

ZEITGEIST

SECRETS ET MENSONGES AU FUTUR ANTERIEUR

Un Jeu de Rôle d'Olivier Legrand (2005)

1918 : Au terme de cinq longues années de conflit, l'Allemagne sort victorieuse de la Grande Guerre. La France forme désormais le Westerland d'une grande Europa dominée par Berlin. Après la signature d'accords avec les USA, seule la Grande Bretagne résiste encore à l'hégémonie germanique.

1920 : La Guerre des Airs. Berlin lance une armada de zeppelins à l'assaut des côtes anglaises. Elle sera mise en déroute grâce au dispositif Prospero, arme secrète permettant de contrôler les conditions atmosphériques.

1922 : L'Allemagne annexe définitivement ce qui reste de l'ancien empire austro-hongrois. L'Europa germanique s'étend désormais de l'Atlantique aux Carpates.

1924 : La Révolution Européenne. Sous la pression des Nouveaux Idéalistes, le régime du keiser Guillaume II est renversé. Après plusieurs mois de guerre civile, un consortium d'industriels s'empare du pouvoir, avec l'appui d'une partie de l'armée. C'est la naissance de la Néo-Société.

1924 - 2024 : Cent ans de Paix, de Progrès et de Prospérité.

2024 : A Megapol, la capitale d'Europa, on prépare les célébrations du Centenaire...

Comme vous l'aurez compris à la lecture de ces quelques lignes, le monde qui sert de cadre à *Zeitgeist* est une uchronie – un monde où l'Histoire a pris une autre route et où le *Metropolis* de Fritz Lang aurait servi de modèle à une nouvelle société construite sur les cendres du vieux monde.

Dans cet univers dominé par les cathédrales de la Science et de l'Industrie, le pouvoir est entre les mains d'une élite technocratique – l'oligarchie des Aristons, seigneurs de la Néo-Société triomphante. *Zeitgeist* vous propose d'incarner un membre de la jeune génération d'Aristons, un enfant du siècle en quête d'identité, d'aventure ou, tout simplement, d'un remède à l'ennui d'une existence dorée...

Sur le plan esthétique, l'Europa de *Zeitgeist* ressemble à une version futuriste des années 1920-1930, avec d'immenses buildings de verre et d'acier, des voitures volantes aux lignes élégantes, des hommes en impers ou en smokings et des femmes en tailleurs ou en robes de soirée... mais aussi des cabarets mal famés, des gangsters coiffés de borsalinos et des hordes d'ouvriers en combinaisons de travail uniformes – du *radiopunk*, en somme, quelque part entre *M le Maudit*, *Bienvenue à Gattaca* et *Blade Runner*.

Bienvenue dans le Futur.

LEXIQUE NEO

Abgrund : La couche inférieure de la société ; par extension, les bas-fonds d'une cité.

Ariston : Membre de la classe dirigeante de la Néo-Société.

Bolide : Voiture volante conduite par les Aristons.

Clique : Cercle ou bande de jeunes Aristons.

Egide : Système de gouvernement d'Europa par les grandes firmes industrielles.

Europa : Territoire s'étendant de l'Atlantique aux Carpathes, régi par l'Egide.

Ingenieur : Doit être prononcé à l'allemande : « in'guénieur ». Féminin : *ingenieurin*.

Jeune Elite : Nom donné aux Aristons âgés d'une vingtaine d'années.

Megapol : Immense capitale d'Europa, bâtie sur l'ancien site de Berlin.

Morlocks : Terme péjoratif parfois utilisé par les Aristons pour désigner la population de l'Abgrund.

Néo : Positif, favorable. Tout ce qui est néo est bon. Voir *rétro*.

Néo-Société : Système social d'Europa instauré en 1924 suite à la Révolution Européenne.

Néo-Tek : Ensemble des nouvelles technologies. Peut aussi être utilisé comme adjectif.

Nouveaux Idéalistes : Fondateurs de la Néo-Société, devenus des figures mythiques.

Osterland : Région de l'est d'Europa ; correspond à l'ancienne Autriche-Hongrie.

PPP : Abréviation traditionnelle de « *Paix, Progrès et Prospérité* », la devise d'Europa.

Rétro : Dépassé, médiocre. Tout ce qui est rétro est mauvais. Voir *néo*.

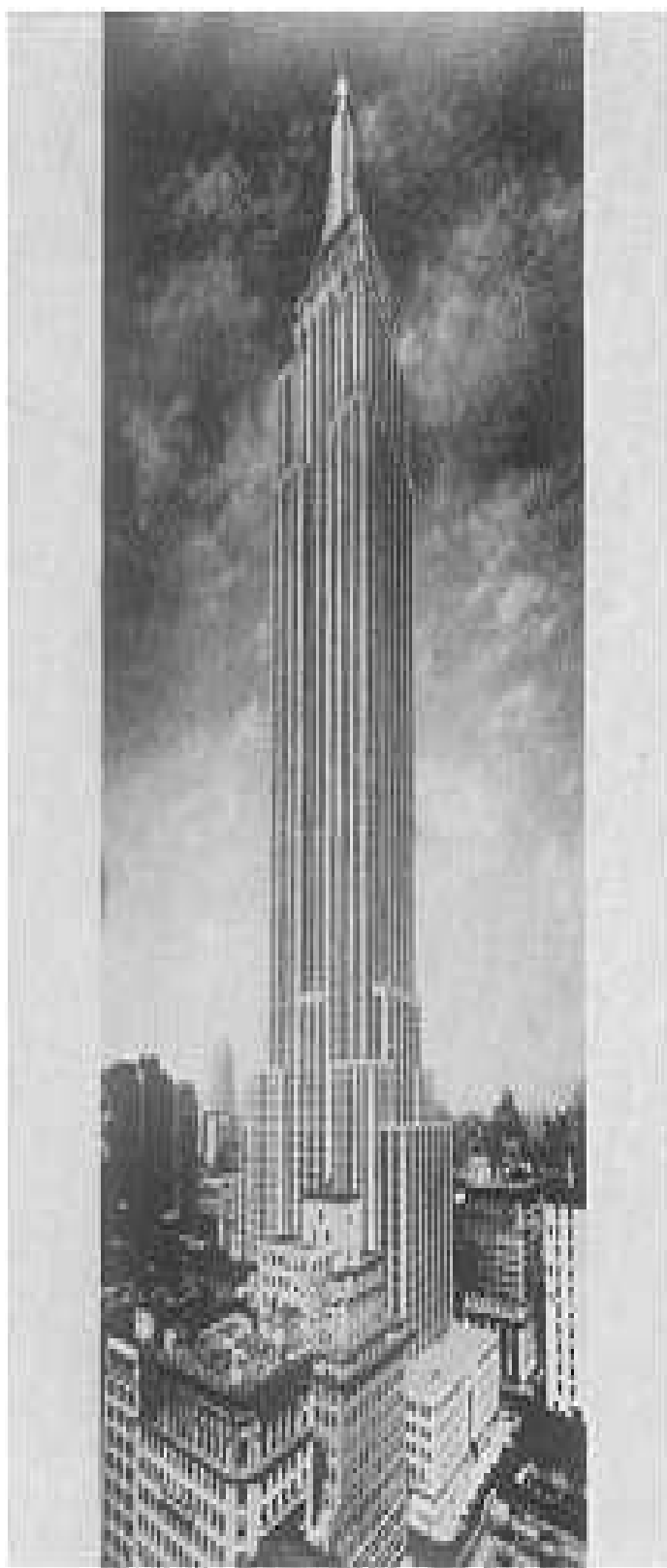
Rétro-Culture : Nom donné par les historiens à la civilisation pré-révolutionnaire.

Révolution : Révolution Européenne de 1924 ayant jeté les bases de la Néo-Société.

Telek : Dispositif audiovisuel de communication, mi-téléphone, mi-télévision.

Uberwelt : Les hautes sphères de la Néo-Société, le monde des Aristons.

Westerland : Partie occidentale d'Europa ; correspond à l'ancienne France.



Zeitgeist (*nom masculin, allemand, de zeit- : époque et -geist : esprit*) : Air du temps, esprit d'une époque ; ensemble des tendances et des courants qui définissent cet esprit. Prononcer : tsai – gaïst.

LES JEUNES DIEUX

Au lieu d'imposer aux joueurs de longues explications ou la lecture préalable d'un chapitre entier de background, Zeitgeist leur propose de découvrir Europa et sa Néo-Société tout en créant leurs personnages, étape par étape.

Le personnage que vous allez créer et interpréter est un jeune Ariston, c'est à dire un membre de la jeune génération de l'élite dirigeante de Megapol, la capitale d'Europa. La première chose à déterminer sera le sexe du personnage (au choix du joueur) ainsi que son âge (au choix du joueur ou 2D6+18).



Ensuite, vous devrez déterminer à quelle Grande Famille votre Ariston appartient. L'oligarchie de Megapol est en effet constituée de cinq Grandes Familles, qui contrôlent chacune un des cinq grands Cartels industriels formant l'ossature de la Néo-Société d'Europa. Chaque Cartel porte le nom de la Famille qui le dirige ; ensemble, les conseils d'administration des cinq Cartels forment le Direktorium, c'est à dire le gouvernement d'Europa.

Voici une brève présentation des cinq Grandes Familles :

Les **MERKEL** sont les architectes et les urbanistes de Megapol. C'est le fondateur de leur dynastie, Albertus Merkel, qui dirigea le Chantier de la Grande Renaissance, de 1922 à 1924. Depuis, les Merkel ont imposé leur marque sur tout Megapol, des immenses complexes ouvriers de l'Abgrund aux majestueux buildings des hauteurs de l'Überwelt. Les membres de la famille Merkel officient également dans tous les domaines liés à l'architecture, de la décoration intérieure à la statuaire monumentale en passant par les réseaux de transport, de communication et d'énergie.

Les **SCHELLING** règnent sur l'empire de la beauté et du luxe, contrôlant des domaines aussi divers que la haute couture, l'industrie cosmétique et la chirurgie plastique – très en vogue parmi les Aristons de tous âges. Les membres de la famille Schelling sont réputés pour leur grâce, leur élégance et leurs goûts esthétiques infailibles. C'est aux Schelling que revient le privilège de lancer les modes et de créer les tendances de chaque nouvelle saison. « *Alors, Schelling, quoi de neuf demain ?* » et « *Soyez Néo, pensez Schelling* » font partie des slogans favoris de la jeunesse dorée de Megapol.

Les **HOLTZINGER** sont réputés pour leur excellence dans le domaine du génie mécanique et tout particulièrement dans la conception de véhicules de toutes sortes – ce sont leurs Ingénieurs qui conçoivent les fameux bolides, ces voitures de sport volantes si prisées par les jeunes Aristons. Le Cartel Holtzinger possède également les principales usines d'armement d'Europa mais la Famille n'aime guère mettre en avant ce secteur d'activité vital sur le plan économique mais un peu trop rétro sur le plan néo-culturel. « *Si vous voulez froisser un Holtzinger, traitez-le d'armurier.* »



Les **WEGENER** dominent le secteur de l'électronique et des communications. C'est l'illustre Hans Wegener, un des pères fondateurs de Megapol, qui inventa le tout premier système Telek, dans les années 30. Depuis, les Ingénieurs Wegener ont toujours été considérés comme les pionniers de la technologie d'Europa, à l'avant-garde de la néo-tek. Depuis plusieurs années, le Cartel Wegener mène plusieurs programmes de recherches visant à créer de véritables machines pensantes – projet qui, pour la première fois, est loin de susciter un enthousiasme unanime au sein du Direktorium...

Les **EIGERMANN** contrôlent presque totalement les industries chimiques et pharmaceutiques d'Europa, ainsi que l'essentiel de ses infra-structures médicales. Konrad Eigermann dit « l'Alchimiste », fondateur du Cartel, est passé à la postérité pour avoir mis au point le fameux sérum Eigermann, grâce auquel les Aristons bénéficient d'une espérance de vie de 100, voire 120 ans. Dans leurs laboratoires ultra-sophistiqués, les savants du Cartel Eigermann tentent désormais de percer le secret du génome humain, persuadés qu'il recèle la clé de l'immortalité...

Le nom de famille de votre personnage fera donc partie des cinq patronymes les plus célèbres de la Néo-Société. Au fil du temps, les Aristons ont pris l'habitude d'utiliser ces noms comme des adjectifs qualificatifs porteurs d'une signification particulière, liée à la réputation et au domaine de prédilection de chaque Grande Famille :

Merkel : Grand, beau, impressionnant. « *Ce coucher de soleil est très Merkel.* »

Schelling : Nouveau, original, très chic. « *Cette soirée était un pur moment Schelling.* »

Holtzinger : Rapide, époustouflant, incroyable. « *Ce type est tout simplement Holtzinger !* »

Wegener : Pratique, efficace, ingénieux. « *Hum, tout cela ne me semble pas très Wegener...* »

Eigermann : Complexe, mystérieux, abstrait. « *Voilà une explication fort Eigermann...* »

Vous allez à présent suivre les grandes étapes du parcours de votre Ariston, dont la personnalité et les capacités se construiront peu à peu, au fil de vos décisions.

La première étape est celle du Kindergarten. Il s'agit d'une crèche-école où tous les jeunes Aristons reçoivent, jusqu'à l'âge de six ans, une éducation extrêmement poussée destinée à les préparer pour leur futur rôle d'héritiers de l'élite d'Europa.

Dès le Kindergarten, les dispositions et les affinités des jeunes Aristons sont dépistées, testées et évaluées, selon une classification comptant cinq grands domaines appelés *potentiels* : Athlétique, Esthétique, Technique, Intellectuel et Social.

Le potentiel **Athlétique** concerne les aptitudes physiques et l'affinité pour les activités sportives.

Le potentiel **Esthétique** concerne la créativité, la perception des formes et la sensibilité artistique.

Le potentiel **Technique** concerne l'intelligence pratique, l'ingéniosité et l'affinité pour la mécanique.

Le potentiel **Intellectuel** concerne les facultés de mémorisation, de raisonnement et d'abstraction.

Le potentiel **Social** concerne la communication, l'aisance en société et les relations humaines.

A la base, chaque jeune Ariston possède une valeur de 1 dans les cinq potentiels. Son passage par le Kindergarten va lui permettre d'affirmer ses affinités et ses dispositions : en termes de jeu, le personnage reçoit un bonus de +1 dans deux potentiels choisis par le joueur.

La deuxième étape est celle de l'éducation générale, qui dure quinze années : de l'âge de six ans à vingt et un ans. Au cours de cette longue période d'instruction et de formation, le jeune Ariston apprend à développer ses différents potentiels. Il reçoit tout d'abord un bonus de +1 dans ses cinq potentiels puis un nouveau bonus de +1 dans deux potentiels qui dépendent du programme d'éducation privilégié par sa Famille :

MERKEL : +1 en Intellectuel et en Esthétique. (« *La grandeur par l'excellence.* »)

SCHELLING : +1 en Esthétique et en Social. (« *Le style avant tout.* »)

HOLTZINGER : +1 en Technique et en Athlétique. (« *Pas de progrès sans performance.* »)

WEGENER : +1 en Technique et en Social. (« *La machine au service de l'homme.* »)

EIGERMANN : +1 en Intellectuel et en Athlétique (« *Un esprit sain dans un corps sain.* »).

Enfin, le joueur peut attribuer un bonus de +1 dans deux potentiels de son choix, représentant les talents et le développement personnel de son Ariston. Au final, la somme totale des cinq potentiels du personnage devra être égale à 16 points

Les Aristons raffolent des titres et des distinctions. Chaque potentiel a 4 ou 5 permet à un Ariston de recevoir un titre particulier :

Athlétique = Champion (choisir un sport spécifique)

Esthétique = Doktor en arts

Technique = Ingénieur

Intellectuel = Doktor en sciences

Social = Cadre (au sein du Cartel familial)

Un Ariston a aussi des hobbies, auxquels il consacre une partie appréciable de son existence dorée. Chaque personnage a droit à trois hobbies, généralement liés à ses potentiels les plus élevés. A priori, le choix d'un hobby nécessite une valeur de 3 ou plus dans le potentiel correspondant. Voici quelques exemples typiques des activités en vogue auprès de la jeune génération d'Aristons :

Athlétique : athlétisme, tennis, gymnastique, natation...

Intellectuel : lecture, échecs, philosophie, histoire...

Esthétique : peinture, sculpture, musique, poésie, stylisme...

Technique : bolides, gadgets, robotique, teleks...

Social : fêtes, billard, jeu, danse, séduction...

Il existe évidemment une multitude d'autres possibilités; le joueur devra toutefois veiller à exclure toute activité en désaccord avec la culture élitiste et autarcique de l'Überwelt, à commencer par tous les passe-temps à caractère martial ou violent, jugés par trop vulgaires, ou nécessitant une vaste ouverture sur le reste du monde, attitude typiquement *retro* s'il en est.



"Savez-vous danser le Technik Step ?"

En plus de ces cinq potentiels, tout jeune Ariston possède également un **potentiel Personnel**, qui est normalement de 4 à la création du personnage.



"Gentlemen, nous allons changer le monde !"

Le personnage doit également définir son Grand Projet, l'ambitions censée guider sa destinée au sein de l'Überwelt. En voici quelques exemples typiques, groupés par Familles :

MERKEL : concevoir un gratte-ciel qui fera date dans l'histoire de l'urbanisme; révolutionner les conventions de la décoration d'intérieur; devenir l'architecte le plus célèbre de sa génération...

SCHELLING : révolutionner les conventions de la mode masculine ou féminine; créer une oeuvre d'art qui fera date dans l'histoire culturelle; devenir l'icone masculine ou féminine de sa génération...

HOLTZINGER : concevoir le bolide le plus rapide ou le plus maniable de tous les temps; inventer un nouveau procédé mécanique; devenir le meilleur pilote de bolide de sa génération...

WEGENER : créer une véritable machine pensante; révolutionner la conception des teleks; devenir l'ingénieur le plus célèbre de sa génération...

EIGERMANN : percer le secret du génome humain; devenir le savant ou le sportif le plus célèbre de sa génération...

Dans de nombreux jeux de rôle, le choix de l'équipement et des possessions d'un personnage constitue une étape de première importance. Pas dans *Zeitgeist*. Un jeune Ariston a TOUT ce qu'il peut vouloir posséder – notamment un bolide Holtzinger flambant neuf (dont vous n'oublierez pas de préciser la couleur), une garde-robe à la dernière mode, un vaste loft dans les hauteurs de l'Überwelt, une installation telek dernier cri...

Être un Ariston en Dix Questions

Que fait mon personnage de ses journées ?

Ce qui lui plaît. La plupart des jeunes Aristons passent leur temps en soirées mondaines, courses de bolides volants et autres activités récréatives.

Dans quel genre d'endroit vit-il ?

La plupart des jeunes Aristons occupent (sans forcément y passer beaucoup de temps) un luxueux loft personnel situé au sommet d'un des gratte-ciel du quartier de leur Cartel familial.

A-t-il des contraintes ou des obligations ?

Pas vraiment, en dehors de celles imposées par le savoir-vivre et les intérêts du Cartel familial. La plupart des jeunes Aristons mènent une vie d'insouciance, de luxe et de divertissement permanent.

Qui s'occupe de ses besoins quotidiens ?

Tous les détails pratiques de son existence sont gérés par son Jeeves, un domestique d'élite qui fait tout à la fois office de valet, de secrétaire et d'homme à tout faire. Originaires de l'Abgrund, les Jeeves sont triés sur le volet et reçoivent une formation à la hauteur de leurs responsabilités. Tous répondent au nom de Jeeves, ce qui est extrêmement pratique.

Que sait-il sur l'Abgrund et les gens qui y vivent ?

Pas grand chose, en fait. Pour la plupart des jeunes Aristons, les travailleurs d'en bas ne sont que des morlocks sans importance, parfaitement adaptés à leur existence anonyme et utilitaire.

Que sait-il sur le reste du monde ?

La plupart des jeunes Aristons connaissent assez bien le reste d'Europa, ou plus exactement les régions où les Grandes Familles possèdent résidences secondaires, stations balnéaires et autres réserves naturelles d'agrément. Quant au reste du monde, qui s'en soucie vraiment ?

Comment perçoit-il ses aînés ?

En règle générale, le jeune Ariston perçoit ses parents et les autres membres de la "vieille génération" comme des individus plutôt ennuyeux ayant perdu le goût de s'amuser et de profiter de l'existence. En vieillissant, la plupart des Aristons développent un respect croissant pour leurs aînés – tout spécialement pour ceux qui ont su "marquer leur temps".

Quand devra-t-il rentrer dans le rang ?

A partir de la fin de son éducation (21 ans), le jeune Ariston entre dans une période de sa vie où tout lui est (apparemment) permis. A partir de 30 ans, la plupart d'entre eux commencent à devenir plus sérieux, s'investissant de plus en plus dans la vie de leur Cartel. Passé 35 ans, un Ariston doit cesser de se considérer comme "jeune et libre" sous peine de passer pour un irresponsable aux yeux de ses congénères (et pour un retro pathétique aux yeux de la nouvelle génération).

Devra-t-il un jour se marier ?

Oui, mais pas avant d'être rentré dans le rang. Se marier avant 30 ans est impensable; se marier après 40 ans est excentrique. Une fois marié, l'Ariston devra songer à perpétuer sa lignée. D'ici là, les excellents contraceptifs chimiques des laboratoires Eigermann lui permettront de vivre sa sexualité en toute liberté.

Se pose-t-il parfois des questions existentielles ?

Cela varie considérablement selon les individus. Certains jeunes Aristons n'ont absolument aucun souci dans la vie, tandis que d'autres finissent par développer un sentiment croissant d'ennui, voire de doute métaphysique.

Dans les cas les plus extrêmes, cette tendance peut se muer en une véritable maladie mentale appelée Angst. Fort heureusement ce type de dépression suicidaire touche moins de 1% des jeunes Aristons et se soigne facilement grâce au Blitz, une pillule-miracle des laboratoires Eigermann.

Un Monde de Progrès Perpétuel



Avec les Bolides aériens, le plus vieux rêve de l'Homme devient réalité...



Grâce au réseau Telek, communiquez d'un bout à l'autre d'Europa sans quitter votre bureau – ou votre salon !

La Règle du Jeu

Potentiels et Performances

Bien qu'il mène une existence dorée, votre Ariston peut parfois se retrouver face à un Défi, c'est à dire face à une situation susceptible de mettre à l'épreuve ses capacités physiques, mentales ou autres. En termes de jeu, une telle situation fait toujours appel à deux potentiels choisis parmi les cinq potentiels de base du personnage : Athlétique, Esthétique, Social, Technique ou Intellectuel.

Si une situation ne semble faire appel qu'à un seul potentiel, c'est le potentiel Personnel qui servira de second élément. De manière générale, ce potentiel intervient principalement dans les situations où l'Ariston tente de se surpasser, essaie de vaincre un adversaire, se place en situation risquée etc.

Une fois les deux potentiels déterminés, on en fait tout simplement la somme. Cette somme représente la *performance* du personnage.

En pratique, cette performance peut être interprétée de trois grandes façons.

La première consiste tout simplement à l'évaluer sur l'échelle suivante :

- 2.....Nulle
- 3.....Mauvaise
- 4.....Médiocre
- 5.....Passable
- 6.....Honorabile
- 7.....Remarquable
- 8.....Exceptionnelle
- 9.....Magistrale
- 10.....Prodigieuse

Défis et Difficultés

La seconde méthode consiste à comparer le total à un seuil de difficulté devant être atteint ou dépassé pour que l'action tentée soit considérée comme réussie :

- Démonstration.....4 ou plus
- Prouesse.....6 ou plus
- Exploit.....8 ou plus

Duels et Compétitions

La troisième méthode consiste à comparer ce total à celui d'un adversaire – en cas de duel ou de compétition, par exemple. Le vainqueur est celui qui obtient la meilleure performance. Les autres participants peuvent également être classés en fonction de leur performance absolue (avec la méthode n°1) ou de façon relative, selon l'écart entre leur performance et la performance adverse :

- Ecart de zéro.....Ex aequo, match nul
- Ecart de 1.....Victoire de justesse
- Ecart de 2.....Victoire incontestable
- Ecart de 3.....Victoire écrasante

Le Poids de l'Échec

Un Ariston peut perdre un point de potentiel Personnel lorsqu'il subit un revers ou un échec particulièrement cuisant.

Un Ariston dont le potentiel Personnel tombe à zéro perd toute estime de lui-même – ce que ses congénères remarquent obligatoirement. Il se place alors lui-même à l'écart des siens et finit généralement par se suicider, rongé par l'humiliation de ses échecs répétés – à moins que sa famille ne le fasse interner dans quelque discrète et confortable clinique d'Europa pour le restant de ses jours. En termes de jeu, l'Ariston cesse tout simplement d'être un personnage-joueur et devient un PNJ, dont le sort est entièrement placé entre les mains du meneur de jeu.

Afin de vous permettre de vous familiariser avec ce système, voici trois situations standards auxquelles vous pouvez soumettre votre Ariston, sans avoir besoin du concours d'un meneur de jeu. Rien ne vous empêche d'incorporer ces situations (et leur résultat) à l'histoire récente de votre personnage, ce qui vous donnera d'excellents sujets de conversation pour le début du scénario, qui commence dans un night club où votre Ariston passe la soirée avec ses meilleurs amis.

Anecdote n°1 : Une Partie de Tennis avec Stefen

Stefen Holtzinger, un jeune Ariston réputé pour ses nombreuses conquêtes féminines et pour son excellent coup droit, s'est visiblement mis dans la tête d'affronter (et d'écraser) tous les jeunes Aristons de sa connaissance capables de tenir une raquette – sans doute dans le but de briller aux yeux de la séduisante mais glaciale Paula Eigermann. Vous faites évidemment partie du lot.

Un après-midi, vous retrouvez donc Stefen sur son court privé afin de disputer cette partie que vous n'avez pas su lui refuser (tout cela sous le regard blasé de quelques spectateurs triés sur le volet, dont la fameuse Paula Eigermann).

En termes de jeu, ce match de tennis peut être résolu sous la forme d'une confrontation faisant appel aux potentiels Athlétique et Personnel. Faites la somme de ces deux potentiels et évaluez votre performance selon l'échelle donnée page 8.

Comparez ensuite ce total à celui de Stefen. Ce dernier a 5 en potentiel Athlétique et 3 en potentiel Personnel, ce qui lui fait un total de 8.

Si votre total est exactement égal à 8, la rencontre se solde par un match nul... qui tournera à votre avantage car votre potentiel Personnel est plus élevé que celui de Stefen. Ceci représente l'importance décisive du mental, lorsque les capacités physiques sont équivalentes.

Si votre total est inférieur à 8, Stefen vous bat. Utilisez la table des écarts pour évaluer l'ampleur de sa victoire... et de votre défaite. Si celle-ci est écrasante (3 points d'écart), Stefen vous gratifie du surnom de "*champion des invertébrés*", qui vous collera ensuite à la peau chaque fois que vous irez vous entraîner au Sporting Club...



Si, en revanche, vous remportez la partie, Stefen Holtzinger, sera humilié et vous vous serez fait un ennemi. Inutile de dire que Stefen est rancunier...

Ce faisant, vous avez aussi gagné l'amitié de Paula Eigermann qui se déclare ravie que quelqu'un ait enfin "*donné une leçon à ce néanderthalien*".

Anecdote n°2 : Une Soirée chez Phyllis



Phyllis Schelling, jeune et brillante esthète de votre connaissance, vous a invité à l'inauguration de la galerie d'art néo-futuriste qu'elle vient d'ouvrir dans les hauteurs de Megapol.

Il s'agit d'une soirée très select, où il est indispensable de se montrer car, selon l'expression consacrée, *"tout le monde y sera"*. Or, briller à une soirée Schelling, est toujours un Défi en soi. L'Ariston assez chanceux pour faire partie des invités devra faire en sorte de briller en faisant étalage de sa culture aristique et littéraire... mais il est parfois imprudent de trop en faire, sous peine de se ridiculiser.

Pour connaître votre performance mondaine, faites la somme de vos potentiels Social et Esthétique et consultez la rubrique appropriée...

4 = C'est un désastre : vous vous ridiculisez non seulement aux yeux de Phyllis mais aussi devant toute l'assistance. Une soirée inoubliable...

5 = Votre présence a importuné Phyllis, qui ne vous ré-invitera sans doute pas de sitôt.

6 = Vous passez inaperçu mais ne vous faites pas non plus remarquer de façon négative.

7 = Vous parvenez à attirer l'attention d'une partie de l'assistance, sans toutefois susciter l'intérêt de Phyllis.

8 = Vous ne manquerez pas d'être ré-invité par Phyllis, qui a été charmée par votre *"élégance suave et discrète"*.

9 = Vous éblouissez toute l'assistance par votre culture artistique et (dixit Phyllis) *"cette grâce désinvolte qui est l'apanage des génies"*.

Anecdote n°3 : Le Symposium Eigermann-Holtzinger

Vous avez été convié à un symposium de plusieurs jours, organisé conjointement par les cartels Eigermann et Holtzinger. Au programme : conférences, débats et séances de réflexion sur les développements futurs de la Néo-Technologie. Que cette perspective vous enthousiasme ou vous barbe au plus haut point, vous faites partie des jeunes Aristons invités et une telle rencontre peut être l'occasion de faire montre de la parfaite actualité de vos connaissances, voire de l'originalité visionnaire de vos idées en la matière – tout cela, bien sûr, pour la plus grande gloire de votre cartel (et aussi pour flatter votre ego de jeune prodige).

Pour ce faire, vous allez devoir relever un Défi basé sur vos potentiels Intellectuel et Technique.

4 = Vous vous êtes ridiculisé par votre méconnaissance des derniers progrès scientifiques et techniques. Vos aînés n'ont pas manqué de vous en faire la cuisante remarque.

5 ou 6 = Vous avez fait de votre mieux et, sans vous être montré particulièrement inspiré, vous avez réussi à suivre le cours des débats sans vous ridiculiser.

7 ou 8 = Bien vu ! On n'a pas manqué de remarquer vos interventions riches de sens et vos interrogations pertinentes.

9 ou 10 = Vous avez fait honneur à votre cartel et gagné l'estime de nombreux Aristons plus âgés.



Voilà, votre Ariston est maintenant prêt à rejoindre les personnages des autres joueurs, pour vivre avec eux sa première aventure...