

# STELLA-NOVA :

## EMBARQUEZ POUR LIBERTÉ !

### I. LE LIVRE DE BASE :

- A. Un livre « trois en un » : un **livre de base** (fournissant toutes les règles et une description générale du monde), un **supplément sur les Libriens** (décrivant en profondeur le **peuple principal du jeu**, auquel appartiennent la plupart des personnages joueurs), et un **supplément de monde** (offrant une description complète de Liberté, avec tout ce qu'il faut pour maîtriser et jouer à Liberté et au-delà) !
- B. Couverture rigide A4 et en couleur,
- C. À l'intérieur, **23 archétypes en couleur** et **une centaine de dessins** réalisés par Vincent Devault (reconnu notamment pour son travail chez Games Workshop et ayant également œuvré sur Pendragon).

### 2. CONTEXTE DU JEU:

Nous sommes dans le futur. **Liberté** est ce qu'il reste d'une partie du peuple humain après son exode depuis Eden (la Terre ?). N'ayant pas trouvé de planète habitable, les survivants décidèrent de s'installer dans l'espace, dans le **système de Stella-Nova**, leur lumineuse étoile blanche. Ils recyclèrent leur arche (le vaisseau-monde à bord duquel ils avaient quitté Eden), regroupant tout ce qu'ils avaient pu trouver au cours de leur périple, et bâtirent **Liberté**. Liberté, une **station-monde** perdue au sein des étoiles ou au cœur d'un monde en métal selon le librien (habitant de Liberté) qui en parle et sa perception, ou du moins sa position par rapport à la Convention Nationale.

Des siècles s'écoulèrent au cours desquels les Libriens connurent plusieurs périodes de chaos. La plus marquante/célèbre/connue fut celle d'une dictature renversée après plusieurs années par la **Respublica**<sup>1</sup>. Dictature ? C'est du moins ainsi que l'histoire respublicaine présente de nos jours la **Géniocratie**<sup>2</sup> de Camille de Ponthieu (mais l'histoire ne serait-elle pas écrite par les vainqueurs ?). Suite à cet événement et se basant

---

<sup>1</sup> Nom que les libriens donnent à leur système politique, comme la France est en République.

<sup>2</sup> Régime politique basé sur le quotient intellectuel. Camille avait décrété que seul pouvait être élu un Librien ayant un quotient intellectuel supérieur de 50% à la moyenne, et que les électeurs devaient avoir un QI de 25% supérieur à la moyenne.

sur d'antiques ouvrages ramenés d'Eden, dont les écrits d'un dénommé Robespierre, la **Respublica** insuffla un

nouvel élan idéologique à Liberté et proclama **les droits universels de l'homme, la liberté, l'égalité, et la fraternité pour tous, etc.**

Liberté est ainsi devenue **une société parfaite** et pure. Mais, au-delà des apparences et du verni trop brillant de la surface, certains Libriens perçoivent Liberté comme une prison. Pensez à **The Island**.


N'ayant que peu de ressources, les Libriens ont survécu en optimisant **le recyclage à son paroxysme** et ceci a profondément marqué la société, notamment au niveau de sa technologie. Cette dernière fonctionne grâce à une énergie, l'hétérium, qui propulse des rouages et des engrenages complexes (une touche *Steampunk* renforçant la personnalité de *Stella-Nova*).

La principale institution dirigeante de Liberté est la **Convention Nationale**. Équitable et compatissante, elle veille sur la sécurité de tous les citoyens et permet la survie de tous en gérant, notamment, l'approvisionnement en nourriture. Cela demande parfois des sacrifices, **la survie de la collectivité primant sur celle de l'individu** (oups, un conservateur vient de parler). Rassurez-vous, tout va bien, il n'y a aucun contrôle, aucune manipulation, aucune propagande de la part de la Convention Nationale. Vous n'êtes pas sous surveillance, sauf lorsque c'est nécessaire pour le bien de l'ensemble, évidemment. Imaginez une société cristallisant les travers totalitaires de celles de **V pour Vendetta, de 1984, de Equilibrium** ou encore de **Brazil**.

Au sein de cet ordre parfait, des voix s'élèvent. La Convention Nationale les nomme péjorativement les Anarchistes, mais eux préfèrent s'appeler **Voix de la Liberté** (bien que certains revendiquent l'appellation d'Anarchistes). Ils disent que tout n'est que mensonge, propagande, corruption. **Que** la Convention Nationale est contrôlée par les conservateurs, par les citoyens d'honneurs qui ne voient que leur intérêt au détriment de ceux du peuple. Ils dénoncent les complots et, parmi les mensonges de la Convention, ils prétendent que **les personnes âgées comme les inutiles, sont recyclés en nourriture** (comme dans **Soleil Vert, avec ou sans la touche de plénitude avant d'être exécutés**). Ils tentent d'informer le peuple, de crier la vérité tel le Veilleur dans **Dark Angel** ou bien **V** dans **V pour Vendetta**), ceci dans l'espoir désespéré de changer les choses, que ce soit par la civilis (la politique) ou, pour les plus virulents, ceux refusant le compromis, par la violence et les armes.

### 3. SOCIÉTÉ :

- A. Au sommet, **les citoyen(ne)s d'honneur** (ou donneurs de leçons, comme dirait le peuple, en restant poli). Ils sont citoyens par la naissance, car ils appartiennent à une des **maisons respublicaines**. L'ancêtre fondateur de leur maison ayant accompli des exploits pour la Respublica ou ayant œuvré pour elle, la Convention Nationale a du coup donné à cette famille méritante le statut de maison respublicaine. Ils ont de ce fait un grand nombre de privilèges. Certaines maisons sont vieilles de plusieurs siècles.

- 
- B. Ensuite, les **citoyen(ne)s**. Ils sont devenus citoyens en étant passé par l'Académie<sup>3</sup> ou plus rarement pour services rendus à la Respublica. Ils ont le droit de vote, entre autres privilèges.
- C. Enfin, tout en bas, les **negentem ; le peuple**. Ils ont le droit de survivre, de travailler, et de se taire. Mais vivre, c'est déjà pas mal. Ca ne suffit pas (veuillez m'excuser, un conservateur vient encore de prendre ma plume).

Pour résumer, Liberté présente une société qui ressemble à celle de l'époque révolutionnaire, avec une noblesse, une bourgeoisie, et le peuple !

**Il est possible d'incarner un personnage de la classe sociale de son choix, de la plus basse extraction à la plus haute.** Lors des beta tests, un des joueurs incarnait d'ailleurs un citoyen d'honneur, et pas des moindres, le neveu du chef du parti conservateur. Ce dernier est également l'amiral de la flotte de Liberté que l'on voit au premier plan de la couverture de *Stella-Nova*.

#### 4. QUE JOUE-T-ON ?

Il existe 23 carrières jouables, ou **23 archétypes** si vous préférez.

Il est possible de jouer un défenseur de la Respublica, un déviant (c'est le nom que leur donne la Convention Nationale), ou un affranchi (une personne désirant rester à l'écart du conflit, mais qui se retrouve souvent happée malgré elle dans ces histoires, bref des gens qui veulent surtout survivre). Néanmoins, s'agissant d'individus à part entière, ils peuvent évoluer, à l'instar du personnage principal de **Brazil**.

La liste complète étant très longue, vous trouverez ci-dessous une sélection qui vous permettra de mieux appréhender les possibilités offertes :

- A. **Défenseurs de la Respublica :**
- Agent du SIP* : un membre du Service d'Investigation et de Protection (c'est le service de police officiel de Liberté).
  - Mouche* : un espion anonyme de la Convention Nationale.
  - Légionnaire* : un membre de l'armée de Liberté.

---

<sup>3</sup> Il s'agit d'une école que tout aspirant à la citoyenneté, negentem ou enfant de citoyen, doit réaliser et réussir. La Respublica est ainsi une méritocratie (le mérite permet de monter socialement). Les futurs citoyens y sont formés à leur future carrière (métier). Certaines Voix de la liberté qualifie l'Académie de lieu d'endocritinement.

B. Dans les déviants :

*Voix de la liberté* : un agitateur par les mots et / ou par les armes (si vous voyez V de V pour Vendetta ou le veilleur dans dark angel, vous saisissez l'idée).

*Étripeur* : une carrière regroupant différents types de criminels.

C. On peut aussi citer des carrières plus propices aux **affranchis** comme *ferrailleur*, *rationaliste* (les scientifiques libriens, un peu des savants fous), ou *duelliste* / *maître d'escrime* (l'escrime ayant une grande importance à Liberté).

Ces carrières possèdent des niveaux et **des bonus liés**. Elles sont aussi parfois **des moyens d'accéder à certaines fonctions**. Par exemple, seul un agent du SIP pourra devenir Juge (un des officiers du SIP).

À noter que le jeu ne se limite pas à l'aspect **intrigue, politique / civilis, et enquête**. Il a également été conçu pour ouvrir vers d'autres horizons de jeu, comme **l'action et l'aventure**. Par exemple, les PJ peuvent être amenés à partir dans l'espace pour chercher une planète habitable pour Liberté, ou bien des artefacts ashram (une ancienne race disparue). D'où les carrières d'*explorateur* et de *chasseur de trésor*. Mais, dans tous les cas, **dans un scénario type de Stella-Nova, il y aura toujours une touche de civilis / politique à un moment donné**. Pourquoi aller chercher une planète habitable ? Peut-être pour mettre fin au système, ce qui implique que les conservateurs désireux de garder leurs privilèges seront contre, etc.

Vous voyez donc clairement que la station-monde est un élément d'ambiance. Avec ses coursives en métal, son éclairage artificiel et blanc, parfois éblouissant et parfois tamisés, selon les cycles du jour et de la nuit, etc. Elle impose notamment une ambiance d'oppression et de contrastes sociaux, mais ce n'est pas le seul endroit de jeu.

## 5. INSPIRATIONS CINÉMATOGRAPHIQUES PRINCIPALES :

- **V pour Vendetta** de James McTeigue (2006),
- **1984** de Georges Orwell, dont on ne compte plus les adaptations cinématographiques,
- **Soleil Vert** de Richard Fleischer (1973),
- **Brazil** de Terry Gilliam (1985),
- **The Island** de Michael Bay (2005),
- **Delicatessen** de Marc Caro et J.P. Jeunet (1991),
- **Equilibrium** de Kurt Wimmer (2002).