

VERNE ET ASSOCIES, 1913

Un jeu utilisant le D6 System

CREDITS

CRÉDITS

Textes : OliVVagabonD, Laurent Séré et Cédric B.

Relecture : Laurent Séré.

Graphismes : Ô Tuphlos et Jérémie Coget.

NOTES

- Le document que vous tenez entre les mains est un jeu de rôle. Si vous ne savez pas ce qu'est le jeu de rôle, vous pouvez consulter le site de la Fédération française de jeu de rôle (www.ffjdr.org) pour découvrir ce loisir. Dans le texte qui suit, les abréviations usuelles du jeu de rôle (MJ, PJ, JdR, D...) sont utilisées.

- *Verne et Associés, 1913* est librement inspiré de l'univers romanesque de Jules Verne. Mais il s'agit avant tout d'un jeu de rôle. En tant qu'auteurs, nous avons d'abord cherché à créer des points de tension et à ouvrir le champ des possibles. Face à l'œuvre de Jules Verne, nous n'avons pas adopté la posture de dévots devant les Saintes Écritures, mais de passionnés de jeu et d'imaginaire. De même, si des erreurs historiques ont pu se glisser malgré nous dans les pages suivantes, pour l'essentiel, il s'agit en réalité de distorsions choisies et assumées.

- Par dé (abrégé « D »), on entend toujours un dé à six faces.

MENTIONS LÉGALES

Les Néonautes - Cédric Boulard

4bis, rue Girard - 94700 Maisons-Alfort

contact@cedric-b.net

ISBN : 979-10-90599-16-1

Dépôt légal : avril 2019.

Tous droits réservés.

Imprimé en Espagne (Séville) par Lulu Entreprises Inc.

SOMMAIRE

SOMMAIRE

INTRODUCTION : BIENVENUS DANS LE MONDE VERNE ET ASSOCIÉS, 1913	7
<i>Un voyage ordinaire</i>	<i>8</i>
<i>Verne et Associés, 1913 en trois points</i>	<i>10</i>
<i>Le mot de l'éditeur</i>	<i>12</i>
<i>Le jeu en un regard</i>	<i>14</i>

PREMIÈRE PARTIE : LE CADRE DU JEU	25
Introduction : articuler Verne et le réel	27
I. Le monde de 1913 selon Verne	28
Un monde empli de merveilleux	28
Un monde de créatures fantastiques	64
Un monde de rapidités	67
Un monde de progrès	72
Un monde en tensions	72
Un monde d'inégalités	74
Un monde de créations	75
Un monde aux multiples personnalités	76
II. L'agence Verne et Associés	82
Principes fondateurs	82
Origine et histoire de Verne et Associés	82
Propriétés et usages du lotus diaphane	83
Une organisation souple mais très hiérarchisée	85
Grandes figures de Verne et Associés	85
Devenir membre de Verne et Associés	128
Partir en mission pour Verne et Associés	128
Le monde face à Verne et Associés	129
De nombreuses adversités	130

DEUXIÈME PARTIE : LES RÈGLES DU JEU	145
Introduction	147
III. Créer un personnage pour <i>Verne et Associés, 1913</i>	148
Éléments d'identité	148
Choix de l'archétype	151
Choix des compétences	163
Les valeurs secondaires d'un personnage	167
Choix des spécialisations et des traits	169
Créer des personnages non-joueurs	175
IV. Mécanismes essentiels	178
Règle d'or	178
Réaliser un test	178
De multiples options	183
V. Mouvements et déplacements	195
Se déplacer	195
Véhicules et montures	199

SOMMAIRE

Règles de poursuite	201
Engins en tous genres	202
VI. Faire face à l'adversité	210
Combattre	210
De multiples types de dommages	218
Soins et réparations	225
Armes et protections	227
VII. Règles spécifiques à <i>Verne et Associés, 1913</i>	230
La réputation chez <i>Verne et Associés</i>	230
Rapidité des voyages dans le monde de <i>Verne et Associés, 1913</i>	231
Gestion des contacts et des relations	234
Règles relatives au lotus diaphane	236
Les agents de <i>Verne et Associés</i> : des héros romanesques	237
VIII. Gagner en expérience	238
Les fondamentaux	238
De nombreuses possibilités	240

TROISIÈME PARTIE : JOUER DANS LE MONDE VERNE ET ASSOCIÉS, 1913.....243

Introduction	245
IX. Scénarios	246
<i>Le sang et l'acier</i>	248
<i>La Guerre de 1913 n'aura pas lieu</i>	266
<i>Verne et Dissociés</i>	293
X. Synopsis pour partir à l'aventure	305
<i>Pour quelques pétales de lotus diaphane</i>	305
<i>Qui est Judas Iscariote ?</i>	306
<i>Le fabuleux voyage du neveu indigne</i>	307
<i>20 pirates sous les mers</i>	308
XI. Créer des aventures pour <i>Verne et Associés, 1913</i>	310
Une structure à adapter	310
Des territoires et des lieux	310
Des personnages	311
Un ton	311
Des quêtes épiques	311
De multiples sources d'inspiration	311
Jouer avec les limites	312
XII. Tables de création rapide d'aventures	313
L'introduction	313
Le premier chapitre	314
Le deuxième chapitre	315
Le troisième chapitre	315
La conclusion	315

ANNEXES

Fiches de personnage, fiche de personnage secondaire, fiches de personnages ultra-rapide, fiche d'aventure

Tables de matériel

Index

Licence OGL

A decorative border in a black, stylized floral or Art Nouveau style. It features swirling lines, leaves, and small flower-like motifs. The border is thicker on the left and right sides and thinner on the top and bottom, framing the central text.

INTRODUCTION :

B I E N V E N U S
D A N S L E M O N D E
D E V E R N E E T
A S S O C I E S , 1 9 1 3

UN VOYAGE ORDINAIRE

Lhasa,
le 19 mars 1915,

Ma très chère mère, mon très cher père,

Je suis navré de ne pas vous avoir donné de nouvelles depuis plus d'un mois. Lundi 10 février, Fogg m'a convoqué par télégramme. Nemo m'attendait à Oslo avec un sous-marin pour me mener immédiatement à Londres. Il m'est interdit de vous dire où exactement nous nous sommes réunis et de vous révéler l'identité de tous ceux qui étaient présents à mes côtés. Toujours est-il que Fogg nous a demandés de nous rendre « assez rapidement » au Garenganze, dans le centre de l'Afrique, où un tyran sanguinaire, M Siri, met le pays à feu et à sang et réduit les populations en esclavage s'il ne les extermine pas. Les autorités belges du Congo se montrant incapables de l'arrêter, il ne restait plus que nous pour mettre fin à son règne de violence et de terreur. Et quand Fogg dit « assez rapidement », cela veut dire « tout de suite ». Nous avons donc immédiatement embarqué à bord d'une nef volante, à Victoria World Station, pour récupérer un zeppelin que l'agence avait mis à notre disposition à Mobilis. Quand je pense qu'en votre temps il n'y avait que calèches et navires à voiles pour se déplacer. Comme le monde a changé en cinquante ans !

L'arrivée au Garenganze a été quelque peu chaotique. M Siri avait reçu des soutiens, peut-être des Allemands et des Britanniques désireux de s'établir dans la région. Nous fûmes donc accueillis à coups de canons et, alors que nous pensions avoir réussi à contrôler la situation, cinq montgolfières s'élevèrent pour nous attaquer. Grâce aux nouveaux harpons confectionnés par Robur et installés sur notre zeppelin, nous avons pu les abattre une à une. Mais nous avons subi des dommages dans l'affaire et nous avons dû nous poser en urgence. C'est alors que nous sommes tombés nez à nez avec un gorille blanc géant que les hommes de M Siri avaient capturé et dressé. Nous n'avons dû notre salut qu'à une fuite aussi circonstanciée que précipitée, jusqu'à la cité arboricole des hommes-singes, avec lesquels nous traitons souvent dans la région.

La situation était mal engagée, mais nous avons trouvé la solution en menant des missions de reconnaissance aux abords du camp de M Siri. Nous avons en effet remarqué que celui-ci se faisait passer pour une sorte de dieu auprès de ses hommes. Nous avons donc imaginé un stratagème. L'un de nous a rejoint le lac Tanganika puis a atteint Bujumbura pour y adresser un télégramme à nos amis du Gun Club de Philadelphie. A charge pour eux d'envoyer dans la région du Garenganze, par leur canon-propulseur, une de leurs capsules habituellement destinées à se poser sur la Lune, le tout, bien sûr, à une date et une heure données.

Le soir dit, Michel Strogoff et Ned Land, les plus courageux de nous tous, se sont plantés à l'entrée du palais de M Siri et ont défié le roi-sorcier. M Siri n'a pu refuser le duel de mages devant ses hommes. Il a lancé ses habituelles incantations, assez effrayantes, il est vrai. Strogoff et Ned Land, eux, sont restés très calmes. Mais ils ont annoncé que le ciel allait s'effondrer sur tout ceux qui resteraient fidèles à M Siri. C'est alors que, comme convenu, la capsule, chargée d'explosifs, a frappé une colline de la région. Ce fut un vacarme assourdissant, qui succéda à une impressionnante trainée lumineuse dans le ciel obscur. Et aussitôt, ce fut une débâcle totale autour de M Siri. Un franc succès mais un grand regret : dans la confusion, M Siri a réussi à fuir. Enfin, pour l'heure, toute menace est écartée au Garenganze.

Voilà, vous savez tout - ou presque - mes très chers parents. Pardon pour cette longue missive. J'espère ne pas vous avoir trop ennuyé avec cette lettre qui ne doit que trop, je le crains, ressembler aux précédentes et se révéler donc quelque peu monotone.

Je pense bien à vous et à mon petit frère Karl. J'ai toujours peur qu'il se blesse quand il travaille dans son atelier. Dites-lui d'être prudent. De mon côté, tout va bien. Je mange convenablement et je me couvre comme il faut (merci encore pour l'écharpe). Je dois normalement bientôt partir pour une expédition dans le Rio Mantaro. Je vous en dirai plus quand cela sera confirmé.

Avec toute mon affection.
Votre Sander.

VERNE ET ASSOCIÉS, 1913 EN TROIS POINTS

Le cadre de l'univers de jeu de *Verne et Associés, 1913* est notre monde, tel qu'il a historiquement existé entre 1905 et 1913. Mais sur cette base s'ajoutent trois éléments qui font la particularité de *Verne et Associés, 1913*.

1- Dans *Verne et Associés, 1913*, tout ce qu'a créé Jules Verne existe

Ainsi, le *Gun Club* de Baltimore envoie régulièrement des hommes sur la Lune. Comme l'indique *Voyage au centre de la Terre*, la Terre est creuse ! Stahlstadt et France-Ville, les deux cités ennemies, existent, de même que le lac artificiel créé au cœur du Sahara.

D'ailleurs, entre la date d'écriture des romans et la période 1905-1913, bien des années ont parfois passé et les « inventions » de Jules Verne se sont diffusées. Des sous-marins sillonnent à présent le fond des océans. De grandes nefs volantes relient les continents.

« Tout ce qu'a créé Jules Verne existe » et nous pourrions ajouter « existe encore ». Ses créations n'ont pas disparu, même s'il a pu écrire l'inverse. Dans *Verne et Associés, 1913*, l'île mystérieuse n'a pas sombré, pas plus que le *Great Eastern* ou *L'île à hélice*.

2- Dans *Verne et Associés 1913*, les personnages de Jules Verne sont vivants

Tout ce qu'a créé Jules Verne existe, y compris ses personnages ! En outre, ceux-ci ont une particularité : ils ne vieillissent pas. Ce fait suscite évidemment de nombreux commentaires dans les journaux du monde entier et le *Petit Parisien*, « le plus fort tirage des journaux du monde entier », fait régulièrement sa une sur le capitaine Nemo et son *Nautilus*, Phileas Fogg, Michel Strogoff, Robur le Conquérant et son *Albatros* ou les enfants du capitaine Grant.

Mais personne n'a encore réussi à percer le mystère de leur jouvence.

3- Dans *Verne et Associés, 1913*, Jules Verne dirige une organisation philanthropique

Jules Verne n'est pas mort en 1905, comme c'est le cas dans notre réalité. Dans *Verne et Associés, 1913*, il s'est simplement retiré du monde. Il vit isolé, dans un lieu inconnu du grand public. Mais il n'est pas inactif. Il a fondé une organisation philanthropique, « Verne et Associés », et il mandate régulièrement ses « personnages » pour des missions à travers le monde. Cette organisation doit

faire face à de multiples défis car les temps sont incertains : assurer la paix entre les grandes puissances, explorer les dernières terres inconnues, porter assistance aux populations en détresse... La tâche est immense. C'est pourquoi, Jules Verne a ouvert son organisation au-delà « des héros de ses récits ». C'est là que les « personnages-joueurs » entrent en scène.



INTRODUCTION

LE MOT DE L'ÉDITEUR

À plus d'un titre, *Verne et Associés, 1913* représente une nouveauté éditoriale pour nous.

Tous nos jeux précédents cherchaient volontairement à brouiller les frontières entre le « bien » et le « mal » (*Tecumah Gulch*, *D6 Galaxies*, *L. A. 2045*, *Altro Mondo...*) ou bien à s'en moquer (*Campus*). Ici, au contraire, les PJ jouent le rôle de héros positifs. Ils incarnent les « gentils » contre les « méchants ». Ils ne tirent pas dans le dos de leurs adversaires, tout en acceptant que cela puisse leur arriver. Ils ne frappent pas les premiers et tendent très habituellement la joue droite avant de songer à répliquer. Bien sûr, vos joueurs pourraient en décider autrement. Mais en ce cas, l'avenir de leurs personnages au sein de *Verne et Associés* risquerait d'être rapidement compromis – et peut-être faut-il tout simplement jouer à d'autres jeux si c'est cela qu'ils aiment.



De même que *Verne et Associés, 1913* assume un certain manichéisme, il s'assume comme un jeu à missions. La plupart de nos titres précédents présentaient des univers ouverts et souvent une approche « bac à sable », offrant aux joueurs une grande latitude en termes d'initiatives. Ici, les personnages-joueurs sont au service d'une agence qui les mandate pour remplir des objectifs particuliers. Leur liberté d'action reste grande, mais il leur faudra accepter, à défaut de leur obéir à la lettre, de recevoir des instructions.

Verne et Associés, 1913 reprend les règles du *D6 System*. Elles y sont cependant évidemment adaptées. Elles incluent notamment des éléments permettant de simuler rapidement des voyages sur de longues distances, de mettre en scène des traits héroïques chez les personnages, de gérer les relations avec les PNJ, hors ou au sein de *Verne et Associés*.



Dernière particularité, *Verne et Associés, 1913* fait partie d'une nouvelle collection, « Feu ! ». Cette collection accueille des jeux *standalone* motorisés par le système D6. Les ouvrages publiés sous le label « Feu ! » sont conçus pour être rapidement jouables. Vous y trouverez notamment à chaque fois trois scénarios et des synopses détaillés. En outre, nous vous y fournissons tous les outils et conseils nécessaires pour créer vos propres aventures dans l'univers présenté. Enfin, bien évidemment, les ouvrages de la collection « Feu ! » ne comportent aucun secret caché. Tout ce qu'il faut savoir pour comprendre les ressorts de l'univers de jeu y est décrit. L'idée de la collection « Feu ! » est de vous lancer dans l'aventure immédiatement et sans limite.



Vladivostok
Secret
Terre
Humanité
Sciences
Fogg
Siècle
Lune
Strogoff
Aventure
Lotus
Aérostats
Associés
Agence
Verne
Édimbourg
Nautilus
Arpenteurs
Maîtres-ingénieurs
Trains

12 Pages

12 Pages

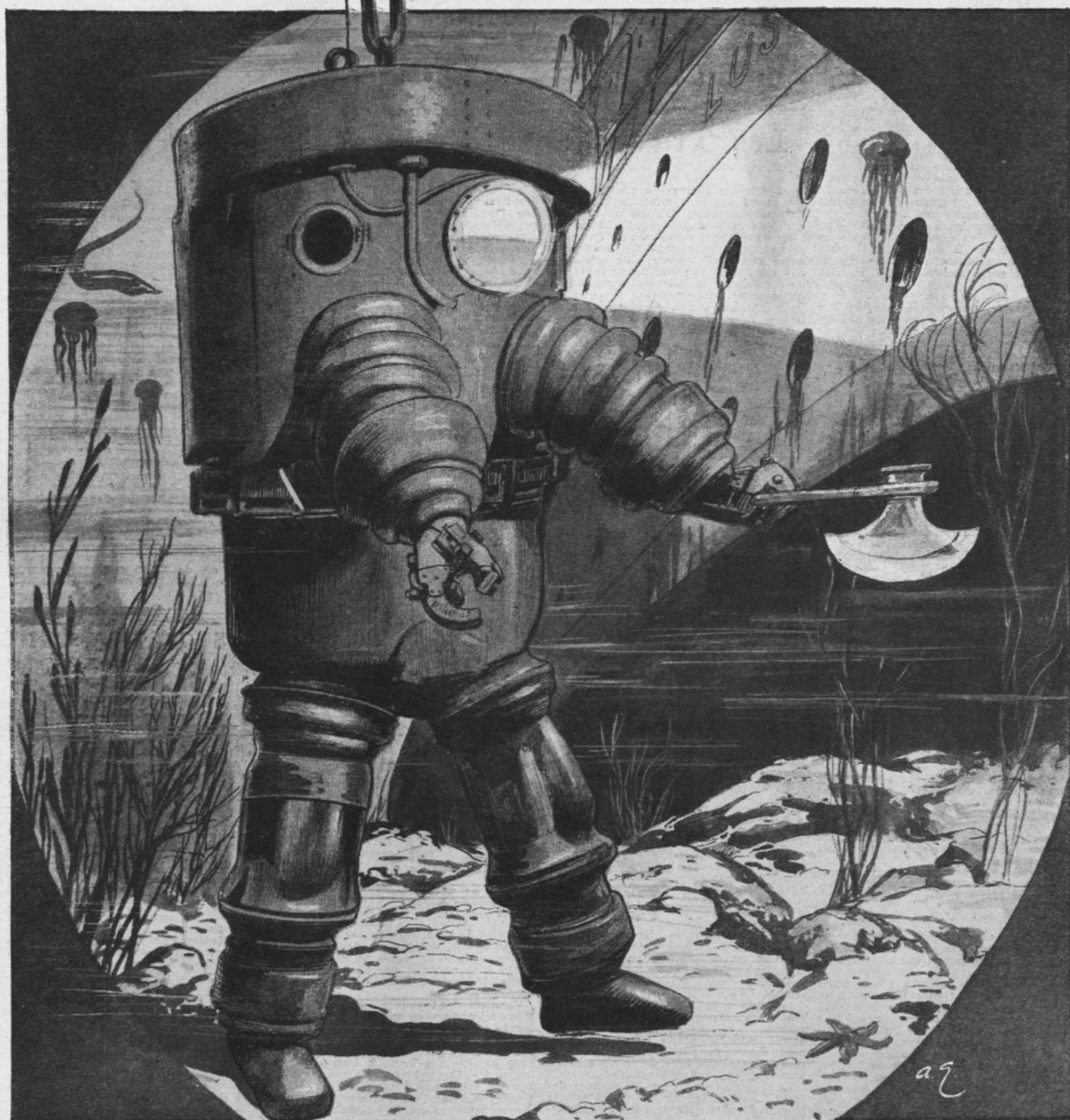


Le Petit Journal

HEBDOMADAIRE
61, rue Lafayette, Paris

illustré

PRIX : 0 fr. 30
17 Décembre 1912



Nemo, de Verne et Associés, explore l'épave
du *Britannia* à la recherche de survivants,
avec le tout dernier scaphandre de son invention.

12 Pages

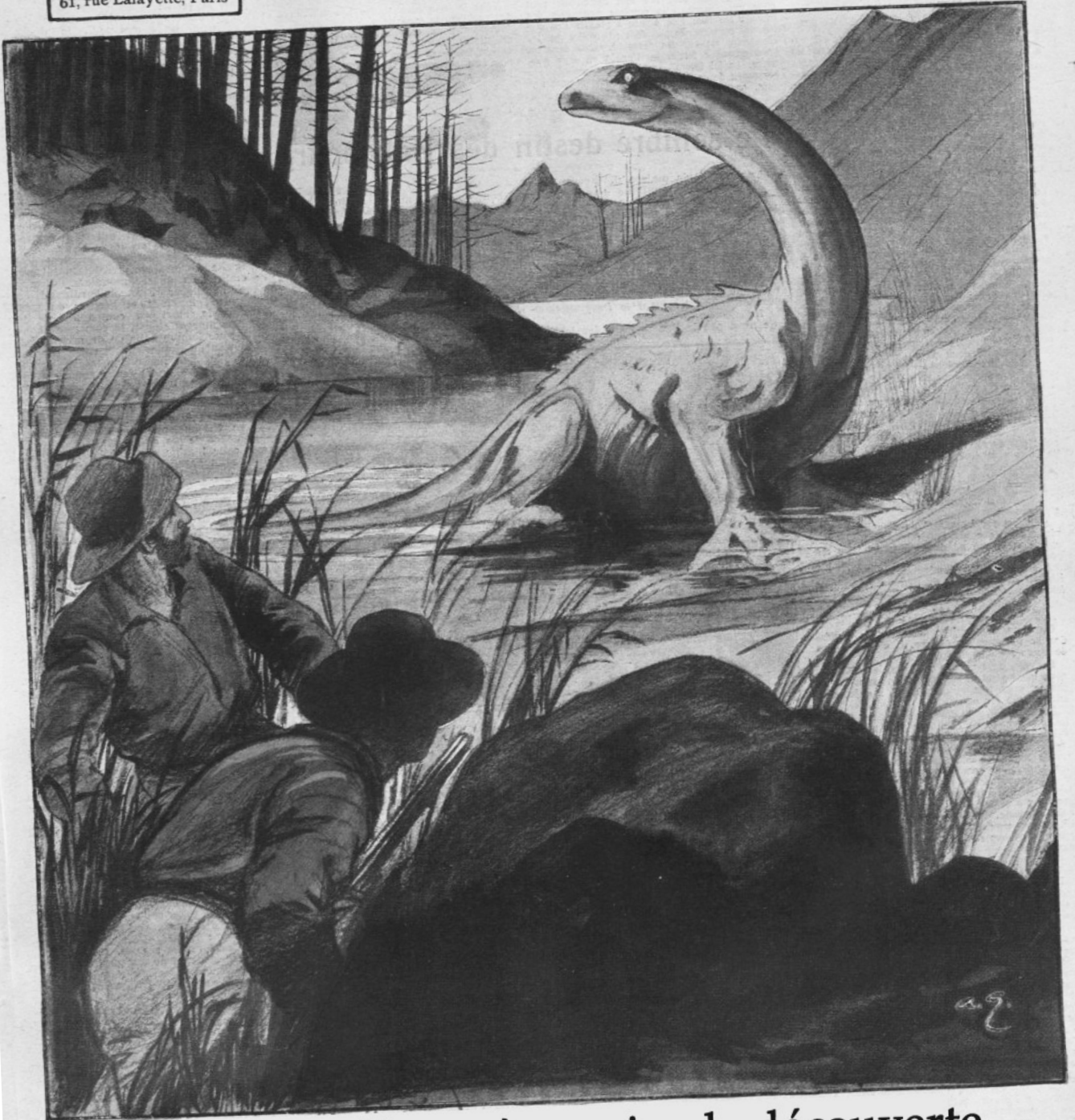
12 Pages

Le Petit Journal

HEBDOMADAIRE
61, rue Lafayette, Paris

illustré

PRIX : 0 fr. 30
9 Avril 1912



Une nouvelle espèce animale découverte
par Verne et Associés en Patagonie.

12 Pages

12 Pages

Le Petit Journal

HEBDOMADAIRE
61, rue Lafayette, Paris

illustré

PRIX : 0 fr. 30
22 Octobre 1912



Le professeur Voronov tente ici une expérience
de rajeunissement sur un chien.
Trouvera-t-il le secret de l'éternelle
jeunesse des membres de Verne et Associés ?

Neuvième année. — N° 455.

Huit pages: CINQ centimes



Dimanche 7 Novembre 1906.

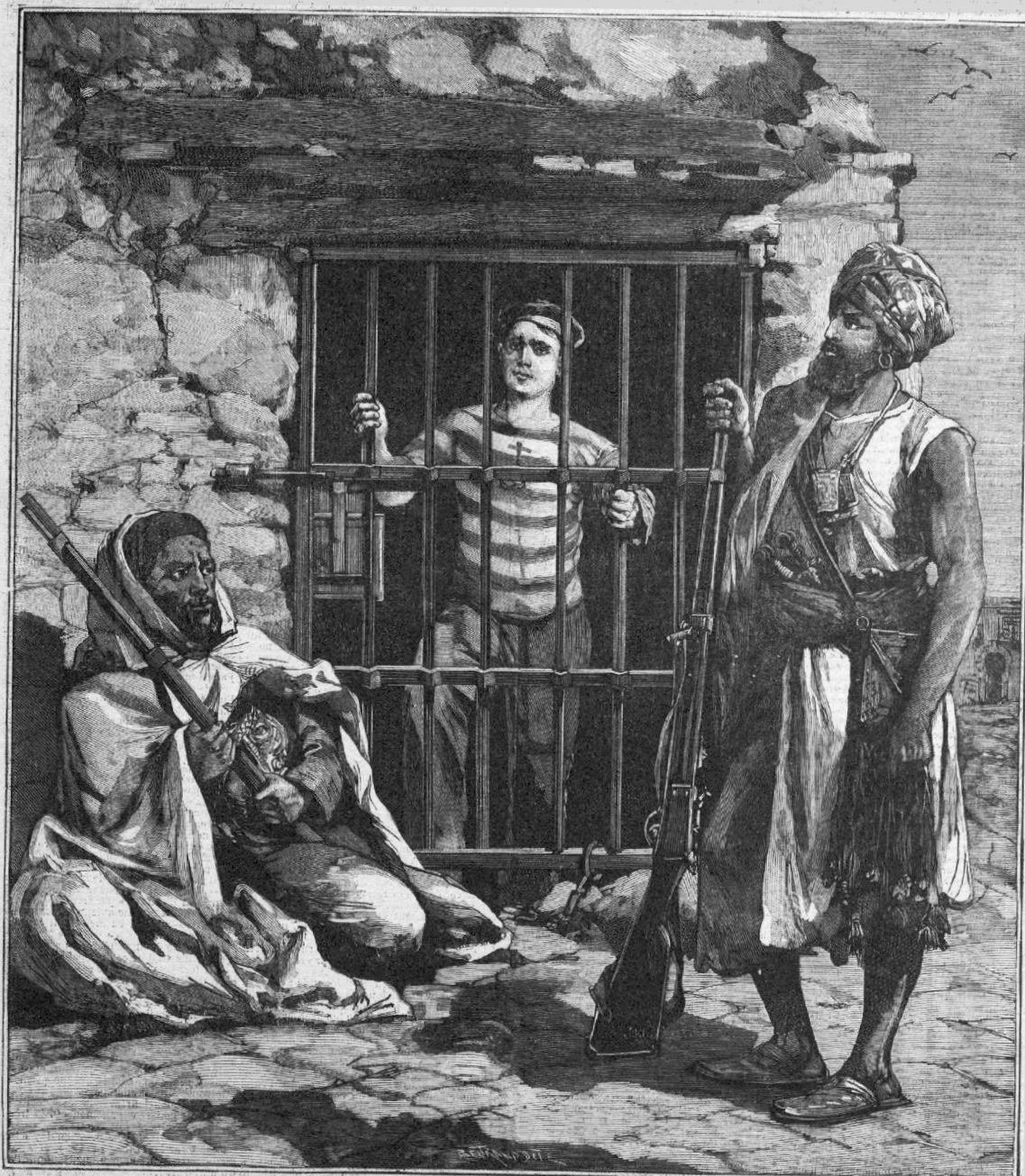
Le Petit Parisien

TOUS LES JOURS
Le Petit Parisien
5 CENTIMES.

SUPPLÉMENT LITTÉRAIRE ILLUSTRÉ

DIRECTION: 18, rue d'Enghien, PARIS

TOUS LES JEUDIS
SUPPLÉMENT LITTÉRAIRE
5 CENTIMES.



Ned Land capturé par des pirates
érythréens lors d'une mission.
Que vont faire Verne et Associés ?

Neuvième année. — N° 455.

Huit pages: CINQ centimes



Dimanche 7 Novembre 1907.

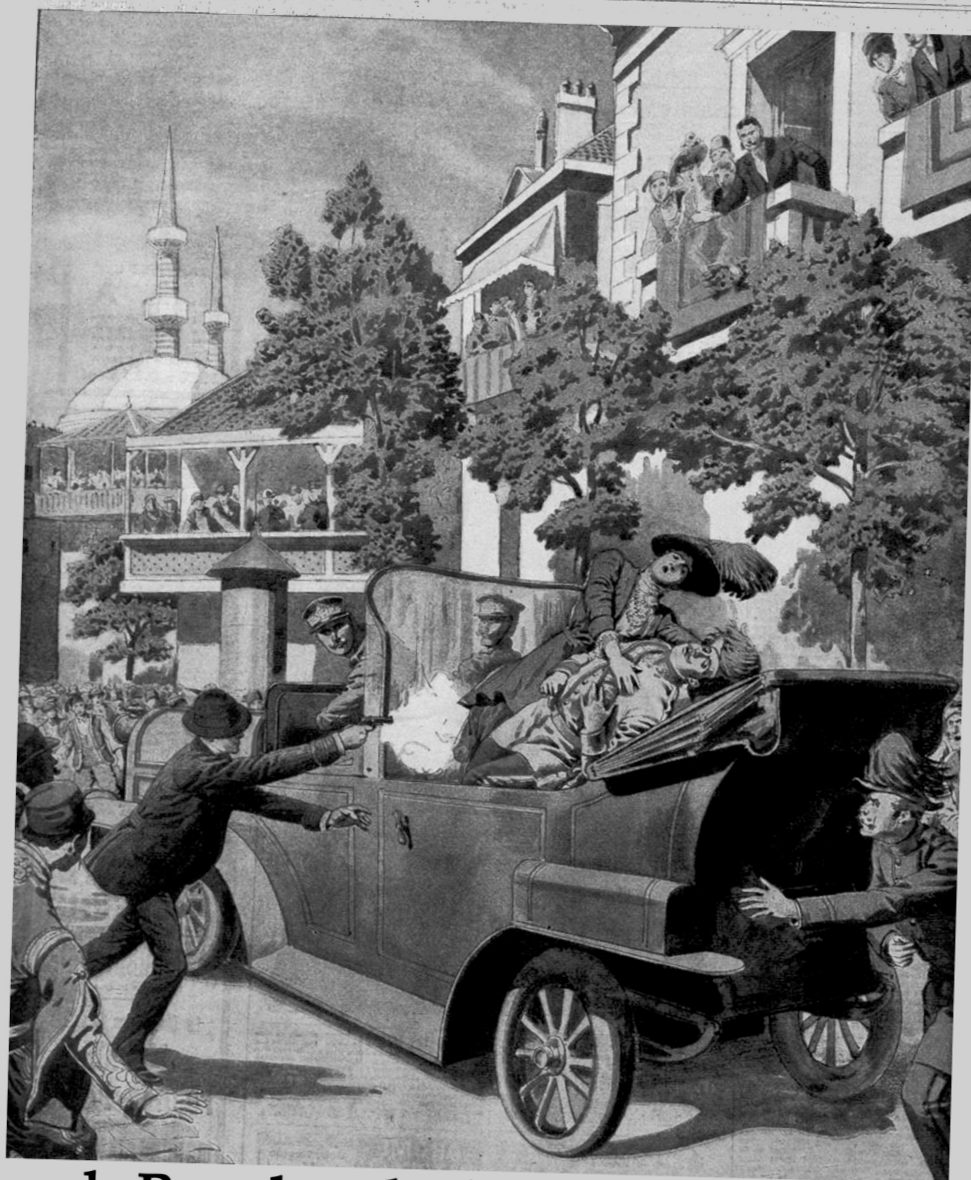
Le Petit Parisien

TOUS LES JOURS
Le Petit Parisien
5 CENTIMES.

SUPPLÉMENT LITTÉRAIRE ILLUSTRÉ

DIRECTION: 18, rue d'Enghien, PARIS

TOUS LES JEUDIS
SUPPLÉMENT LITTÉRAIRE
5 CENTIMES.



Sarah Bernhardt, l'une des dernières recrues de Verne et Associés, se jette sur le roi de Bulgarie et le sauve d'une mort certaine. Les Balkans ont échappé à une guerre terrible.

Le Petit Journal

ADMINISTRATION
65, RUE LAFAYETTE, 65

5 CENT.

SUPPLÉMENT ILLUSTRÉ

5 CENT.

ABONNEMENTS

Les manuscrits ne sont pas rendus

25^{me}

Année

Numéro 1.248

On s'abonne sans frais
dans tous les bureaux de poste

DIMANCHE 22 NOVEMBRE 1911

SEINE ET SEINE-ET-OISE	2 fr.	3 fr. 50
DEPARTEMENTS	2 fr.	4 fr.
ÉTRANGER	2 fr.	5 fr.



En prenant position dans la petite ville de Kelts, les agents de Verne et Associés s'opposent à l'avancée de l'armée autrichienne. Ils sauvent ainsi des milliers de civils du carnage annoncé.

Le Petit Journal

TOUS LES JOURS
Le Petit Journal
5 Centimes

SUPPLÉMENT ILLUSTRÉ
Huit pages : CINQ centimes

TOUS LES DIMANCHES
Le Supplément illustré
5 Centimes

Cinquième Année

LUNDI 19 MARS 1904

Numéro 174



Des agents de Verne et Associés se préparent à
embarquer pour rejoindre le *Nautilus*.
Ils partent pour une mission d'exploration
dans les terres australes.

Le Petit Journal

Le Petit Journal

CHACUN JOUR — 6 PAGES — 5 CENTIMES

Administration : 61, rue Lafayette

Le Supplément illustré

CHACUN SEMAINE 5 CENTIMES

5 CENTIMES

SUPPLÉMENT ILLUSTRÉ

5 CENTIMES

ABONNEMENTS

Le Petit Journal Militaire, Maritime, Colonial... 50 cent.
Le Petit Journal agricole, 5 cent. — La Mode du Petit Journal, 10 cent.
Le Petit Journal illustré de la Jeunesse, 10 cent.

On s'abonne sans frais dans tous les bureaux de poste

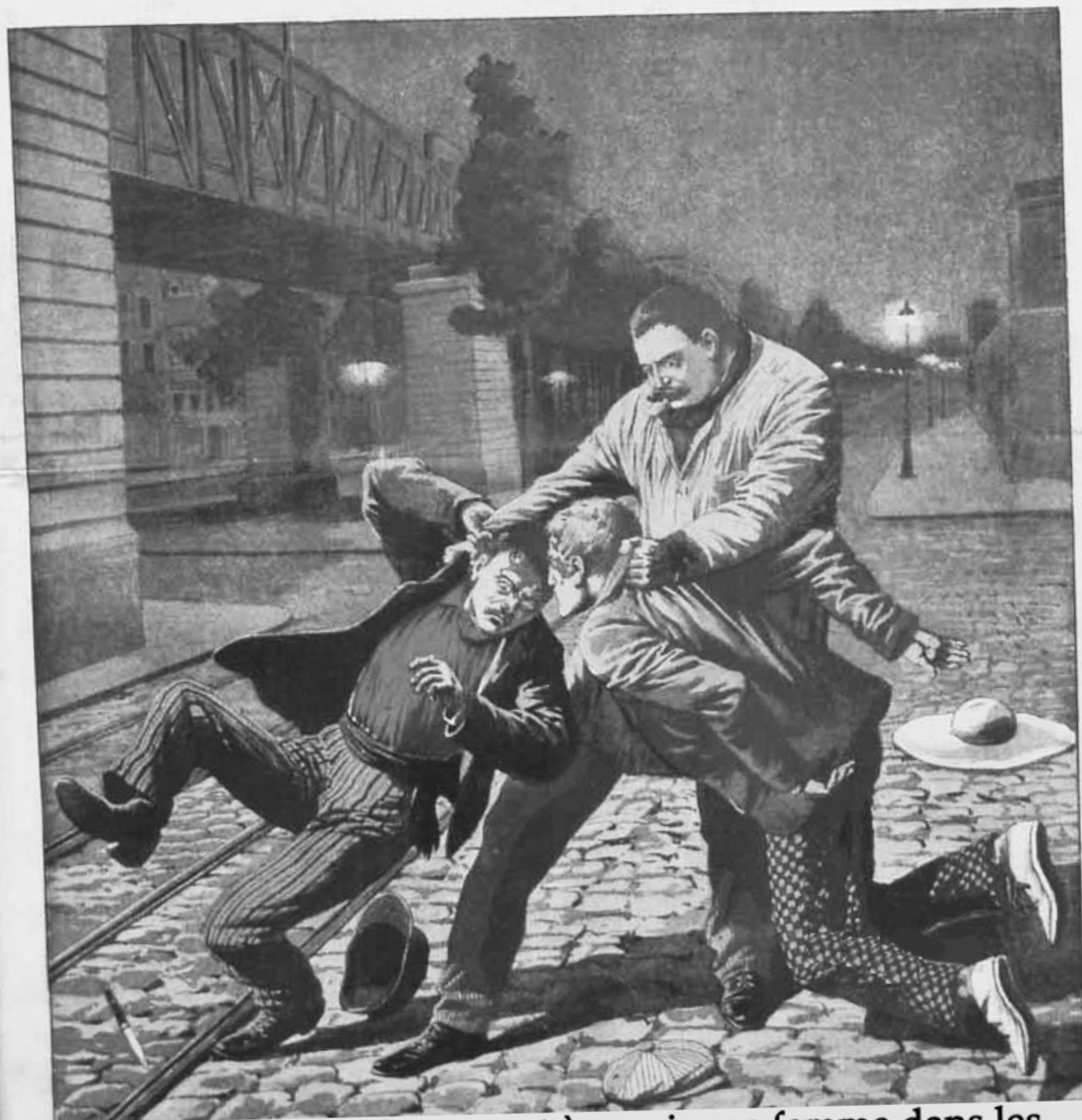
PARIS 1907
SEINE ET SEINE-ET-OISE... 3 fr. 50
DEPARTEMENTS... 2 fr. 50
ETRANGER... 2 fr. 50

Les manuscrits ne sont pas rendus

Dix-huitième Année

DIMANCHE 22 SEPTEMBRE 1907

Numéro 579



Deux Apaches s'attaquent à une jeune femme dans les rues de Paris. Mal leur en a pris. Jean Passepartout, acolyte de Phileas Fogg et membre de Verne et Associés, était de passage dans la capitale française.

12 Pages

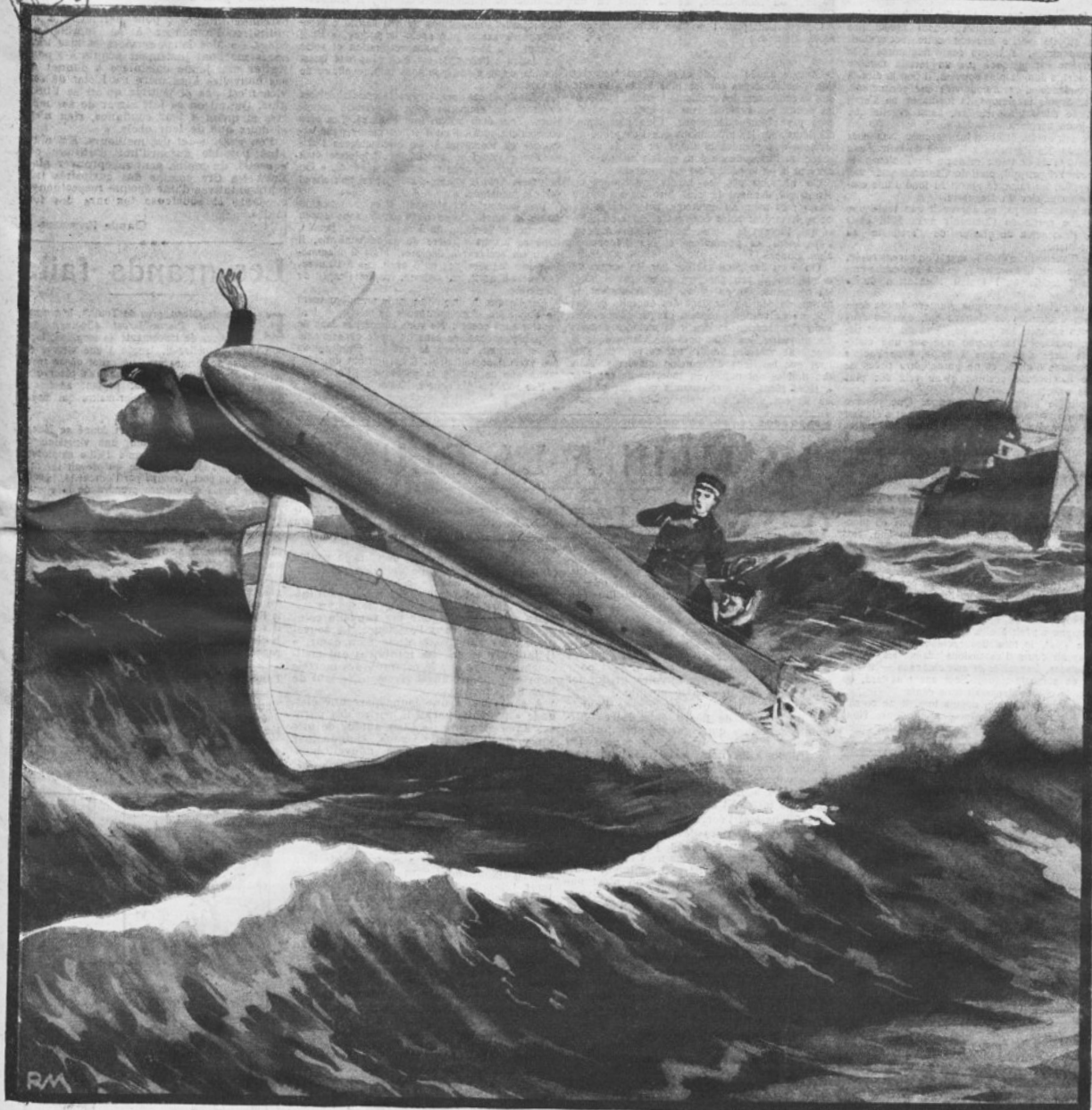
12 Pages

Le Petit Journal

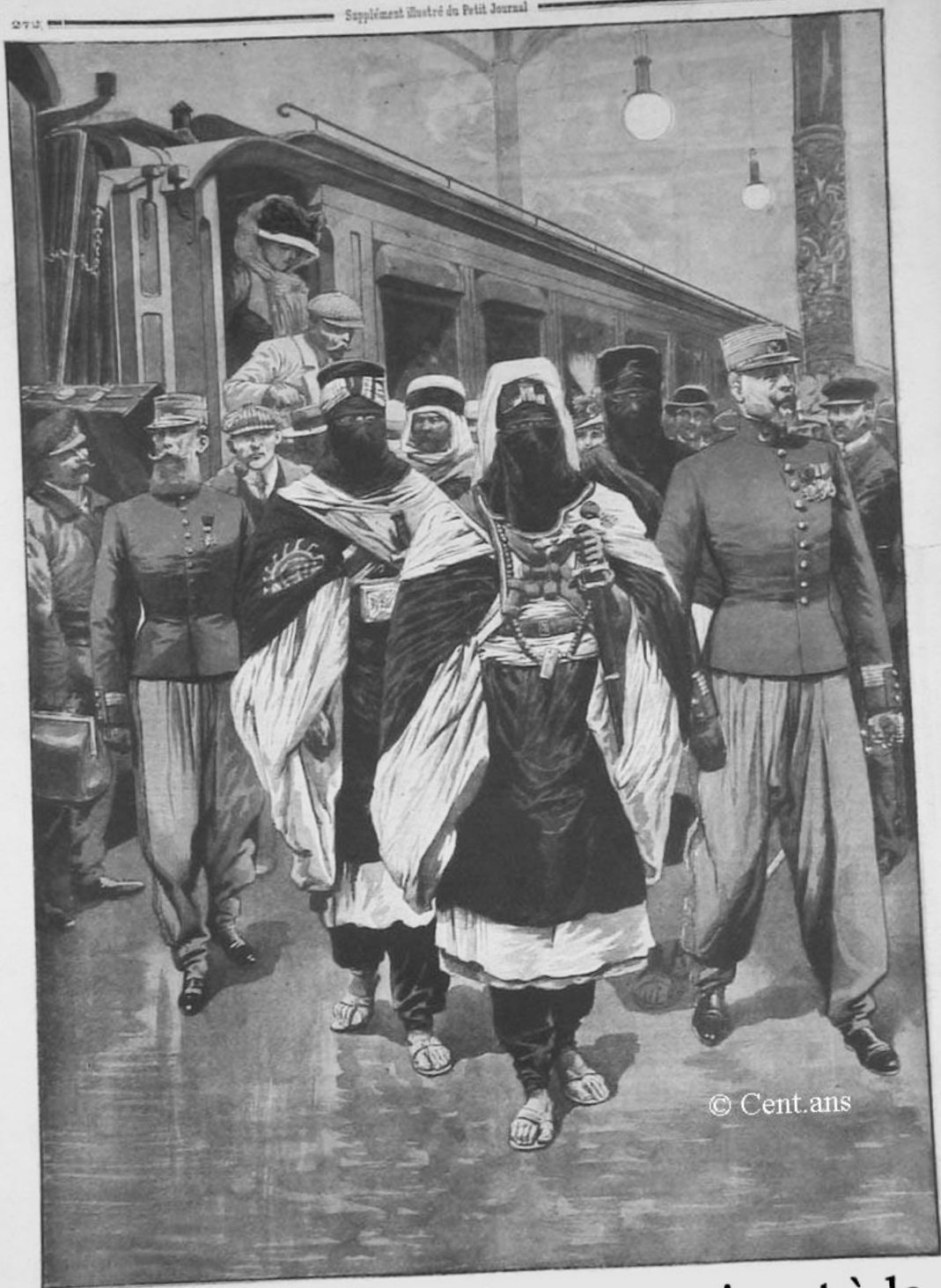
HEBDOMADAIRE
61, rue Lafayette, Paris

illustré

PRIX : 0 fr. 30
17 Août 1914



Encore une attaque de pirates contre un honnête
et pacifique navire de commerce.
Mais que font Verne et Associés ?

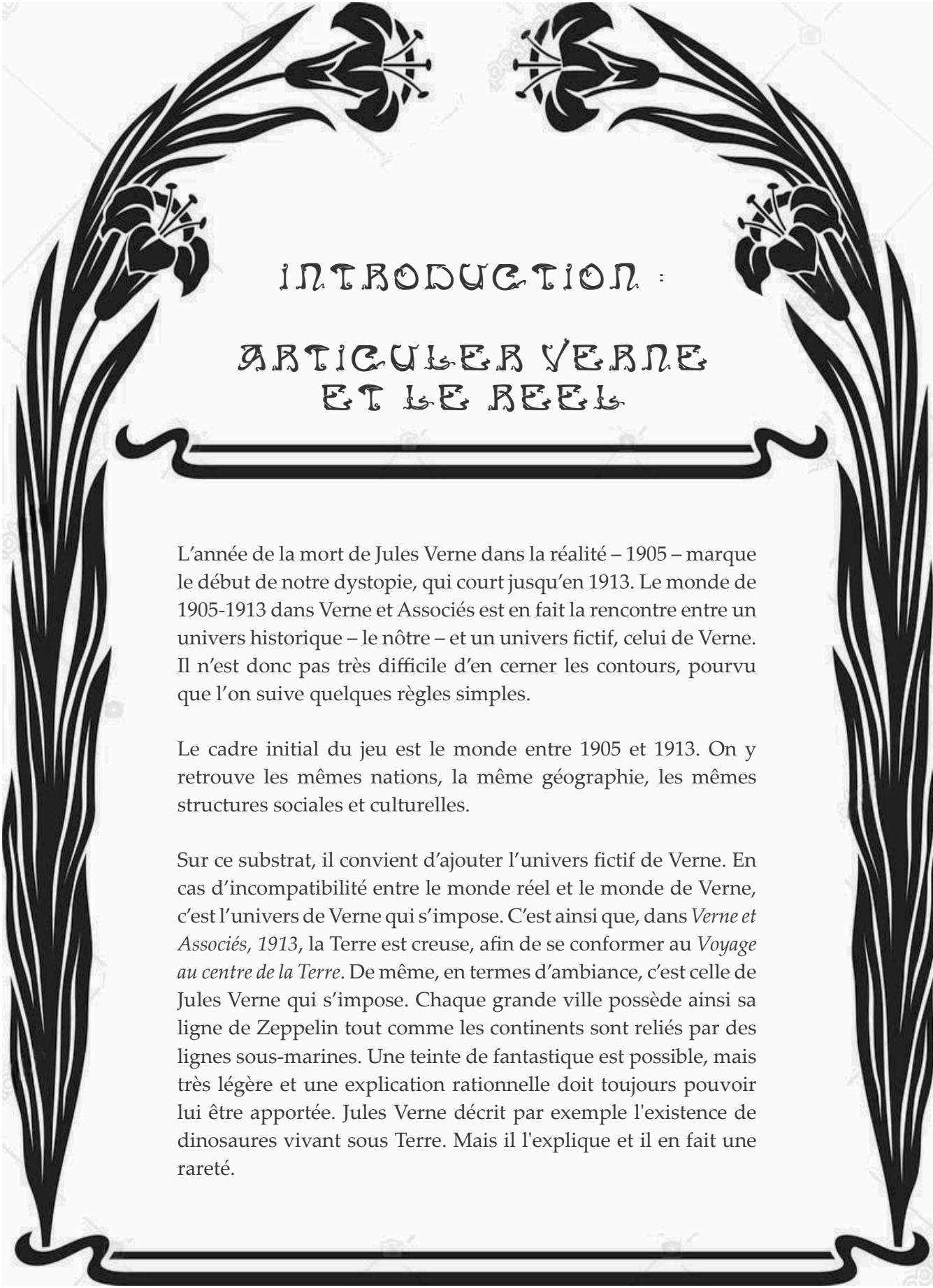


Les délégués du Kifaristan arrivent à la conférence internationale de Dehli, protégés par Verne et Associés. Les Britanniques céderont-ils ? Respecteront-ils l'indépendance du petit royaume des fiers montagnards de l'Himalaya ?

A decorative border in a black, stylized, calligraphic font. It features elegant, flowing lines that curve around the text, with small, dark, five-petaled flowers interspersed along the paths. The border is asymmetrical, with more elaborate flourishes on the left and bottom sides.

PREMIERE
PARTIE :

LE CADRE
DU JEU



INTRODUCTION :

ARTICULER VERNE ET LE REEL

L'année de la mort de Jules Verne dans la réalité – 1905 – marque le début de notre dystopie, qui court jusqu'en 1913. Le monde de 1905-1913 dans Verne et Associés est en fait la rencontre entre un univers historique – le nôtre – et un univers fictif, celui de Verne. Il n'est donc pas très difficile d'en cerner les contours, pourvu que l'on suive quelques règles simples.

Le cadre initial du jeu est le monde entre 1905 et 1913. On y retrouve les mêmes nations, la même géographie, les mêmes structures sociales et culturelles.

Sur ce substrat, il convient d'ajouter l'univers fictif de Verne. En cas d'incompatibilité entre le monde réel et le monde de Verne, c'est l'univers de Verne qui s'impose. C'est ainsi que, dans *Verne et Associés, 1913*, la Terre est creuse, afin de se conformer au *Voyage au centre de la Terre*. De même, en termes d'ambiance, c'est celle de Jules Verne qui s'impose. Chaque grande ville possède ainsi sa ligne de Zeppelin tout comme les continents sont reliés par des lignes sous-marines. Une teinte de fantastique est possible, mais très légère et une explication rationnelle doit toujours pouvoir lui être apportée. Jules Verne décrit par exemple l'existence de dinosaures vivant sous Terre. Mais il l'explique et il en fait une rareté.



Paris, survolée par un Zeppelin de la Graff International Company.

Cher lecteur, merci d'avoir acheté l'édition 1913 du guide « Monde » de Baedeker, la maison de référence mondiale pour les ouvrages de voyage. Au fil de ses pages, vous retrouvez toutes les informations utiles à l'homme d'aujourd'hui, curieux de parcourir tous les continents et d'en découvrir les plus incontournables.

En outre, il convient de garder à l'esprit que les « Arpenteurs » de Verne et Associés ne vieillissent pas. Il en est ainsi de personnages de Jules Verne, comme Robur le Conquérant ou Kin-Fo. Mais cela vaut aussi pour les personnages historiques qui ont intégré Verne et Associés, à l'image, par exemple, de Nikola Tesla ou de Sarah Bernhardt. Enfin, il en est de même pour les personnages-joueurs.

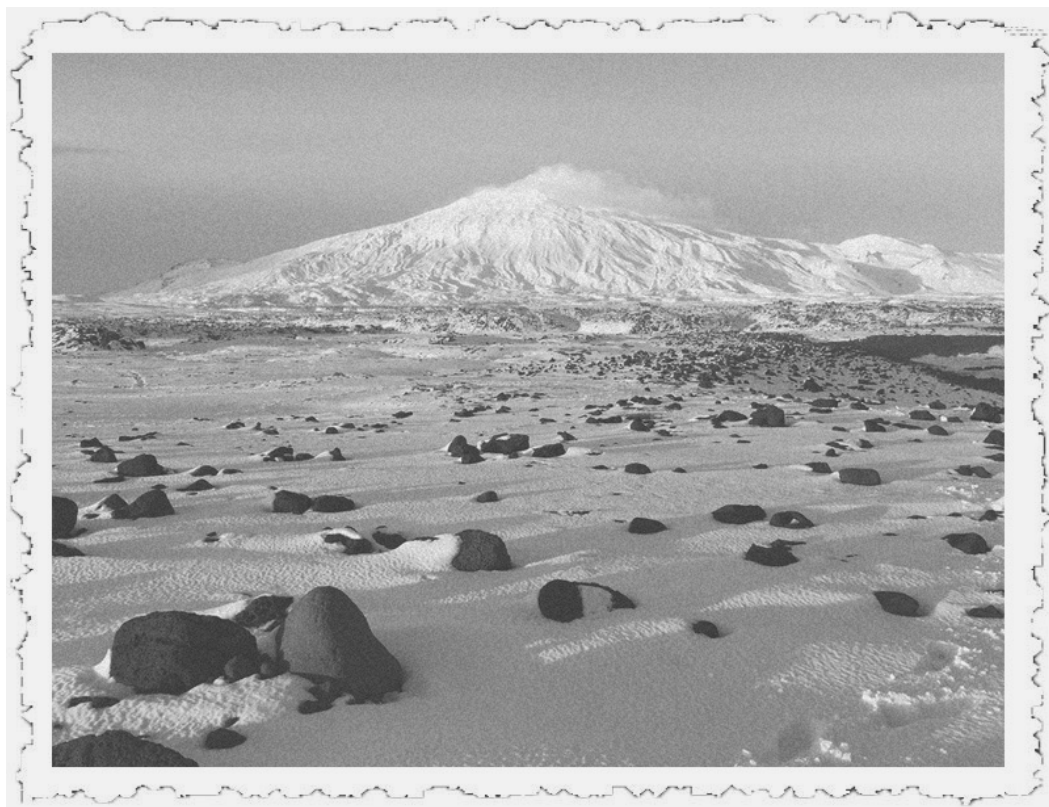
Au final, s'il fallait retenir une formule, ce serait celle-ci : « entre le réel et l'inspiration, choisissez l'inspiration ! »

I. LE MONDE DE 1905 À 1913 SELON VERNE

Dans ce premier chapitre, nous vous présentons le monde de la période 1905-1913, tel qu'il aurait pu exister selon Verne. Sa base est celle de notre monde historique durant la séquence 1905-1913. S'y ajoutent toutes les créations géographiques ou technologiques de Jules Verne. Bien évidemment, il ne s'agit pas de rédiger ici un manuel compilant des notices rébarbatives. Les éléments donnés ont pour objectif de susciter des pistes d'aventures et l'envie de jouer.

Un monde empli de merveilles

Comme notre monde, celui de *Verne et Associés, 1913* comprend six continents, cinq océans... Vue depuis l'espace, la Terre de Verne est la copie de la nôtre. La Méditerranée y sépare bien l'Europe de l'Afrique, tout comme l'Atlantique sépare



Le Snæfellsjökul, principale voie d'accès au centre de la Terre.

l'Europe de l'Amérique. De même, l'Himalaya en est bien le sommet culminant, avec ses 8848 mètres.

Pour autant, le monde de Verne présente de nombreuses particularités. La première d'entre elle est que la Terre est creuse. De multiples réseaux de galeries permettent d'accéder à son centre. Axel et Otto Lidenbrock ont trouvé un passage en Islande, par le gouffre d'un volcan, le Snæfellsjökull. Mais d'autres entrées sont possibles de par le monde. Celle du Snæfellsjökul est aujourd'hui très prisée par la haute société, qui rémunère guides et porteurs pour des voyages de trois à cinq jours en général. Elle fait désormais partie des incontournables du tourisme mondial (ND Ressources pour trois jours : 15). L'une des grandes attractions de cette escapade souterraine est d'aller admirer les champignons géants lumineux souterrains, hauts de plus de dix mètres.

Au pôle Nord, Verne a placé un immense volcan. Arronax, transporté sur les lieux à bord du *Nautilus*, voulut planter un drapeau au sommet avant de renoncer devant les risques encourus. Côté opposé, en Antarctique, le romancier a imaginé un immense massif montagneux magnétique en forme de Sphinx (*Le Sphinx des glaces*), attirant à lui tout objet métallique.

Au fond de l'océan Atlantique, Verne a décrit les ruines majestueuses de l'Atlantide, visitées par Nemo, Ned Land et Arronax. Ajoutons qu'il existe des grottes et des artefacts atlantes dans des grottes sous-marines dans les Canaries. Un ordre secret, basé sur l'île d'El Hierro, en transmet la mémoire et des formules rituelles dont ils ne connaissent plus la signification. À proximité des ruines, Nemo a créé une cité sous-marine formée de dômes de verre (ND 35 pour y accéder). Mais sa base

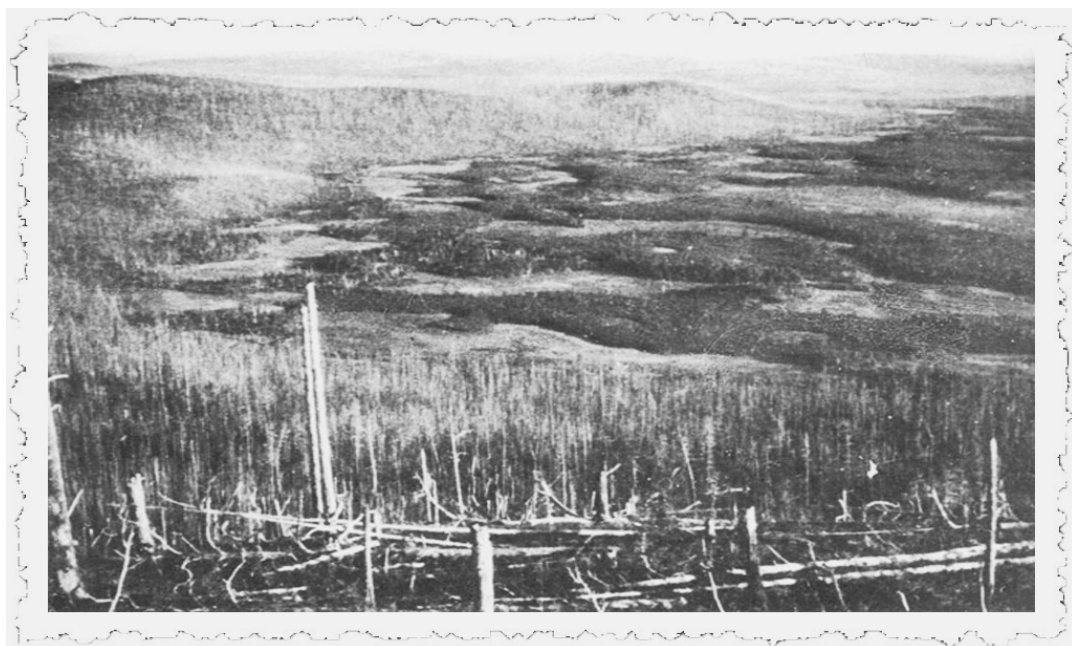
LE CADRE DU JEU

C'est pour une plus grande simplicité de lecture que le titre du jeu est Verne et Associés, 1913. Mais, précisons bien, à nouveau, que son cadre chronologique court de l'année 1905 (mort de Jules Verne dans le réel) à l'année 1913 (veille de la Première Guerre mondiale).

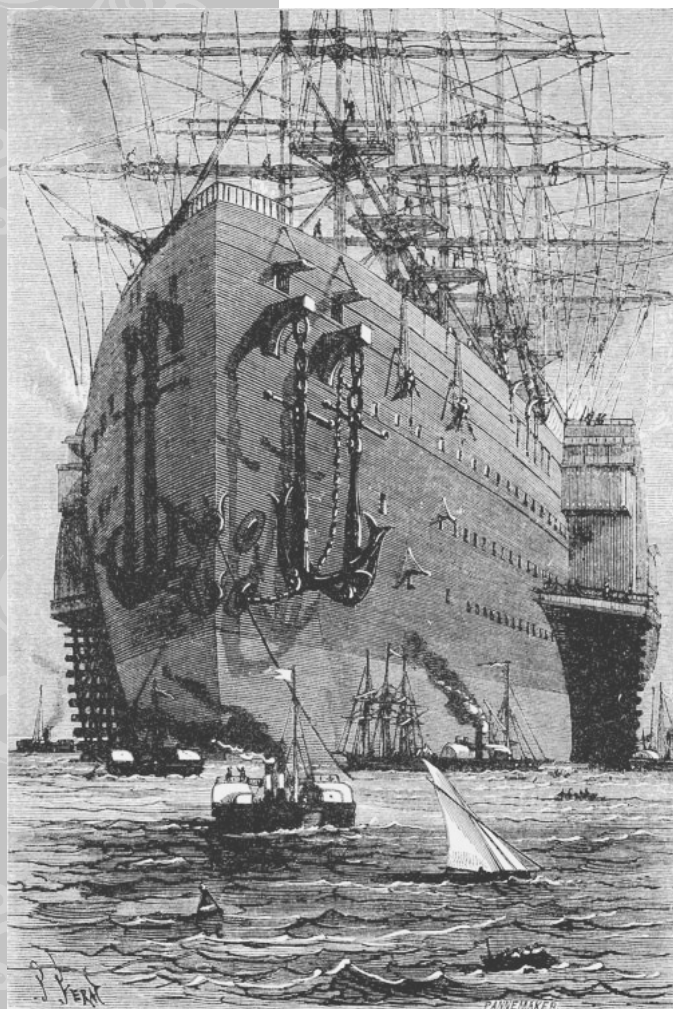
LE CADRE DU JEU

Suite à sa destruction par une attaque d'indigènes en 1904, la cité sous-marine de Lombok a rouvert ses portes, modernisée et plus confortable que jamais. Ses prix sont très compétitifs, afin d'attirer les clients apeurés par le passé. Profitez-en. La région est redevenue parfaitement sûre depuis l'intervention mesurée de l'armée néerlandaise.

Guide « Monde, 1913 », Baedeker.



L'événement de la Toungouska : la forêt a été ravagée sur une zone de près de 1 000 km², sans que l'on ne sache pourquoi...



Vue du Great Eastern, en relâche au port de Cherbourg.

secrète, connue de lui seul et qui reste interdite à ses propres compagnons, se trouve en plein Pacifique sud, au « Point Nemo », le point océanique le plus éloigné de toute terre émergée. D'autres cités sous-marines, à but touristique, ont été fondées en Crète (Liviko Pelagos), à proximité de l'île de Tiran, dans la mer Rouge et de celle de Lombok, dans la mer de Java (ND Ressources pour une semaine : 25).

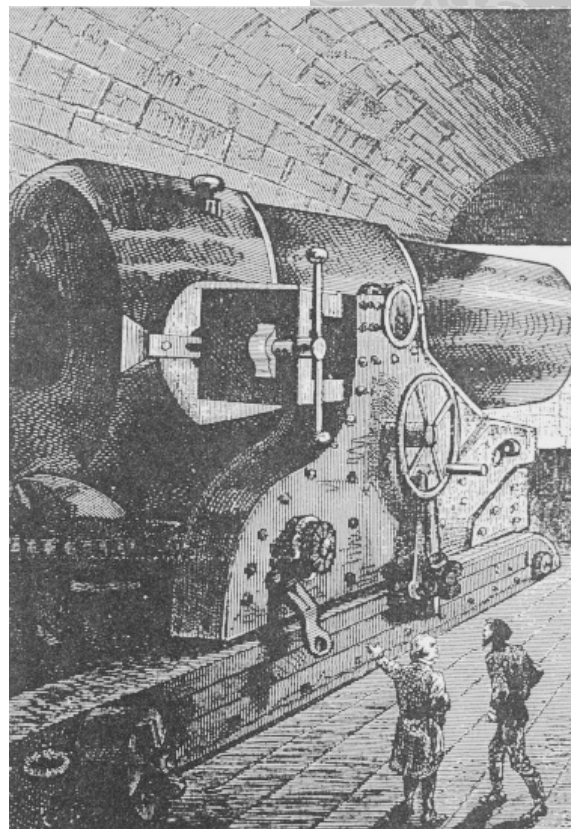
Aux marges du Sahara, un ingénieur français a créé, grâce à un gigantesque canal, un immense lac, qui a permis d'irriguer et de fertiliser toute une région aux environs (*L'Invasion de la mer*). Une cité de verre et d'acier y a été érigée, Roudaire-Ville, qui accueille des savants travaillant sur les milieux arides et l'agriculture. Sur mer, deux cités flottantes existent également, le *Great Eastern*, immense paquebot (ND Ressources pour une croisière transocéanique : 25) et, surtout, dans le Pacifique, *L'Île à hélice* (ND Ressources pour une croisière : 40), sur laquelle vit une communauté fortunée.

Mais de toutes les inventions de Verne, la plus spectaculaire est celle qui permet l'envoi d'homme autour de la Lune grâce à un immense canon-propulseur. Depuis 1869 (*Autour de la Lune*), les hommes ont encore accompli bien des progrès. Le Gun Club de Baltimore a expédié sur la Lune

suffisamment de matériel pour y construire une petite base et un canon permettant d'assurer le voyage retour vers la Terre. Grâce à des scaphandres mis au point par Nemo, il est désormais possible de marcher sur la Lune avant de rentrer sur Terre. La base lunaire reste modeste. Elle ne peut accueillir qu'une vingtaine de personnes au plus, de riches clients susceptibles de se payer le prix du voyage et de l'hébergement sur place (ND Ressources pour un séjour lunaire : 50). Un projet fou y est en cours : construire un nouveau canon, encore plus puissant qui, grâce à la faible gravité lunaire, pourrait envoyer des astronautes jusqu'à la planète Mars !

Si Verne a inventé de nombreuses particularités géographiques, il a aussi repris – en les amplifiant – des phénomènes réels. C'est le cas du Maelström, dans lequel on a pu croire Nemo perdu. Ce puissant tourbillon, dû aux phénomènes des marées, se trouve au large des Lofoten, en Norvège. N'hésitez pas à mettre en scène d'autres lieux réels mais étonnants de notre planète : gouffre du Cimarrón en Amérique centrale, site de l'« événement de la Tougouska » (1908), le plus important impact météoritique de l'histoire humaine, désert d'Atacama au Chili, Amazonie...

Chaque aventure devrait permettre de visiter ou d'explorer au moins un lieu tiré de l'imaginaire de Jules Verne. Mais mettez également en scène toute la variété du monde. En la matière, n'ayez pas peur des clichés. Jules Verne lui-même en usait. Au fil de leurs pérégrinations, vos PJ peuvent ainsi visiter une cite sainte en Inde, le Fujiyama, Machu Picchu, cité redécouverte à partir de 1860, passer par le chantier du canal de Panama, en cours d'achèvement, le Grand Canyon, la Terre de feu, la vallée du Grand Rift, Ayer's Rock (Uluru) en terre aborigène, les colonies néerlandaises d'Indonésie, le *Phare du bout du monde* dans la Terre de Feu ou, pourquoi pas, Stonehenge.



Canon-propulseur de projectiles lunaires.

Compte tenu de la faible gravité sur la Lune, on divise le ND des jets en Vigueur et en Coordination par deux (voir section des règles, plus loin).



Le Maelström, une des bouches dévoreuses de l'océan...



