

DU NEXUS AUX NEXWOLRDS

I. Précision

L'objectif de Nexus est de permettre de jouer le personnage que l'on souhaite dans l'univers de son choix. Le background présenté ci-après n'est qu'une proposition et peut-être partiellement ou totalement ignoré par le MJ. Le souci qui a prévalu à sa rédaction a été de créer un fil conducteur qui soit suffisamment souple pour ne pas entraver l'imagination du MJ tout en permettant une certaine cohérence entre les différents scénarii.

La lutte contre Sin-Devrok peut être l'élément récurrent comme l'objet d'une simple campagne. De la même façon, il est parfois souhaitable de proposer un scénario de type loner, sans aucun rapport avec la trame principale.

Comme toute méthode, celle-ci a les inconvénients de ses avantages. La possibilité de plonger à chaque fois les personnages dans un univers complètement différent risque de nuire à leur réalisme et leur donner l'impression que leurs actions sont bien futiles au regard de l'infini. On risque aussi de manquer le plaisir de voir l'univers se construire et de regretter de ne pas pouvoir retrouver certains PNJ marquants d'une aventure à l'autre. L'attachement des héros à certains d'entre eux est toujours une riche source de roleplay.

Afin de limiter cette faiblesse, il est souhaitable que la majorité des aventures se passent sur quelques mondes bien choisis, de préférence ceux d'origine des PJ, et illustrant les différents univers d'aventure les plus classiques (médiéval, contemporain, SF...). Dans l'infini de l'espace, il est étonnant de voir qu'une planète comme Tatooine est si souvent visitée par les héros de Star Wars ! Il sera alors toujours temps de provoquer un dépaysement de temps à autres en plongeant les Nexs dans un monde totalement inconnu, qu'ils auront le plaisir de découvrir avant de regagner leur Homenexus.

Maintenant, place au vocabulaire...

II. Nexus

Le Nexus est un lieu situé en dehors du temps, de la réalité et de la compréhension. Il est le point de jonction d'une multitude d'univers qui ignorent son existence. Cette situation privilégiée fait de lui un lieu de passage obligatoire d'un monde vers un autre.

Sa perception même est variable d'un individu à un autre. Il s'agit d'une étendue qui semble flotter au milieu de nulle part et qui offre une multitude d'ouvertures. Selon l'origine de l'individu, il pourra voir une île du ciel truffée de grottes, un gigantesque vaisseau spatial recouvert de portes électroniques ou un vieux manoir rempli de portes grinçantes. Certains peuvent le percevoir comme un coin de paradis et d'autre comme un lieu sinistre et inquiétant.

D'une fois à une autre sa structure même peut sembler avoir changé et le même accès ne conduira plus forcément au même endroit.

Il est impossible de répondre à la question demandant si le Nexus est une créature intelligente ou un phénomène naturel.

III. Nexworld

Les Nexworlds sont les différents mondes reliés entre eux par le Nexus. Cela signifie qu'il existe des mondes qui ne peuvent pas être joints directement et que leur accès ne peut se faire que par un Nexworld déterminé.

Certains Nexworlds sont qualifiés d'originels (ce sont entre autres ceux des P.J.). Cela signifie qu'ils ont donné naissance à d'autres mondes plus ou moins évolués. Ils sont en général qualifiés de primaire, secondaire ou tertiaire et de plus ou moins selon leur degré d'évolution (allant ainsi de

Primaire Moins pour le moins évolué à Tertiaire Plus pour le plus évolué). A titre d'exemple, le Nexworld de la Terre du XXIème siècle pourrait avoir :

- Primaire Moins : Préhistoire
- Secondaire Moins : Moyen-Age
- Tertiaire Moins : Les années 20
- Le Nexworld Terre XXIème siècle
- Primaire Plus : Ambiance "Blade Runner"
- Secondaire Plus : Ambiance "Babylone 5"
- Tertiaire Plus : Ambiance "Star Wars"

Il ne s'agit pas ici d'évolution technique (bien que cela soit possible) mais de la maturité de l'énergie du monde. Ainsi un magicien d'un Nexworld originel où la magie semble s'éteindre serait un médiocre illusionniste dans un Tertiaire Plus et un demi-dieu dans un Primaire Moins.

IV.Homenexus

Le Homenexus est l'univers d'origine d'un personnage. C'est dans ce monde que ses capacités seront normales pour lui. Il semblerait qu'il y ait des risques à rester trop longtemps éloigné de son Homenexus.

V.Nex

Les Nexs sont les personnages qui utilisent le Nexus pour se déplacer d'un Nexworld à un autre. Le choix qui s'est porté sur eux n'est en général pas le fait du hasard et il s'agit le plus souvent d'êtres d'exception.

VI.Home

Les Homes sont les habitants de l'univers qui n'ont pas la capacité (ni en général la connaissance) d'utiliser le Nexus.

VII.Nexitem

Le Nexitem est un objet qui permet à un Nex d'atteindre le Nexus à partir d'un Nexworld et inversement. Sa nature est différente d'un personnage à un autre. Ainsi, un personnage privé de son Nexitem se retrouve coincé dans le Nexworld où il se trouve. S'il reste ainsi trop longtemps dans un Nexworld étranger, il court le risque de se dissoudre petit à petit. La récupération de son Nexitem est la seule solution possible connue pour inverser le processus.

Lorsque le Nexus fait appel au personnage, ce dernier le ressent. Il lui suffit alors de se concentrer sur son Nexitem pour qu'une " porte " s'ouvre. Elle apparaît comme une perturbation du décor (un peu comme les distorsions d'images dues à une chaleur intense). Il ne reste plus au personnage qu'à la traverser pour atteindre le Nexus.

En se concentrant un personnage peut demander au Nexus de lui ouvrir une porte. Cela fonctionne parfois mais en général pas avant que le personnage n'ait accompli la mission que le Nexus lui a confiée.

Le Nexitem est un objet personnel. Si un personnage devait utiliser celui d'un autre, il est possible qu'il atteigne le Nexus mais certainement pas sans courir un grand risque pour sa vie.

VIII.Transnex

Le Transnex est le passage d'un Nexworld au Nexus ou l'inverse. En général, il n'affecte pas le personnage lors du passage entre le Nexus et son Homenexus. Les choses sont différentes pour un

Transnex entre le Nexus et un Nexworld étranger. Les altérations résultantes concernent aussi bien le personnage dans ses capacités que dans son matériel. Il semblerait qu'effectuer le Transnex en sens inverse annule ces altérations dans presque tous les cas.

IX. Alternex

Lors d'un Transnex, il peut se produire un Alternex, c'est à dire que l'arrivée du personnage dans le Nexworld va influencer sur sa réalité. Il est impossible de déterminer tous les Alternex possibles.

L'un des plus classique semble être causé par la présence dans le Nexworld d'un Home qui soit une " Image " du Nex. Dans ce cas, le Home semble être absorbé par le Nexus alors que le Nex est projeté à sa place.

X. Sin-Devrok

Sin Devrok est originaire d'un univers qui n'est pas un Nexworld. Il dispose de divers pouvoir dont un qui lui permet d'ouvrir des portes sur des Nexworld sans avoir à passer par le Nexus. Ces portes permettent à Sin-Devrok de passer d'un monde à l'autre accompagné de ses légions. Autre particularité le passage de ces portes ne cause pas les effets d'un Transnex, ce qui fait que les capacités de Sin-Devrok et de ses troupes ne sont pas affectées.

Conscient de l'avantage que cela représente, il a décidé de le mettre à profit pour coloniser les différents Nexworlds et devenir le maître du monde (c'est pas original ça !).

Heureusement, ces avantages sont contrebalancés par des inconvénients majeurs :

⇒ L'ouverture des portes demande beaucoup d'énergie à Sin-Devrok qui ne peut donc pas multiplier les voyages ni utiliser ses pleins pouvoirs un certain temps après son arrivée. Cette durée semble varier en fonction du Nexworld (très courte pour un Primaire Moins et très longue pour un Tertiaire plus) et du nombre de personnes franchissant la porte.

⇒ Seul Sin-Devrok est capable d'ouvrir les portes, ce qui fait que ses légions ne peuvent se déplacer sans lui.

⇒ Pour pouvoir coloniser un Nexworld, Sin-Devrok a besoin de temps pour récupérer ses pouvoirs et faire passer ses légions en nombre suffisant. Or, le voyage vers un Nexworld sans passer par le Nexus altère la stabilité moléculaire des voyageurs. Au bout d'un certain temps (variable en fonction du Nexworld et de l'individu), les voyageurs commencent à perdre leur consistance matérielle jusqu'à se dissoudre en totalité ; ce qu'il advient alors d'eux est inconnu. Pour contrer cet effet pervers, Sin-Devrok doit prendre se rendre maître d'objets appelés Stabella.

XI. Mose Nerilim

On ne sait pratiquement rien de lui. Il se présente comme le Gardien du Nexus et l'ennemi de Sin-Devrok. Son objectif est d'empêcher ce dernier de s'emparer des Stabellas qui lui permettraient de contrôler de nouveaux Nexworld. C'est la raison pour laquelle, il va choisir certains Homes qu'il va transformer en Nexs pour les envoyer affronter les légions de Sin-Devrok.

XII. Sin

Les Sins sont les hommes composant les légions de Sin-Devrok. La majorité d'entre eux possèdent les facultés d'humains normaux mais certains sont dotés de pouvoirs particuliers qu'ils parviennent à conserver lors des voyages vers les Nexworld.

Ils sont en général entièrement loyaux envers leur maître et sont prêts à donner leur vie pour le servir. En fait, ils n'ont pas vraiment le choix car si Sin-Devrok ne leur ouvre pas la porte du chemin de retour vers leur monde, ils sont condamnés à se dématérialiser dans le Nexworld où ils se trouvent à court ou moyen terme.

XIII.Stabella

Les Stabellas sont des objets particuliers qui renferment une source pure de l'énergie du monde où ils se trouvent. C'est le contrôle de cette énergie qui permet à Sin-Devrok de maintenir à long terme son intégrité et celle de ses légions dans le Nexworld où il se trouve. Il existe plusieurs Stabellas différentes dans chaque Nexworld.

Il semble difficile de les localiser. Pour cela, Sin-Devrok fait appel à des augures dont les réponses énigmatiques permettent de déterminer la piste. Lorsque Sin-Devrok se trouve à proximité (variable en fonction de la quantité d'énergie détenue) d'une Stabella, il est capable de la ressentir et de déterminer où elle se trouve exactement.

Il semble que Mose Nerilim procède de la même façon pour aider les Nexs à trouver les Stabellas avant les Sins. Cependant, contrairement à Sin-Devrok, lui ne se rend pas en personne dans les Nexworlds. Par contre, il ressent l'ouverture des portes dimensionnelles par son ennemi et peut ainsi savoir sur quel Nexworld envoyer ses Nexs.

La majorité des aventures des Nexs va donc consister en une sorte de course au trésor pour trouver la Stabella avant les Sins de façon à empêcher Sin-Devrok de prendre le contrôle du Nexworld.