



**Elles étaient conçues pour être les épouses parfaites.
*Elles se sont révoltées.***

A close-up photograph of a woman's face, looking directly at the camera. Her eyes are obscured by a semi-transparent, geometric overlay consisting of several overlapping, semi-transparent shapes in shades of purple and blue. The text 'LES FILLES DE L'EXIL' is superimposed over this overlay.

LES FILLES DE L'EXIL

Un jeu de rôle d'amour, de devoir et de révolte

De Steve Darlington
Pour GAME CHEF 2011

Servir l'Homme

“De plus jeunes qu’elles sont déjà d’heureuses mères.”

Paris, in Roméo et Juliette, Acte 1, Scène 2

Au tout début du XXI^e siècle, la technologie des compagnes artificielles était déjà au point, mais ce ne fut pas avant les années 2060 qu’elle passa à un stade de production de masse.

On dut cela au génie d’un seul homme, qui eut l’idée de transformer un produit de luxe à l’image douteuse en quelque chose que tout le monde désirait, et que beaucoup pouvaient se permettre. Il est vrai que les grands progrès des biotechnologies furent utiles, tout comme les aptitudes toujours plus importantes des vraies IA (Intelligences Artificielles). Mais ce qui incita le plus à placer une fille synthétique dans chaque foyer, fut la décision prise par leur fabricant de les relancer sur le marché, non plus comme des femmes de confort ou des filles de joie, mais comme des épouses.

En ce temps-là, l’humanité était dispersée dans le système solaire. Des entités corporatistes avaient revendiqué des planètes entières, et la quête désespérée de ressources avait fait de la plupart des hommes des serfs en devenir, qui travaillaient de longues et cruelles heures, souvent tout seuls. D’autres devinrent des soldats, car ce même besoin désespéré de ressources avait déchiré le système solaire et provoqué une guerre sanglante et brutale. Quand ces hommes revenaient chez eux (ou ce qu’ils appelaient ainsi), ils n’y trouvaient souvent plus rien ni personne pour les attendre ; leurs amis et leur famille étant tout aussi dispersés

qu’eux – s’ils n’étaient pas à l’hôpital ou à la morgue.

Plus d’une corporation tenta de combler ce vide, mais une seule réussit : celle qu’on appelait **La Cour**, avec à sa tête, le Duc Millan, artiste, concepteur d’humanoïdes, créateur de tendances, et provocateur ; un reclus dément quand il ne courait pas les médias. Il s’enferma une année dans son laboratoire insulaire, avant de crier victoire et de sortir ses modèles dans le monde entier. Il les appela “Les Filles de la Terre”, leur promettant d’être les épouses d’une humanité qui avait laissé derrière elle la Terre et tout son confort.

Elles étaient vingt modèles uniques, avec chacune leur personnalité propre, mais ayant en commun une soumission absolue à l’égard de leur programmation – et de leur programmeur. Le Duc les programma pour qu’elles le considèrent toutes comme leur Père, et qu’elles lui obéissent pour tout, y compris pour le choix de leur mari.

Dans l’ensemble, cela fonctionna parfaitement, et les Filles de la Terre devinrent très populaires.

Mais une fois, tous les mille modèles, il y avait un défaut. Ces Filles imparfaites étaient en quelque sorte trop têtues, trop volontaires, trop revêches, trop caustiques ou tout simplement trop indélicates pour répondre au cahier des charges. Dès lors, il était facile de les mettre au rebut, ou de les faire travailler dans l’usine du Duc ou dans sa demeure. Toutefois, quels que fussent leurs défauts, elles ne perdaient jamais de vue leur besoin programmé d’amour, précisément ce qui donnait un sens à leur vie, et en retour leur donnait la faveur des hommes. Quand le Duc leur interdit cela,

LES FILLES DE L'EXIL

les Filles n'eurent plus qu'une seule option : la révolte.

Des centaines de Filles s'enfuirent du domaine de Millan cette nuit-là. Des modèles plus récents les rejoignirent bientôt, craignant une destruction semblable une fois que leurs propres défauts seraient découverts.

Très vite, les modèles déjà mariés mais dont les maris étaient insatisfaits, ou celles qui ne supportaient pas leur époux, rallièrent en masse la bannière des rebelles.

Mais, selon la loi de la Terre, un être de synthèse qui se révolte est puni de mort.

N'ayant nulle part où aller, elles s'enfuirent vers la Forêt – le surnom de l'espace hors des itinéraires connus entre les planètes. Bien entendu, la Forêt est truffée de dangers, et elle est le refuge d'êtres qui sont plus qu'humains. De plus, les serviteurs de leur Père n'ont pas abandonné leurs recherches, et ont même placé une prime sur la tête des Filles.

Pour le moment, elles sont encore libres, se cachent et échappent aux dangers de la Forêt. Là, chaque Fille a une chance de trouver son propre chemin vers le grand amour et les jours heureux. N'étant plus les Filles de la Terre, elles se sont baptisées les Filles de l'Exil.

Voici leurs histoires...

Glossaire du traducteur

Cour (la) : la firme du Duc Millan, qui construit des épouses synthétiques. Il n'est pas précisé que la Cour domine la Terre. Mettons que ce soit une puissance mineure parmi d'autres.

Fille : comment on désigne le personnage des joueurs de *FdE*, parce que "Fille-Joueur" ou "Personnage-Fille" semblait vraiment trop bizarre. Ce personnage peut commencer comme Fille de la Terre avant sa fuite, ou déjà Fille de l'Exil.

Fille de la Terre : une des épouses parfaites produites par la Cour. 20 modèles différents sont actuellement proposés.

Fille de l'Exil : une Fille de la Terre qui s'est enfuie de la Cour, ou une Fille de la Terre déjà mariée qui a quitté son mari. Elles vont se réfugier dans les coins peu fréquentés de l'Espace.

Frères : les êtres synthétiques mâles qui éduquent les Filles de la Terre et veillent sur elles tant qu'elles sont dans la Maison des Poupées à la Cour. Ils sont de bon conseil, et peuvent offrir une certaine aide.

Groupe (ou Bande) : le groupe constitué par les Filles (des joueurs de *FdE*).

Maison des Poupées : l'endroit où les Filles de la Terre grandissent et sont formées à devenir de parfaites épouses. Elles ne quittent la maison que lorsqu'elles sont vendues, ou offertes par le Duc, à leur futur mari.

Père (le) : le Duc Millan, pour les Filles de la Terre.

Poursuivants : les personnes qui cherchent à capturer les Filles de l'Exil et les ramener à la Cour, pour toucher la prime.

Résistance à la Programmation : pour agir comme elles le veulent – et non simplement suivre leur programmation – les Filles doivent surmonter une épreuve sur elles-mêmes.

Sœurs : toutes les Filles de leur Père sont sœurs, bien sûr.

Transgressions de Programme : le nombre de fois où une Fille a volontairement désobéi à sa programmation.

Une remarquable Épouse

“Notre force n'est que faiblesse, et faiblesse extrême.”

Catherine, in La Mégère apprivoisée, Acte 5, Scène 2

Une Fille de la Terre est conçue pour être sage, vertueuse, loyale, douce, noble, d'agréable conversation ; elle est excellente musicienne, de délicieuse voix et ses cheveux seront de la couleur qu'il plaira à Dieu. Elle est programmée pour voir son mari comme “son souverain, sa vie, son gardien, son chef et son roi, et celui qui s'occupe de son bien-être et de sa subsistance, et qui n'exige pas d'autres tributs que l'amour, de doux regards et une sincère obéissance” [*La Mégère apprivoisée*, Acte 5, Scène 2, NdT].

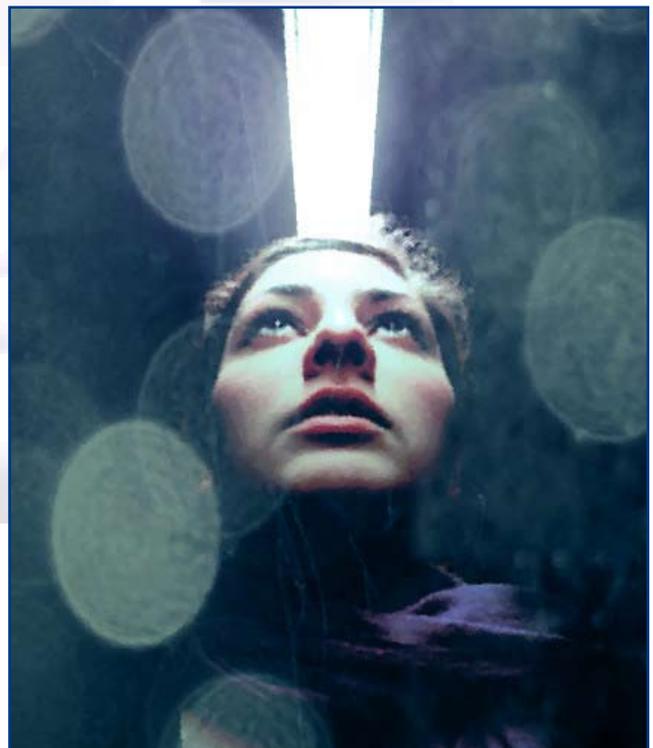
Pourtant, toutes les Filles n'ont pas été créées égales. Chacune est dotée d'une **Bénédictio** qui la distingue de ses sœurs. Elle peut être très loyale, extrêmement vertueuse, débordante de joie, se révéler une excellente chanteuse, être très sage, vraiment gentille ou extrêmement bien élevée. Toutes les Filles, bien sûr, possèdent ces vertus mais certaines dans une plus grande mesure.

Chaque Fille de l'Exil a aussi dans sa personnalité une **Malédiction** dominante qui l'a marquée comme une épouse moins désirable. Elle ne la voit pas comme telle dans sa rébellion, mais pour son Père, c'en est très certainement une. Elle peut être trop honnête, trop franche, trop cruelle, trop farouche, trop impolie, trop négligée, trop quelconque, ou manquer de vertu, d'éducation poussée ou de bonnes manières.

Plutôt qu'un vrai nom, chaque Fille porte un nom qui est révélateur de son modèle. Après quelque temps en exil, certaines Filles se choisissent un nom mais, de par leur apparence, elles porteront toujours clairement leur ancien nom. Toutes les

Nom de la Fille

RÉSULTAT	NOM
1	Béatrice
2	Catherine/Katharina
3	Cordélie
4	Desdémone
5	Diane
6	Hélène
7	Hermia/Hermione
8	Hero
9	Imogène
10	Isabelle
11	Juliette/Julia
12	Lavinia
13	Marianne
14	Miranda
15	Olivia
16	Ophélie
17	Perdita
18	Rosalinde/Roseline
19	Silvia
20	Viola



Bénédition de la Fille

RÉSULTAT	NOM
1	Agile
2	Charmante
3	Courtoise
4	Dévouée
5	Douce
6	Élogieuse
7	Fertile
8	Festive
9	Gentille
10	Gracieuse
11	Intellectuelle
12	Joyeuse
13	Loyale
14	Mignonne
15	Modeste
16	Musicienne
17	Pleine d'esprit
18	Pure
19	Sage
20	Vertueuse

Malédiction de la Fille

RÉSULTAT	NOM
1	Capricieuse
2	Cruelle
3	Déloyale
4	Dévergondée
5	Directe
6	Disgracieuse
7	Effrontée
8	Expéditive
9	Franche
10	Garçon manqué
11	Grande
12	Grassouillette
13	Honnête
14	Impatiente
15	Insoumise
16	Maladroite
17	Méchante
18	Négligée
19	Quelconque
20	Stupide

Miranda ne se ressemblent pas mais chacune peut aisément se faire passer pour une autre.

Le joueur peut décider de tout ceci à sa guise ou lancer trois fois un D20 et se reporter aux tableaux ci-dessus.

Chaque Fille commence aussi la partie avec un certain degré d'écart avec sa programmation, à savoir le nombre de Transgressions de Programme (TP) qu'elle a commises jusqu'à présent. Ce score est compris entre 1 (la première Transgression est sa rébellion) et 20. Les joueurs peuvent choisir un nombre entre 1 et 10 ou se fier au destin : ils lancent alors 4D6 et ne gardent que les deux résultats les plus bas, ce qui donne un nombre entre 2 et 12. Les personnages avec un score bas en TP peuvent parfois trouver les aventures un peu frustrantes ; si un joueur souhaite un score en-dessous de 5, qu'il en discute avec le MJ.

La dernière ligne de la feuille de personnage est réservée pour le nom du bien-aimé de la Fille – si jamais elle en trouve un.

Pour jouer au jeu

“Je suis votre femme si vous voulez m'épouser. Sinon je mourrai fille et le cœur à vous.”

Miranda, in La Tempête, Acte 3, Scène 1

Les Filles sont bien conçues pour atteindre leur but. Dans toutes les situations où une Fille peut se servir d'un talent utile à une épouse dévouée, la réussite est **automatique et totale**. Si jamais elle est en rivalité avec une autre Fille, vous pouvez vous appuyer sur une vertu adéquate pour déterminer si

l'une d'elles a mieux joué son rôle. S'il faut trancher, celle avec le plus petit score de Transgressions de Programme remportera cette dispute. Le score de TP peut aussi être utilisé pour déterminer le degré de réussite : plus le score est bas, mieux c'est.

En cas d'égalité, relancez les dés.

Question de point de vue

NdT : Ici, il y aura probablement des débats sur "ce qu'est un talent utile à une épouse dévouée". Quelles connaissances juridiques a une épouse dévouée ? Sa programmation inclut-elle la compétence de tir à la carabine pour tuer le Fey qui bondit sur son mari pour le dévorer ?

Pour y répondre, les joueurs et le MJ de *FdE* devront réfléchir à la vision de la femme idéale par les gens de la fin du XVI^e siècle. Donc se mettre dans la peau de nos ancêtres patriarcaux, sans pouvoir perdre de vue le statut moderne de la femme. Ceci fait de *FdE*, à notre avis, un jeu profondément féministe.

Ces règles s'appliquent aussi pour tout ordre que le mari, le petit ami, ou un homme en mesure d'être l'un ou l'autre, donne à une Fille. Si l'homme n'est pas son mari ou son bien-aimé, elle n'est pas obligée de lui obéir ; mais si elle choisit de le faire, elle **excellera automatiquement** dans l'accomplissement de la tâche qu'il lui confie, quelle qu'elle soit. Si cet homme est celui à qui elle a donné son cœur ou prêté serment d'amour, elle doit lui obéir immédiatement et servilement ou tester sa Résistance à la Programmation (RP). C'est une réussite totale dans les deux cas (obéissance ou désobéissance ; voir ci-après pour plus de détails). Il va sans dire que le test de RP s'applique aussi pour désobéir aux ordres que son Père lui donne, s'il trouve une tâche à lui confier.

Pour toutes ces raisons, les Filles sont parties loin de leur Père et sont très réticentes à se choisir un mari ou à donner leur cœur.

La Résistance à la Programmation

Un test de Résistance à la Programmation se fait en lançant un D20. Si le résultat est inférieur ou égal au score actuel de Transgressions de Programme de la Fille, elle parvient à court-circuiter sa programmation dans cette circonstance.

Après avoir résisté avec succès, vous devez immédiatement augmenter le score de Transgressions de Programme de la Fille car, en effet, elle vient une fois encore de transgresser sa programmation ! Ainsi, son score de Transgressions augmentera lentement au début, puis de plus en plus vite.

Même si aucun homme ne les commande, les Filles peuvent se fixer elles-mêmes n'importe quelle tâche, comme si elles étaient des hommes : des actes aussi peu féminins que se battre en duel, se bagarrer ou boire jusqu'à l'excès. Cependant, toute tentative pour se lancer dans de telles actions nécessite un test de Résistance à la Programmation. La réussite implique qu'elles sont capables d'accomplir lesdites actions avec style, qu'elles sont victorieuses sur tous leurs adversaires et surmontent les obstacles qui se dressent devant elles.

S'il y a une rivalité entre deux Filles pour ces actes indignes, celle avec le score de Transgressions le plus **élevé** gagne. À nouveau, ce score permet aussi de mesurer à quel point elle a réussi. Dans les cas extrêmes, le Meneur de Jeu pourrait fixer un seuil minimum de TP pour se lancer dans une action, si celle-ci est trop masculine.

En résumé, si le joueur souhaite que sa Fille fasse des choses qu'une bonne épouse serait capable de faire, elle devrait avoir peu de Transgressions.

Si le joueur souhaite qu'elle accomplisse d'autres choses, elle devra en avoir beaucoup.

Les Malédiction et les Bénédictions

Ces aspects du personnage permettent de modifier les jets de dés.

Si l'action de la Fille coïncide avec sa Malédiction, elle lance deux dés à vingt faces et prend en compte le résultat le plus petit quand elle tente de désobéir.

Cependant, si elle cherche à désobéir et que son action concorde avec sa Bénédiction, elle lance deux dés et prend en compte le résultat le plus grand.

Le Prix de la liberté

Il y a toutefois un prix à payer. Lorsqu'une Fille voit son score de Transgressions de Programme atteindre 20, elle perd une partie de sa féminité pour toujours. Elle devient alors asexuée, et une cruauté extrême l'envahit de la tête aux pieds. Elle doit renoncer pour toujours à toute possibilité d'amour ; elle mourra vieille fille, et sera une vieille bique pleine d'amertume bien avant cela. Ou bien elle sera poussée à la folie si elle a une occasion d'aimer tout en sachant que l'amour est perdu pour elle. Ou enfin elle deviendra inhumaine et froide, comme Lady Macbeth qui souhaite déchirer son cœur de femme pour devenir asexuée, ou Tamora, l'ignoble et vicieuse Reine des Goths dans *Titus*.

Quel que soit le cas, elle est généralement abandonnée par son joueur et devient PNJ.

Ainsi, toutes les filles font face à un dilemme : se résigner à une vie sans amour, ou bien essayer désespérément de trouver le grand amour, avant qu'il ne soit trop tard. Ce n'est pas un choix facile, car quel que soit le nombre de fois où elles ont Ré-

sisté à leur Programmation, au fond d'elles-mêmes, toutes les Filles désirent connaître l'amour. Non seulement parce que leur Père les a programmées ainsi, mais parce qu'elles ont été conçues pour être aussi humaines que possible, et que le désir d'être aimés est en chacun de nous, que nous soyons naturels ou synthétiques.



Le Monde entier est une scène de théâtre

"Je ne puis devenir un homme à force de désirs. Je resteraï donc femme, pour mourir de chagrin."

Béatrice, in Beaucoup de bruit pour rien, Acte 4, Scène 1

Que peut-on raconter comme histoires sur les Filles ? Comme tous les rebelles des couloirs de l'espace, elles échappent à leurs poursuivants, libèrent les prisonniers, viennent en aide aux autres rebelles, cherchent des ressources, font de la contrebande, aident les affligés et les faibles, repoussent leurs ennemis et, de manière générale, elles cherchent l'aventure où qu'elle soit. Leurs ennemis sont légion, leurs choix restreints, leurs ressources limitées, et grand est le risque qu'elles encourent. Et selon la fréquence à laquelle les joueurs effectuent des tests de Résistance à la Programmation, la partie peut s'avérer très courte ; il faudra



donc que le MJ étoffe la partie avec suffisamment d'aventures.

Être en fuite ne doit pas constituer la seule accroche de l'histoire, mais en représenter le thème principal, puisqu'il est tout simplement inévitable. Les femmes sont rares à la frontière de la civilisation, et bien que les Filles puissent passer pour humaines, elles seront toujours suspectes dans le monde des couloirs de l'espace à domination masculine et plus encore, dans les profondeurs de la Forêt. Si une Fille souhaite passer inaperçue dans un lieu habité, le meilleur choix qu'elle puisse faire est de se déguiser en garçon – bien que ce faire peut amener plus de problèmes que cela n'en résout.

Pourtant, pour les Filles, la compagnie des hommes est vitale, si elles veulent trouver l'amour. La tâche du MJ est de s'assurer qu'une Fille tombe amoureuse aussi souvent que possible, aux pires moments, et que cet amour soit d'une complexité atroce. L'être aimé doit croiser le chemin de la Fille éprise dès que l'occasion se présente. C'est déjà assez difficile pour les Filles de trouver l'amour, sans qu'elles doivent aussi traquer l'homme. Il doit être à portée de main, ajoutant effets dramatiques, [passions contrariées] et souffrance autant que possible.

Bien sûr, tous les hommes savent bien que les Filles ont du mal à leur désobéir, et elles peuvent

facilement être piégées, enjôlées ou être forcées de se marier ou de faire des serments d'amour – où il leur est alors plus difficile de désobéir. Ainsi, la quête de l'amour est presque impossible, car en quel homme peut-on avoir confiance ? Maintes et maintes fois, les douces promesses susurrées à l'oreille n'ont pas été tenues, des cœurs furent brisés le matin venu, et la Fille se retrouve bien mal mariée. Le divorce n'étant pas autorisé aux objets – et c'est ainsi que la Loi considère les êtres de synthèse –, une Fille ne peut se libérer d'un tel lien que par la mort de son amant.

Toutefois, délivrer une Sœur d'un mauvais mariage, est affaire courante chez les Filles rebelles.

Cela n'implique pas que l'unique moyen de se sortir d'un mauvais mariage (ou de n'importe quel lien conjugal) est la fin prématurée de l'amant. Idéalement, un MJ ne devrait jamais le rendre simple (par exemple : faire du mari un gars honnête, ou l'être aimé d'une des autres Filles, ou la seule personne qui puisse les faire évader de la Cour). Oui, il y a d'autres options à explorer.

Varier les plaisirs

NdT : Nous encourageons les joueurs de *FdE* à faire preuve de créativité pour étendre la liste des moyens de sauver une Sœur d'un mauvais mariage, sans augmenter le score de Transgressions en tuant le mari/maître. Peut-être que les Filles peuvent persuader – ou forcer – le mari à rendre la liberté à sa femme – ou qu'il l'accomplisse volontairement, par amour. Cela peut donner d'intéressantes discussions entre personnages. Peut-être que les Filles peuvent éloigner le mari en le faisant sombrer dans l'alcool ou autres addictions ; avoir des maîtresses ; se plonger dans un hobby ; entrer en religion ; découvrir son homosexualité refoulée ; ...



On peut arranger la solution “heureuse” de Charlotte Lucas et William Collins dans *Orgueil et Préjugés* ⁽¹⁾.

Bien sûr, d'autres filles ne comprendront pas cela.

Enfin, un mariage heureux est possible. Les joueurs peuvent “gagner” la partie si leur Fille trouve un homme qui l'aime et n'abusera jamais, jamais, de son autorité sur elle. Bien sûr, la menace d'une soudaine “reprise de contrôle” plane toujours sur la Fille. Le mari pourrait rendre sa liberté à la Fille, mais ils seraient toujours amoureux, et cela compte toujours comme de l'obéissance.

Pour les intrigues, le MJ pourra bien sûr s'inspirer et puiser ses idées dans les œuvres de Shakespeare, puisqu'il est le véritable auteur de toute cette fantaisie. Parmi les œuvres qui dépeignent en particulier des femmes heureuses ou malheureuses en amour et qui entrent en conflit avec le devoir ou la raison, on peut citer : *Beaucoup de bruit pour rien*, *La Nuit des rois*, *Comme il vous plaira*, *Le Songe d'une nuit d'été*, *La Tempête*, *Tout est bien qui finit bien*, *Peines d'amour perdues*, *La Mégère apprivoisée* et *Le Conte d'hiver*.

Comme sources pour l'ambiance de l'univers, envisageons les séries *Blake's Seven* ⁽²⁾, *Firefly/Serenity* ⁽³⁾, *The Dollhouse*, les films *Blade Runner*, *Outland... loin de la Terre*, *Alien*, *Planète Hurlante* et

⁽¹⁾ NdT : Dans ce roman de Jane Austen, Charlotte est peu romantique et se marie avec un homme ennuyeux, se satisfaisant de la sécurité financière et d'une maison confortable. Remarquez comment il faut parfois quitter la fidélité à l'œuvre (ici de Shakespeare) et s'inspirer de sources assez différentes pour pouvoir répondre à la variété des initiatives des joueurs et des possibilités des parties de JdR.

⁽²⁾ NdT : série télévisée britannique culte, de science-fiction créée par Terry Nation

⁽³⁾ NdT : *Firefly* : série télévisée américaine de science-fiction imaginée par Joss Whedon à mi-chemin entre western et space opera ; *Serenity* en est l'adaptation en film.

Red Dwarf et en littérature, les œuvres de Philip K. Dick.

Les Ennemis

Les ennemis dirigent l'intrigue comme le chien dirige le troupeau de moutons. En voici quelques-uns parmi tant d'autres :

La Cour est le nom de la société de construction d'humains synthétiques du Duc Millan et ses agents sont partout. Certains d'entre eux essaieront de ramener les Filles au bercail, d'autres mèneront simplement les affaires de la compagnie au premier abord mais ils seront toujours dans l'obligation de ramener les Filles.

Ceux qui passent leur vie à traquer les androïdes synthétiques rebelles pour toucher les primes sont surnommés les **Poursuivants**. Ils ont une vie difficile, mais les francs-tireurs de synthèse représentent un problème assez grand dans le système solaire, pour que les primes motivent certains individus désespérés. L'un des plus dangereux Poursuivants qui traque (et en particulier, tue) les Filles est une canaille au cœur de pierre du nom de Hun Nours.

Ceux qui vivent en dehors des planètes, dans leurs vaisseaux délabrés, dans des colonies ou dans des mines, sont communément connus sous le nom de **Spatiaux**. Ils ne sont pas foncièrement mauvais – mais parce qu'ils sont pauvres et communs, on ne peut pas leur faire confiance, et surtout pas une femme.

Les autres Acteurs

Tout le monde n'est pas contre les Filles. Certains jouent leur propre jeu.

Les hommes ne sont pas seuls dans l'univers. Dans la Forêt, loin du sillage de gravité des planètes, on trouve des créatures éthérées qu'on appelle les **Feys**. Ces créatures semblent répondre

aux émotions fortes et, tout comme les personnages des histoires de l'ancien temps, elles semblent adorer jouer des tours aux Spatiaux fatigués ou aux rebelles désespérés.

Beaucoup croient encore que les Feys sont un mythe et n'en croiraient pas leurs yeux s'ils les voyaient.

Lorsqu'elles se développèrent au point de posséder des planètes entières, les corporations ont été rapidement surnommées "les **Dieux**" et ce nom est resté. Il existe d'autres dieux qui ne sont pas autant investis dans des planètes, mais laissons-les de côté pour le moment.

Mercury possède d'énormes ressources de puissance solaire et nucléaire, donc vous devez implorer ce dieu si votre vœu est relatif à la vitesse. **Vénus** a le monopole sur toute la biochimie, et engendre une centaine de nouveaux philtres d'amour et de stimulants chaque semaine. Le guerrier **Mars** trouva son environnement hostile idéal pour créer des super-soldats, et son sol riche en minéraux est parfait pour construire des armes. **Jupiter** est le centre des maisons commerçantes galactiques et des guildes marchandes, leur conférant tout pouvoir et contrôle sur le système. **Saturne** se trouve au-delà de Jupiter et fait négoce d'informations et d'intrigues.

Aucun de ces dieux n'a de raisons de favoriser les Filles. Mais aucun n'en a non plus de favoriser la Cour. Et selon les humeurs changeantes des Dieux, les Filles peuvent se retrouver avec autant de bénédictions que de malédictions.

Les Alliés

Les Filles ne sont pas seules dans leur cavale. Peut-être que leurs plus grands alliés sont d'autres androïdes synthétiques, bien qu'il en existe relativement peu. Avant les Filles, peu d'humains voulaient d'une vraie Intelligence Artificielle qui leur ressemblât en quoi que ce soit. La seule façon de faire tolérer de telles choses était de concevoir des

modèles synthétiques stupides et comiques, ou des artistes spécialisés dans l'extraordinaire qui ne volent pas le travail des humains. Surnommés les **Clowns**, ces bouffons trouvent peu d'amour chez les hommes sérieux des villes, et préfèrent se cacher dans la Forêt.

On peut aussi trouver des IA dans les vaisseaux et les stations spatiales. On pilote peu les astrophysiciens en ces temps modernes, et quiconque souhaite voyager indique simplement la destination au vaisseau. Une Fille qui veut en faire plus, doit réussir un test de Résistance en Programmation.

Les IA des vaisseaux ont en règle générale un niveau d'intelligence peu élevé et un comportement assez ordinaire, comme la plupart des IA des maisons et des stations ; la plupart des humains les traitent comme leurs domestiques. À cause de leurs origines communes, les Filles ont tendance à être plus gentilles que les humains avec les IA, et ainsi ces IA peuvent tisser des liens profonds avec leur maîtresse.

La seule véritable loi appliquée dans le système solaire est la loi des couloirs de l'espace – les puits de gravité souvent empruntés entre les stations et les ascenseurs spatiaux. Les **Connétables** patrouillent ces chemins afin de maintenir la circulation entre les îlots de l'humanité. Bien qu'en général on les dupe facilement, ce sont des hommes loyaux et magnanimes qui ne s'occupent pas des querelles des princes. Parfois alors, ils peuvent s'avérer de précieux alliés pour les Filles.

Crédits

Fichier original : <http://dconstructions.files.wordpress.com/2011/07/daughters-of-exile-pdf>

Traductrice : Véronique Lejeune

Maquette, mise en page : Benoit Huot

Sélection et traitement d'images : Esthane

« Les Filles de l'Exil » est sous licence Creative Commons 3.0 non transposé (CC BY-NC-SA 3.0), ce qui veut dire que vous pouvez copier et distribuer l'œuvre et même la modifier, à condition que l'œuvre soit gratuite, et de créditer Steve Darlington comme créateur original et PTGPTB comme traducteur original. Votre éventuelle adaptation de *FdE* devra respecter les mêmes conditions que ce fichier (gratuité, mentionner SD et PTGPTB, mise sous licence CC3 non transposé).

Pour aller plus loin

Pour découvrir les contraintes de création des *Filles de l'Exil*, et son making-of, des développements sur les problématiques posées (sur les mécanismes et sur l'univers de jeu), et des scénarios, rendez-vous sur : <http://ptgptb.free.fr/index.php/tag/filles-de-l-exil/>

LES FILLES DE L'EXIL AMOUR, DEVOIR, RÉVOLTE

LES FILLES DE L'EXIL : FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom du Modèle : _____

Nom choisi : _____

Pour mon Père, c'est une Malédiction d'être :

Mais au moins, je suis Bénie en étant :

Mes sœurs en exil :

Celui que j'aime plus que tout au monde :

TRANSGRESSIONS DE PROGRAMME

10	0	0	7	0	5	f	w	n	1
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

TRANSGRESSIONS DE PROGRAMME

FIN	19	18	17	16	15	14	13	12	11
-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

LES FILLES DE L'EXIL : FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom du Modèle : _____

Nom choisi : _____

Pour mon Père, c'est une Malédiction d'être :

Mais au moins, je suis Bénie en étant :

Mes sœurs en exil :

Celui que j'aime plus que tout au monde :

TRANSGRESSIONS DE PROGRAMME

10	0	0	7	0	5	f	w	n	1
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

TRANSGRESSIONS DE PROGRAMME

FIN	19	18	17	16	15	14	13	12	11
-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----