

La Brigade chimérique

Aide de jeu

Introduction à l'univers de la Brigade chimérique

Présentation



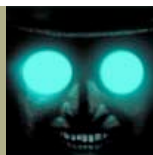
« Tout le monde sait comment ça s'est passé. Dans les tranchées, en 1918, quand on s'est mis à employer des armes interdites. Gaz spéciaux, obus au radium, toutes ces horreurs... Des types ont été transformés. Je veux dire vraiment. Après la guerre, ils ont semé la panique partout en Europe et d'autres types se sont mis à leur courir après. C'est comme cela qu'on est rentrés dans l'ère de la superscience.

Dans les années 30, les " gentilshommes-justiciers " qui dominaient l'Europe vingt ans plus tôt ont été presque entièrement éclipsés par cette nouvelle génération de surhommes, née dans les tranchées de la Grande Guerre. Dotés de pouvoirs inédits sous l'effet de gaz expérimentaux ou d'armes à rayon X, ces héros superscientifiques font régner la justice ou la terreur dans toutes les capitales du vieux continent. Certains se considèrent comme les derniers héritiers de l'élite aristocratique. D'autres, au contraire, comme l'avant-garde d'une mutation générale au cours de laquelle " chaque homme deviendra un surhomme ".

Entre ces deux camps, la tension est extrême et s'exacerbe encore dans la tentative de contrôle des villes sans protecteur. »

Inspiration

Le radiumpunk



La Brigade chimérique est à la croisée de nombreuses influences et inspirations.

- Le roman scientifique et la littérature feuilletonesque qui a donné naissance à la science-fiction.
- L'Histoire qui, en arrière-plan, fournit la trame scénaristique.
- La science qui est à cette époque en pleine mutation. La radioactivité nouvellement découverte est alors considérée comme une Panacée.



Le contexte

À travers l'Europe des années 30, des surhommes s'affrontent autour de la montée des totalitarismes, qui pourrait conduire au final à leur disparition.

Vous serez des surhommes disposant de pouvoirs fabuleux et de capacités hors norme.

Vous ferez partis d'un groupe, formel ou informel, officiel ou agissant dans l'ombre, connu du grand public ou devant encore faire ses preuves.

Vous allez jouer essentiellement en Europe, avec un focus particulier sur Paris et la France et vous commencerez vos aventures en 1934.



Un peu d'histoire chimérique

Pendant des siècles, le monde et l'Europe en particulier étaient régis par la foi, les croyances, les superstitions, la magie en somme. Ce passé, connu sous le nom d'Âge de la Magie, fut une période durant laquelle prêtres, sorciers et créatures surnaturelles semblaient régner sans partage.



Puis la raison finit peu à peu par faire reculer la superstition. Les lumières, les grands philosophes, les savants et leurs mécènes replacèrent la science sur le devant de la scène et ce phénomène s'accéléra grandement lorsque débutât la Révolution Industrielle, à l'orée du 19^e siècle. Deux découvertes majeure achevèrent de mettre fin à l'Âge de la Magie : la vapeur et l'électricité.

L'ère de la vapeur (1850-1900)

C'est une époque pionnière qui s'ouvre sur le Vieux Continent. Des aventuriers de génie, maîtres de la nouvelle science, repoussent chaque jour les frontières du possible : le capitaine Nemo et son sous-marin Nautilus, Robur et l'aéronef Albatros, le capitaine Mörz et son navire spatial Météore... Mais c'est aussi l'émergence des gentilshommes-justiciers et des détectives, tels Sherlock Holmes ou Thomas Carnacki, affrontant des maîtres du crime aussi divers que les Habits Noirs, le professeur Moriarty ou Arsène Lupin. De nouvelles méthodes de lutte contre le banditisme apparaissent, la police se fait scientifique à son tour.

C'est enfin l'époque où émergent des savants déments souhaitant pousser leur expérimentation le plus loin possible, pour l'amour de la science ou pour servir des desseins plus sombres encore. Des noms comme ceux du Docteur Moreau ou de Monsieur Synthèse plongent encore dans l'effroi les honnêtes citoyens de l'Europe.

Une période de transition (1900-1914)

La science progresse rapidement, l'électricité a supplanté la vapeur et elle-même est sur le point d'être dépassée par le radium. En 1903 Pierre et Marie Curie reçoivent le Prix Nobel de la physique pour leurs travaux sur la radioactivité, conjointement avec Henri Becquerel.

En somme l'Ère de la Vapeur se termine et l'Âge du Radium débute à peine.

En 1909, Marie Curie fonde l'Institut du Radium à Paris sous parrainage de l'Institut Pasteur, dans le but d'étudier cette matière superscientifique.

La Grande Guerre (1914-1918)

Le conflit mondial qui embrase l'Europe est un basculement d'une ère à une autre.

L'utilisation sur le champ de bataille de radiations et de gaz de combat, d'armes interdites et de rayonnement mutagènes projette violemment l'Europe dans l'Ère du Radium. C'est désormais la superscience issue de ces expérimentations qui devient la force capable de plier la réalité à sa fantaisie.

Les Années folles (1920-2930)

C'est une période d'euphorie, nécessaire catharsis pour oublier les horreurs du conflit mondial.

La reconstruction des pays belligérants donne de l'élan à l'économie et c'est une époque de prospérité qui s'ouvre alors.

La voiture et l'électroménager se démocratisent, les conditions de vie s'améliorent, la paix semble durable grâce aux innovations de la superscience qui promettent des lendemains radieux...

Les affrontements entre super-héros et super-vilains font la une des journaux et le bonheur des lecteurs des romans feuilletonnesques.





La Grande Dépression (1930 - ...)

Tel un raz de marée, la crise économique due au crash de 1929 s'étend au monde entier. L'euphorie des Années folles laisse rapidement la place à une dépression d'ampleur encore jamais vue. Chute de la production industrielle, montée en flèche du chômage, misère grandissante...

L'avenir qui paraissait si radieux quelques mois auparavant s'avère désormais bien sombre ; des pays puissants perdent toute superbe en l'espace d'une nuit parfois. Les nations européennes se replient sur elles-mêmes dans un vain réflexe de protectionnisme. La xénophobie, le racisme, l'antisémitisme explosent. Les idéologies deviennent extrêmes, les peuples se braquent les uns contre les autres, s'arc-boutant sur un nationalisme exacerbé.

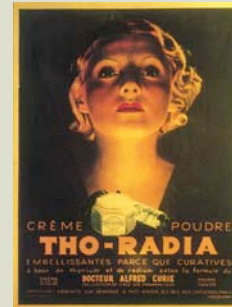
Les conflits entre surhommes se font plus violents, plus politiques aussi. La superscience devient inquiétante, montre ses aspects les plus sombres.

Superscience

Un univers rétro-futuriste

La superscience regroupe toutes les inventions extraordinaires et incroyables capables d'améliorer l'homme ou de donner naissance à des découvertes fantastiques dignes des plus grandes histoires des romans scientifiques.

Le moteur de la superscience est le radium dont la découverte par Marie Curie fut déterminante. Il s'avéra une source séduisante d'énergie électrique malgré son coût élevé, son raffinage et son utilisation délicate.



Nous entrons dans un univers rétro-futuriste où il est désormais impossible d'échapper au radium.

Mis en avant par les publicités qui ornent les rues de Paris, il est

presque partout : produits de beauté, médicaments, voitures, constructions, avions, appareils électroménager...

N'en disons pas trop et laissez-vous séduire par le futur à l'état pur !

Personnalités incontournables

Le Nyctalope (France)

Derniers des gentilhommes-justiciers de l'avant-guerre puisqu'il a commencé sa carrière en 1908. Il a réussi à prendre le tournant de la superscience en fréquentant l'Institut du Radium de Marie Curie tout en développant sa propre organisation : le Comité d'Information et de Défense (CID). Il a combattu quelques-uns des super-vilains les plus spectaculaires des années 20. Depuis la mort de Marie Curie, il est devenu en fait comme en droit le maître de justice à Paris.

Le CID : organisation superscientifique faisant régner l'ordre sur Paris. Il s'agit également d'un maillon essentiel du pouvoir politique dès qu'il s'agit de problématiques superscientifiques.

L'accélérateur (Angleterre)

Ses capacités de super-vitesse ont fait de lui le protecteur intraitable de Londres. On le dit allié du Nyctalope dans le cadre de l'axe franco-anglais contre le totalitarisme.

Docteur Mabuse (Allemagne)

En janvier 1933, Mabuse est devenu le maître de Berlin grâce à sa puissance hypnotique et son armée de Crânes. Il a fait de la capitale de l'Allemagne le fer de lance de l'émergence des extrêmes-droites européennes.

Gog (Italie)

On dit de cet italien qu'il est l'homme le plus riche d'Europe. Certains voient en lui un Médicis, d'autres un Machiavel ou encore un Néron moderne. Son parti politique est le premier du pays et Rome

est devenu sous son gouvernement la capitale du fascisme et de la « Nouvelle Renaissance ».

Nous Autres (URSS)

Maîtres de Moscou, le gouvernement masqué de l'URSS affirme « qu'il n'existe qu'un seul surhomme invisible, collectif et immortel : le genre humain lui-même ». Nous Autres disposent d'une armée de mécanoïdes placés sous l'autorité d'un stratège redoutable : le Grand Frère.

Marie Curie (France)

La Reine du Radium, maîtresse de la justice superscientifique avant le Nyctalope, fut la fondatrice de l'Institut du Radium et le mentor de presque tous les surhommes français. Sa fille Irène et son beau-fils Frédéric ont repris les rênes de l'Institut après sa mort le 4 juillet 1934.

Imaginez votre surhomme

Dans le contexte de la Brigade chimérique, le personnage doit être construit selon certains particularismes afin de respecter les codes de l'univers et l'esprit des romans merveilleux-scientifiques de l'époque.

Vous pouvez puiser dans le vivier de personnages de romans scientifiques (Jules Verne, J.H. Rosny Aîné, Maurice Renard, Paul Féval Fils, Jaen de la Hire, Jacques Spitz, H.G. Wells...), vous inspirer d'un personnage historique, d'un héros de comics ou encore créer un personnage de toutes pièces.

À partir du concept que vous allez avoir de votre personnage, nous allons tenter de le « chimériser ».



Le Werewolf a eu sa série à lui, en Allemagne, et dans le numéro de janvier 1923, il paraît qu'il se bat contre le cafard !

Chimériser un personnage dans l'esprit du roman scientifique

Le terme de chimériser renvoie directement à l'acte de transformer un élément quelconque (personnage, événement, romans, etc.) de façon à le faire correspondre à l'univers défini par les auteurs de la Brigade chimérique – eux-mêmes ayant chimérisé nombre d'œuvres, personnages, données historiques pour construire leur Europe superscientifique...

Par exemple, le **Docteur Mabuse** est inspiré à la fois d'un personnage historique et d'un personnage littéraire créé par l'écrivain Norbert Jacques. Sa chimérisation repose à la fois sur le mélange des deux concepts de personnage et sur l'ajout d'éléments propres à l'univers superscientifique.

Le surhomme européen

Le surhomme européen créé par la littérature merveilleuse-scientifique possède ses propres caractéristiques qui le distinguent de son successeur américain.

Une force venue des profondeurs

La différence majeure est que le surhomme européen est terrestre voire sub-terrestre. En effet, contrairement à la mythologie américaine fasciné par l'altitude, la source mythique du pouvoir dans le vieux monde se trouve sous terre, dans les profondeurs du monde. Métro, catacombes, forteresses souterraines, sous-sols de vieux châteaux

sont les lieux privilégiés des aventures des surhommes européens dont l'essence se trouve sous terre, à la source de la puissance depuis des temps immémoriaux.

Un héritage prestigieux

Le surhomme européen trouve sa place sur un arbre généalogique aux branches séculaires. Il peut être considéré comme l'héritier des gentilshommes-justiciers d 19^e siècle : Sherlock Holmes, Rocambole, Arsène Lupin, Rouletabille, le corsaire Triplex ou le Capitaine Nemo. Certains personnages font même la jonction entre justiciers/détectives et surhommes : Thomas Carnacki (détective mais aussi magicien), Judex (justicier mais possédant tout l'attirail du super-héro), Harry Dickson (détective mais ayant une galerie de super-vilains des plus impressionnantes).

De fait, le surhomme européen reste relativement proche de ses modèles. S'il peut disposer de pouvoirs prodigieux, il s'inscrit dans la tradition des enquêteurs et des aventuriers à son tour. Une certaine partie de ses dons est d'ailleurs due à des gadgets avancés ou des véhicules extraordinaires (là encore plane l'ombre de Jules Verne : Nemo, Robur...).

Le surhomme européen ne constitue donc pas une rupture vis-à-vis des héros de la littérature du 19^e siècle, il en est une évolution et s'inscrit dans leur continuité à bien des égards, tout en se définissant par des caractéristiques qui lui sont propres.