font parfois pas grand chose de leur vie)
- Etc.

Pour illustrer la diversité des mondes visités par l'Anserus et donc de sa société, citons quelques peuples que l'on peut y trouver parmi les plus connus : extraterrestres plus ou moins gluants, sorciers de Poudlard, Vulcains, hauts elfes, conducteurs de delorean, mutants aux super pouvoirs divers et variés, jedis, minimoys, cowboys (de l'espace ou non), hackers, totoros, samourais, orcs, héritiers de Jack Sparrow, vikings...

La liste s'étire ou se réduit selon les époques, les événements subis par le vaisseau et l'efficacité de l'équipage, mais bref, vous l'aurez compris, vous trouverez de tout sur le vaisseau. La seule condition pour rester sur le vaisseau est de respecter le règlement intérieur et une



adaptation à la vie locale, le vaisseau veillant à son propre équilibre en limitant les pouvoirs des races ayant un peu trop de facilité à modeler la réalité.

Concrètement, vous pouvez donc incarner n'importe quel type de personnage issu des mondes de la pop-culture, avec pour seule limitation votre costume, votre capacité d'interprétation et votre envie. Vous pouvez très bien inventer votre propre espèce si vous le souhaitez aussi. Bien sûr, pour des raisons de bon déroulement de jeu, les pouvoirs des personnages sont limités, ils ont dû subir l'adaptation au vaisseau....

► Les Familles

Bien que le commandement du vaisseau soit pragmatiquement entre les mains des chefs de faction, la société de l'Anserus a vu également se développer des Familles, communautés d'êtres liés par une origine ou un concept commun, ayant décidé de se déclarer officiellement liées entre elles par l'un ou par l'autre.

Ces Familles influencent notamment la construction des civilisations laissées par les colons restés dans les mondes visités par l'Anserus, parvenant ainsi à avoir une certaine notoriété, voire un certain pouvoir au sein de vaisseau. L'accumulation de postes de prestiges, d'actions d'éclat, de ressources, etc., leur permet ainsi de briller dans l'histoire du vaisseau.

On peut donc trouver sur le vaisseau de très vieilles familles, présentes depuis des lustres sur le vaisseau, ou des familles toutes jeunes qui viennent juste d'arriver. Leur membres sont parfois liés par leur espèce (une bande de joyeux wookies), par un concept (un culte de vénération du Panda Roux), une origine (tous pris de la Terre du Milieu), une classe sociale (des Corsaires du Royaume de Florin), une quête (ces jeunes du village qui jouaient près d'un portail magique et qui voudraient rentrer chez eux), etc.

Elles sont parfois tout récemment sorties de cryogénéisation ou enlevées sur une planète qui vient d'être visitée (ces vikings avaient l'air bien sympathiques et voulaient voir du pays), ou sont parfois présentes depuis des générations sur le vaisseau, avec une vieille matriarche elfe noire qui surveille ses enfants, petits-enfants, petits-petits-enfants...

Les Familles possèdent ainsi des objectifs parfois convergents, parfois divergents avec d'autres familles, ce qui crée une saine émulation dans le vaisseau. Leurs actions et leur influence se font directement sentir sur les civilisations construites derrière le passage de l'Anserus.

Si vous venez en groupe et que vous souhaitez jouer avec vos amis, la Famille est le concept qui vous lie.

Concrètement, vous choisissez le concept et l'histoire qui vous plaît, la manière dont la famille s'est constitué, ses objectifs, ses traditions, ses ambitions, etc.

Bref, ici aussi la limitation ne vient que de votre capacité à vous mettre d'accord et à l'approbation des orgas pour garder une cohérence avec l'univers (qui est néanmoins très extensible). N'hésitez pas à proposer plusieurs concepts et à l'exposer aux orgas le plus tôt possible.

Un méta-jeu d'influence et d'économie est également prévu pour vous permettre de mesurer l'étendue du pouvoir de chaque famille sur la civilisation construite après le passage de l'Anserus.



Le TEMPS sur l'Anserus

Disons que tout est relatif...

► Révisions théoriques

Un phénomène observé depuis maintenant bien longtemps, le temps semble passer différemment sur l'Anserus, notamment lorsqu'il se met en déplacement entre les mondes. C'est ainsi qu'on a observé qu'un jour de voyage pouvait équivaloir à lui seul à des milliers d'années de temps passé dans le monde qu'il vient de quitter, voire parfois bien plus (pratique pour connaître les résultats d'une terra-formation, moins pour retrouver les camarades laissés derrière soi...).

La trajectoire du vaisseau étant cependant mystérieuse, il est impossible de prévoir le temps passé entre deux missions.





Process de Mission

Shoot first...or not

► Déroulement d'une mission sur l'Anserus

Une mission se déroule généralement selon le protocole suivant :

- Chaque jour, le vaisseau récolte de nombreuses informations sur le monde dans lequel il s'arrêtera le lendemain, transmettant cela sous forme de rapports complexes.
- La Division des Médias est alors chargée de décrypter ces rapports afin de fournir des informations pertinentes pour la préparation et la réalisation de la mission.
- La Passerelle ayant en main le briefing décide d'un chef d'équipe pour la mission à venir parmi les gens présents sur celle-ci, qui sera chargé de monter une équipe optimisée pour l'accomplissement de la mission le lendemain.
- La Division des Ingénieurs entre souvent en jeu également à ce moment-là, en fabriquant les équipements nécessaires à la réalisation de la mission.
- Le lendemain, le vaisseau s'arrête dans le monde ciblé, généralement en apesanteur au-dessus d'une planète ou dans un lieu sûr.
- Le briefing est mené par le chef de mission du jour, qui aura pris soin de réunir son équipe.
- L'équipe descend et tente d'accomplir la mission.
- Au retour, on procède au protocole de vérification de la non-contamination des membres, les éventuels échantillons sont rapportés aux laboratoires pour analyse, les blessés sont soignés et on dresse le rapport de débriefing de la mission.
- Si des actions de grande ampleur sont planifiées (terraformation, envoi de colons, etc.), elles sont alors déclarées par la passerelle.
- Le résultat de ces actions sera reçu sous forme de rapport (non-crypté) le lendemain après-midi.

Le déroulement des missions et les choix opérés auront une influence directe sur la civilisation construite par l'équipage et sur le déroulement du voyage.

Mondes visités et PNJs

« Bon, ce coup- ci, on y va à la DI-PLO-MA-CIE »

► L'exploration est entre vos mains

L'expérience permet de le savoir, les mondes visités sont très diversifiés, aussi bien en termes de peuples rencontrés que dans la configuration de l'environnement visité. Le nombre de personnes maximum envoyé dans un monde varie selon de nombreux critères mais sera toujours donné la veille pour le lendemain et ne dépassera pas une dizaine de personnes.

Afin de compléter votre expérience de jeu, de meuler selon les missions, il vous sera possible de sortir temporairement de votre rôle pour incarner les créatures autochtones rencontrées par l'équipe de l'Anserus, en vous présentant dans la zone indiquée pendant le briefing de vos camarades.





Religion et Magie

« Gzyorglöp Shenmir Gruzzufut ! » Evangile selon Glazorg, VII, 42

► La place de la Religion et de la Magie

Toutes les religions se retrouvent sur le vaisseau, difficile d'en nier l'existence quand les Théurges démontrent par leurs miracles quotidiens leur pouvoir de manière pragmatique. Ce qui n'empêche pas forcément les querelles de chapelles pour savoir qui a le plus grand Dieu du multivers...

La magie est quelque chose de communément accepté, analysé par les scientifiques comme la capacité à modéliser la réalité à partir de leurs connaissances et de la force de leur esprit.

La matérialisation la plus connue sur l'Anserus est la Némotion, perçue comme une véritable ressource nécessaire pour jeter des sorts.

L'utilisation de la magie sera détaillée dans le Livret des Règles.

- FAQ -

Q : Comment sont remplies les factions ?

R : Premier arrivé, premier inscrit, 8 places par faction

Q : Est-ce qu'une famille peut remplir une faction à elle toute seule ?

R : Rien ne l'interdit, mais c'est stratégiquement une mauvaise idée pour l'influence des familles.

Q : Que se passe-t-il si je meurs ?

R : Cela sera détaillé dans le livret de règles, mais deux options majeures s'offrent à vous : refaire un personnage ou devenir PNJ.

Q : Quand arrivera le livre de règles et l'ouverture des inscriptions ?

R : Très bientôt. Visitez notre site web et notre page Facebook pour être tenu au courant.

Q : Est-ce qu'on a des bonus/malus quand on fait PNJ ?

R : Non. C'est tout pour le fun.

