

EXTREM_37

EXTREME REACHES MINE N°37

...une planète que vous allez aimer détester

ExtReM_37 est un jeu de rôles actuellement en développement sous la houlette de l'association ForgeSonges, sur une idée originale de Frédéric *Tchernopuss* Hubleur



Une colonie sur une planète inhabitable, sauf son sous-sol.

De grandes grottes reliées par des conduits permettant les transports.

Enfermés avec le bruit permanent du recyclage de l'air.

Des classes sociales très partagées avec des pauvres dans des quartiers sombres et mal-odorants.

Des riches bien frimeurs dans de superbes quartiers aux architectures impressionnantes. Une biotechnologie et une nanotechnologie aux effets dépassant l'imagination.

De l'action et de la violence au coin de la rue. Des conflits d'intérêts nombreux sur cette planète libre où tous les groupes de pression ont une place.

Des relents d'un passé mystique et d'une ancienne civilisation mystérieuse.

Des groupes agissant dans l'ombre.

UN MONDE AGRÉABLE...

Depuis la fin de la guerre contre l'Empire Kenth'uin, la Communauté des Mondes Unis a régressé et son influence sur les planètes lointaines a fortement diminué. ExtReM_37 est une de celles-là, une ancienne colonie minière quasi abandonnée à elle-même qui a su tirer son épingle du jeu. Planète inhospitalière au possible dont la seule richesse est le minerai de ses entrailles, elle a été exploitée en ce sens. Située aux confins du no man's land entre la Communauté et l'Empire, elle est devenue une plaque tournante des rencontres plus ou moins pacifistes des différentes races des mondes connus (ou pas).

Sur Extrem, la vie se déroule sous terre, la ville étant bâtie dans d'immenses grottes naturelles ou excavées avec le temps. On y trouve tout ce qui fait le charme des autres planètes, mais en concentré. Et le mélange peut s'avérer extrêmement détonnant.

UNE TECHNOLOGIE DE POINTE...

Extrem voit passer la fine fleur de la technologie interplanétaire. La cybernétique se fait vieille et dépassée de plus en plus par une biotechnologie de pointe pour le remplacement de parties du corps. La nanotechnologie et la génétique permettent d'améliorer le quotidien mais aussi de décupler les capacités des gens. La course à l'armement reste ici aussi une constante. Des sociétés vous proposent de choisir votre enfant sur catalogue, de modifier vos rêves ou même de créer des souvenirs personnalisés, quand ce n'est pas de revivre ceux d'autres personnes. Les véhicules vous conduisent automatiquement au bon endroit en évitant les embouteillages. Que réclamer de mieux?

CONFLITS D'INTÉRÊTS...

Centre de relations interplanétaires, planète franche sous l'autorité de personne, Extrem est devenue un lieu où les intérêts de toute la galaxie sont représentés. La Communauté des Mondes Unis, l'Empire Kenth'uin, mais aussi le Conglomérat des Mondes Libres, les Eyduna, les Dsensors, les Hess, les Kostians, les Illions, pour ne parler que des plus connus et des mieux représentés, nombreux sont les peuples à se rencontrer sous la surface de la planète. Ajoutons les différentes factions politiques, idéologiques, religieuses, corporatistes, syndicalistes, et nous obtenons un cocktail explosif qui tient miraculeusement en place.

DES MYSTÈRES...

Dans les tréfonds de la planète, les mineurs ont découvert une ancienne cité dont aucune espèce connue ne semble être à l'origine. Les rumeurs les plus folles courent à son sujet, mais aussi sur les mystérieuses disparitions qui lui sont liées. Les militaires et les autorités gardent jalousement le secret et ont fermé la zone...

Dans l'ombre, les groupes de pression luttent pour le pouvoir...

Sur Extrem, tout n'est pas aussi évident que l'on pourrait le croire...

QUELQUES INSPIRATIONS...

Quelques unes des inspirations de cet univers : William Gibson, Richard Morgan, Strange Days, Rougerobe, Running Man, Dune, Existenz, Bienvenue à Gattaca, P. K. Dick, Ghost in the Shell, Akira, Star Wars, ...

