MAITRE DE JEU

MAÎTRE DE JEU 91

- **Rôle** 91
- **Devoirs** 93
- **Pouvoirs** 97
- **Conseils** 99

GENÈSE DES MONDES 101

- **Planètes** 101
- **Animaux extra-terrestres** 105
- **Civilisations extra-terrestres** 109

RENCONTRES 119

- **Ambiance** 119
- **Cas spéciaux** 120

DÉPLACEMENT 123

- **A pied, sur un animal** 123
- **Véhicules TMA** 124
- **Vaisseaux spatiaux** 125
- **Evasion** 126

Glomar : sergent (police de Kharg)

Quelques jours plus tard, au bureau d'embauche de l'astroport de Kharg, le groupe d'aventuriers tomba sur une invitation qui ressemblait plutôt à une convocation à se rendre dans le bureau du chef de la police. Le capitaine Mickford ne les convoquait pas pour se faire une fois de plus graisser la patte, mais pour les présenter à un riche négociant de ses relations. Ti Sien Po était un vieux malachite originaire, justement, de l'amas de Gion. Il les invita tous à dîner et leur parla longuement.

Sa planète natale était Our IV, un des sept royaumes de l'amas de Gion. Sept planètes indépendantes de l'Empire formaient une turbulente confédération de mondes barbares, peuplés de trois races colonisatrices ; les malachites de Sirius, race extraterrestre, douce et cultivée, dont le commerce était la principale activité, les karias, de Cassiopée, à qui une carapace chitineuse et d'énormes tentacules donnaient l'aspect de poux géants, ce qui seyait à leur réputation de farouches guerriers, et enfin des humains ayant fui la Terre à cause de persécutions religieuses. La population des sept royaumes était un panachage des trois races dans des proportions diverses. Sur chaque monde, le roi était de la race la plus représentée. Un roi humain gouvernait quatre systèmes solaires, deux autres avaient un souverain karia et le dernier monde, Our, était gouverné par un roi malachite.

Depuis cinquante ans, les relations s'étaient détériorées entre les trois races. Dans chaque royaume, les conditions de vie des races minoritaires étaient devenues difficiles. Rixes, vexations, ségrégation, les incidents se multipliaient et tournaient parfois à

l'émeute dans une ambiance de guerre civile. Les familles les plus riches émigraient vers des mondes où un roi de leur race possédait la majorité politique. La tension interplanétaire favorisait la course aux armements, course que perdit rapidement Our, la planète malachite isolée. Elle resta néanmoins indépendante, ni humains, ni karias ne souhaitant la déstabiliser au risque de la voir se tourner vers leur adversaire. Ti Sien Po racontait avec beaucoup d'humour la situation de sa petite planète marchande tenue en otage par deux races concurrentes.

Mais la neutralité malachite et la faiblesse de son armement avaient empêché Our de s'opposer à l'installation de pirates sur son sol. Impossible de faire appel aux bons offices karias ou humains sans déclencher la « guerre des sept royaumes »... impossible également de compter sur la protection de l'Empire qui aurait sauté sur l'occasion d'établir une base ourienne et de créer une brèche fatale à l'indépendance des sept royaumes.

Ti Sien Po avait donc pour mission de recruter une équipe de volontaires indépendants pour s'attaquer aux pirates. Hélas, le roi malachite ne pouvait offrir protection et assistance que dans la région d'Ourmansk, la capitale, et ne promettait d'autre récompense que le butin potentiel de la base pirate.

Jason McCord et ses amis se consultèrent rapidement. Leur situation financière était catastrophique et les commerçants de Kharg refusaient de leur faire crédit. Ti Sien Po proposa alors de fournir l'équipement nécessaire à l'expédition ; le marché fut conclu...

à suivre...

MAÎTRE DE JEU

Rôle

Une partie de jeu de rôles est avant tout un dialogue entre le maître de jeu qui décrit un univers et les joueurs qui décident des réactions de leur personnage face à ce qui est décrit. Le tout agrémenté de détails et de calculs pour contribuer au plus grand réalisme possible de la simulation de l'aventure. Le rôle proprement dit du Maître de jeu (M.J.) est prépondérant puisqu'il doit à la fois créer l'univers, avoir assimilé ses règles, contrôler la situation et fournir les informations pour que les joueurs n'aient qu'à se glisser dans la peau de leur personnage pour vivre par procuration une aventure plus excitante que tous les romans et tous les films car ils en sont les héros.

Tout d'abord, le M.J. plante un décor, une planète qu'il peuple avec sa faune et sa flore, sa civilisation et ses richesses, ses beautés et ses dangers. Il imagine ensuite l'enjeu d'une aventure pouvant se dérouler sur ce monde qu'il connaît comme sa poche. Il dégage un objectif simple, clair, fait naître les personnages secondaires qui gravitent autour, imagine appuis et obstacles, secours et pièges que pourront rencontrer les aventuriers. Il sème des indices et amorce des fausses pistes, règle le lieu et le moment des « rencontres », l'ordre de celles-ci étant décidé par les choix des joueurs.

Chaque détail est répertorié sur une série de fiches, dans un cahier d'écolier, un logiciel d'ordinateur ou tout autre mode de classement ou de présentation permettant au M.J. de s'y retrouver.

La partie commence par un récit, une sorte de petite nouvelle de science-fiction qui introduit les joueurs au moment où débute l'aventure. Il y décrit l'objectif que les personnages vont poursuivre au long de leur quête. Ainsi le M.J. place les personnages incarnés par les joueurs dans le contexte, explique ce qu'ils font ensemble, comment ils se sont retrouvés dans l'endroit où ils se trouvent, le matériel dont ils disposent, la récompense qui les attend et quelque idée des dangers encourus.

Tout au long de la partie c'est le M.J. qui informera les joueurs de tout ce qui se passe autour d'eux. Ces informations se divisent en trois catégories : les **infos usuelles** que chacun des personnages est censé posséder en tant qu'usager d'un monde qui lui est familier. Puis les **infos plus ou moins techniques,** ignorées du grand public et auxquelles leur profession ou leur talent les fait accéder. Enfin les **infos cachées** dont la découverte est fonction du déroulement de l'intrigue et qui doivent être données au compte-gouttes. Elles ne sont

révélées qu'à la suite des questions des joueurs s'ils disposent des données suffisantes, d'une action s'il faut « ramer » pour l'obtenir avec vraisemblance, ou enfin à l'aide d'une rencontre si les autres perches plus subtiles ont été ignorées.

Le dosage des informations est un des secrets du suspense et il ne s'acquiert qu'avec l'expérience. Si le M.J. et les joueurs sont également néophytes, calme, patience et indulgence seront de mise. Il est alors préférable de commencer par des scénarios courts, une intrigue simple impliquant peu de personnages et de rencontres dans quelques lieux bien précis. Pour mieux se retrouver dans le décor quelques références à la vie quotidienne ne sont pas de trop : un grand aéroport moderne donne une bonne idée de ce que peut être un astroport et hormis le style du mobilier, le café du coin ressemble étrangement à une taverne moyenâgeuse, ou à un bar galactique. La réalité est une bonne source d'inspiration pour le M.J.

Le Maître de Jeu (M.J.) est le point focal où convergent toutes les lignes de force qui structurent le jeu. « Faiseur d'univers », il est bien plus puissant que les démiurges de P. J. Farmer, puisque ayant forgé toutes les serrures et toutes les clés, il s'incarne lui-même dans toutes les créatures de son monde.

Maître du mental, du physique et du matériel, il est également maître de l'espace et du temps. Tout ce qui arrive dans le jeu doit passer par ses mains pour exister seulement.

Doté d'un pouvoir aussi discrétionnaire, le M.J. se doit d'en user avec sagesse, circonspection et générosité. Il doit se considérer comme un metteur en scène devant ses acteurs : après avoir créé l'ambiance et explicité le contexte, il guide les acteurs, corrige leur image, les laisse libres de leurs décisions mais les place devant leur aboutissement logique, il sert de garde-fou et de témoin pour conserver cohérence et vraisemblance à la pièce. Il se place quelques pas devant les autres pour leur montrer le chemin. Un metteur en scène ne peut ni ne veut tout contrôler : une base bien structurée, une direction claire, des repères un peu partout et en avant ! Le reste est une question de foi et de rythme. Le rôle du metteur en scène est d'être en avance sur ses acteurs, fût-ce de quelques mètres.

Rôle et plaisir du M.J. et des joueurs sont à l'exact opposé : caché dans son histoire, il souhaite l'extérioriser, eux désirent entrer dans le scénario, ils sont dans l'action et lui, au-dessus de la mêlée ; il est détaché quand ils s'impliquent totalement dans l'aventure ; il n'est ni pour ni contre les joueurs, le gain, la perte, le but lui importent moins que le déroulement de la partie ; les joueurs ignorent et jouissent de leur peur, le M.J. sait et jouit de son pouvoir. Son but ? la perfection d'une illusion, l'adhésion à une image collective qui entraîne l'équipe dans un monde imaginaire à la mesure de ses fantasmes.

Pour les uns la découverte des secrets qu'il a cachés, pour l'autre la réalisation des plans qu'il a élaborés. Les joueurs explorent un monde taillé pour la grande aventure que le M.J., par le truchement des joueurs, s'émerveille de voir prendre vie et le dialogue prendre chair sur la trame prévue et les péripéties s'organiser dans un ordre imprévu, original et ingénieux.

Le M.J. est avant tout un conteur ; mais il est également un compteur ! il tranche, décide et sanctionne les actions tel un dieu de l'Antiquité. Il se veut neutre et ne se laisse fléchir que par l'héroïsme ou la stupidité, la lâcheté ou l'ingéniosité pour donner un petit coup de pouce au destin représenté par les dés.

Certes le M.J. ne partage pas avec les joueurs le frisson de l'inconnu, la joie de la victoire, l'émotion de la quête. Mais il est soumis à de nombreux défis, son imagination est toujours sur la brèche. Jouer de manière crédible tous les personnages secondaires, dont le caractère, la profession, les forces et les faiblesses ont été fixés par lui-même demande des talents de comédien confirmé ; envisager des actions non prévues et des itinéraires de remplacement réclame une imagination sans faille ; pouvoir à tout moment faire face aux questions des joueurs sur son univers exige une organisation imparable. Dieu tout-puissant d'un monde qui fascine les joueurs, il les captive, les charme et a pouvoir de vie ou de mort sur leurs personnages, son avis fait la loi, ses décisions sont sans appel. Cela entraîne des satisfactions personnelles fort appréciables.

Devoirs

Outre la genèse des mondes et le maniement des rencontres, traités plus loin, le Maître de jeu (M.J.) doit contrôler de nombreux aspects du jeu :

Maître du mental

Tel Mercure, le M.J. sert d'**intermédiaire** entre les joueurs lorsqu'un personnage souhaite hypnotiser ou sonder télépathiquement un autre personnage. Il doit également prendre à part un joueur pour lui révéler les informations que seul son personnage peut connaître ; libre ensuite à lui de les faire partager ou non à ses partenaires. Dans les duels verbaux le M.J. doit veiller à ce que les dialogues et le jeu (au sens théâtral) des personnages soient conformes à la qualité mentale employée, aux relations hiérarchiques et aux sentiments et intérêts qui lient les protagonistes. Il doit également avoir une idée la plus exacte possible des véritables intentions des joueurs, au besoin en les interrogeant en particulier. Ce n'est qu'avec cette connaissance qu'il

pourra rendre la vérité de la situation mentale et favoriser l'identification étroite des participants.

Maître du physique

Pour veiller au réalisme de la situation physique le M.J. doit être l'ange gardien du groupe : c'est lui qui rappelle l'heure des repas et oblige à prendre du repos ; lui qui surveille l'évolution des maladies, les fatigues passagères et les affaiblissements dus à l'âge, lui qui contrôle les feuilles de personnages dont il a rassemblé les points essentiels sur une fiche décrivant tout le groupe (qualités, numéros et niveaux de talent, âge, grade et profession).

Maitre du matériel

De même que les personnages et les rencontres, les objets et machines utilisés dans l'aventure ont leur qualité propre : la qualité mécanique. Cette qualité mécanique permet au M.J. de tester le bon fonctionnement de l'objet, sa résistance à l'usure et aux mauvais traitements, violents ou inadéquats, ou même au sabotage délibéré. Il devra attribuer une qualité mécanique à chaque objet rencontré y compris les obstacles, portes et serrures. Le M.J. pourra également créer des objets ne figurant pas sur la liste du matériel et leur attribuer un niveau technologique et un prix. Enfin le M.J. est chargé de contrôler le matériel de l'expédition, son état de « santé », sa conformité aux lois et à la technologie en vigueur, son approvisionnement en carburant, oxygène, nourriture, etc.

Maître du temps

Le temps réel de la partie qui varie entre quatre heures et plusieurs mois n'a que peu de rapport avec le temps fictif de la vie des personnages dans le jeu : par moments le temps fictif se dilate et chaque seconde d'action effrénée donne lieu à cinq minutes de réflexion, de calculs ou de discussion, à d'autres moments au contraire, il se réduit au strict minimum et deux semaines de voyage sans incident notable, se résument en deux phrases du M.J. Les activités et la progression dans l'espace des personnages déterminent la proportion entre fictif et réel.

Approximativement une journée moyenne dans l'aventure se joue en quatre heures, à un quart d'heure réel pour les joueurs correspond une heure de vie du personnage. Mais le M.J. est le maître du temps et doit se sentir libre de jouer de cette élasticité pour rendre la partie rythmée et attrayante. En dehors de l'aventure, hors jeu, le M.J. contrôle aussi le temps de l'entraînement et du vieillissement. Année après année, il pousse doucement le personnage hors de l'aventure ;

les jets de survie, les maladies et l'âge altèrent ses qualités et le rendent bientôt inapte aux actions qu'il accomplissait aisément. Par contre, les moments de repos entre les aventures, ou les longs voyages spatiaux, lui permettent d'améliorer sous le contrôle du M.J. ses talents naturels.

Maître de l'espace

Le M.J. crée des mondes répondant au désir des joueurs et à la mesure des personnages qui vont les parcourir. Seul le terrain précis où se déroule l'aventure nécessite une recherche approfondie dans les moindres détails. Cependant le M.J. doit connaître, pour chaque planète créée, les caractéristiques principales, le nom des capitales et leur position sur les continents, les différents climats et leur végétation, la richesse de la faune et de la civilisation locale. Une carte très approximative de la planète peut suffire.

Ensuite et selon les besoins du scénario, des cartes plus ou moins détaillées, à différentes échelles, peuvent décrire précisément le lieu où se situe l'action, ses moyens d'accès et les obstacles susceptibles de se présenter.

Il existe grosso modo trois types d'actions qui réclament des échelles de terrain et de temps différentes :

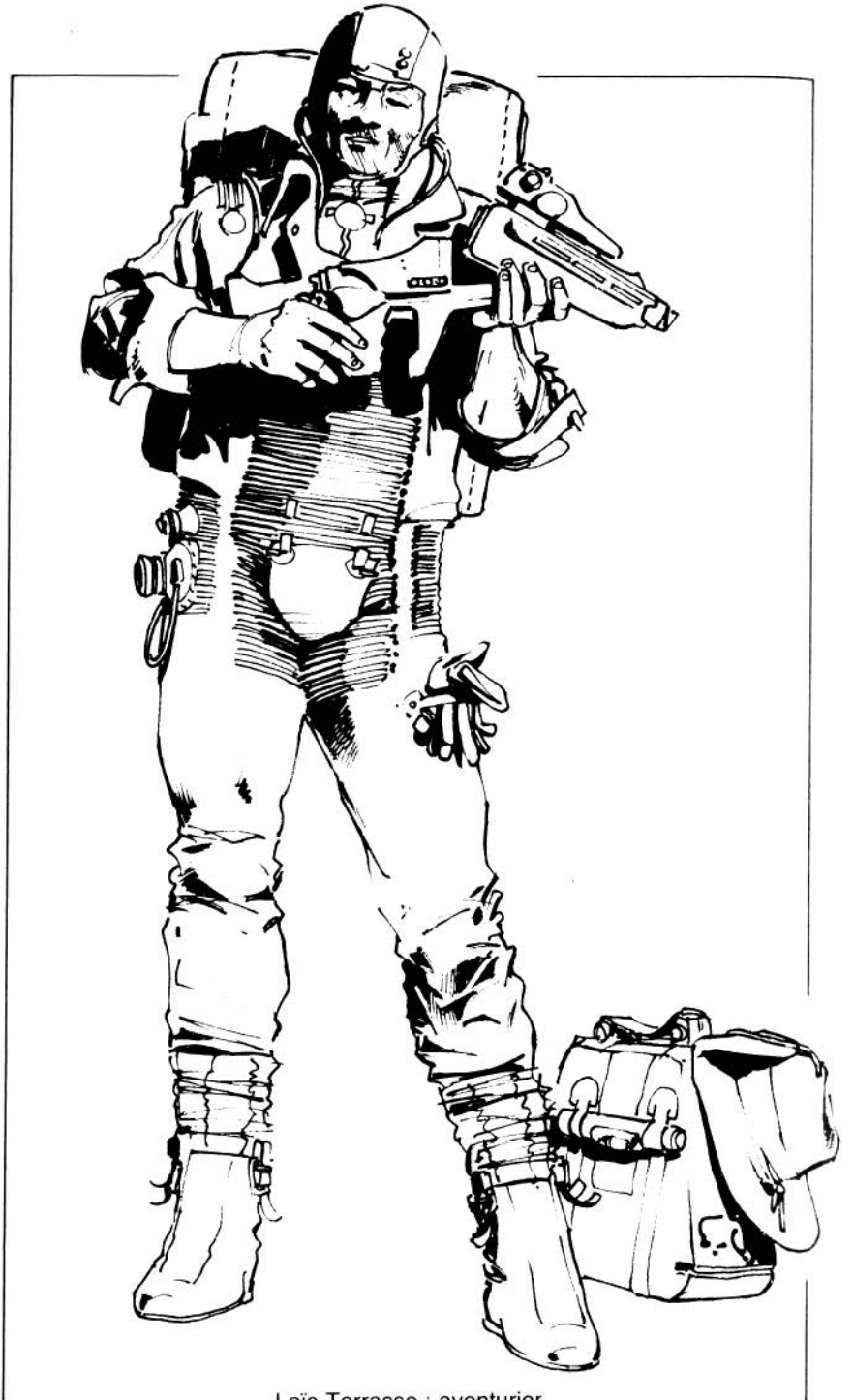
1° l'action proprement dite,
2° la progression à travers les obstacles,
3° le trajet à parcourir.

— L'**action** a toujours lieu dans un endroit précis, un lieu qui doit être connu du M.J. Inutile pour le commerce ou les réparations, une carte à petite échelle du lieu d'action est indispensable pour les combats. Elle doit être exécutée à l'avance par le M.J. sur un papier quadrillé et comporter toutes les indications nécessaires sur les obstacles au tir, les objets à lancer, les trésors cachés et tous les détails pouvant nourrir le scénario.

L'échelle 1 (un carreau = 1 mètre) permet de concevoir des pièces d'habitation avec tout le mobilier et les moindres détails (indices, armes laissées sur place) et constitue le meilleur support pour les combats au contact. Un grand échiquier ou un damier avec des caches en carton pour représenter les obstacles (murs, meubles, végétation) et des figurines en plomb pour les personnages et les rencontres (ou par convention, des pièces d'échec) permettent une excellente visualisation d'un combat au contact.

Les tirs à distance peuvent avoir lieu à l'échelle 5 (un carreau = 5 mètres) qui sert à faire le plan d'un labyrinthe souterrain ou d'un grand bâtiment ou encore un entrelacs de ruelles étroites.

Le temps d'action lui se compte en séquences d'action : six secondes pour les combats, quelques minutes pour les talents PSI,



Loïc Terrasse : aventurier

des heures pour les réparations, chaque lancer de dés indique une durée précise.

— La **progression** est la situation la plus fréquente de la partie : pendant que le M.J. décrit les lieux au fur et à mesure, les joueurs progressent et explorent l'environnement. Selon le mode de déplacement des joueurs, la progression sera rendue sur des cartes d'échelles diverses : s'ils sont à pied, l'échelle 5 des combats à distance sera la meilleure ainsi que pour les animaux et les chars. Pour les véhicules à moteur et les glisseurs, l'échelle 100 (un carreau = 100 mètres) est suffisante. Pour les bulles, antigrav et tous les appareils aériens, l'échelle 1K (un carreau = un kilomètre) est indiquée. Il faut que le carreau sur la carte corresponde approximativement à la distance franchie par le véhicule pendant une séquence d'action. Pendant la progression, un quart d'heure de temps réel de jeu est égal à une heure de vie pour les personnages.

— Le **trajet** peut être bref, quelques heures, ou être un véritable voyage. Si le M.J. n'a prévu aucun obstacle aux voyageurs, la description est brève et la carte peut être très vague. Seuls entre en ligne de compte la distance entre points de départ et d'arrivée. Celle-ci selon la vitesse du mode de déplacement utilisée donnera le temps écoulé. Toutefois, si le trajet effectué est censé être un peu difficile ou si le M.J., pris de court, ne peut terminer la partie comme il l'avait prévu et veut gagner du temps pour élaborer un nouvel environnement, il peut se livrer à un test d'usure et faire tomber les aventuriers en panne dans une plaine tranquille où ils vont passer la fin de la séance à bricoler leur moteur.

Pour établir ses cartes le M.J. peut et doit s'inspirer de lieux et de paysages réels, de cartes routières ou d'état-major, de cartes trouvées dans des wargames et des jeux de simulation.

Pouvoirs

Le Maître de jeu est le créateur, l'arbitre et le dieu de son univers. Il a tout pouvoir. Sauf celui de faire revenir des joueurs écœurés par les abus de pouvoir... Le jeu de rôles est un dialogue autour d'une table, et le M.J. est le maître du discours : c'est lui qui donne vie au verbe, qui lui prête réalité. La « maîtrise » comprend l'élaboration du scénario, la description des lieux, le discours des rencontres, mais également le contrôle du discours des joueurs : réalisme, bon sens, justesse d'expression et accord avec le caractère, c'est-à-dire la qualité mentale dominante du personnage sont exigés des joueurs.

Si un joueur fait ou dit des choses qui ne sont pas compatibles avec son personnage — un marchand plein de charme se comportant avec

ses compagnons comme un tyran autoritaire et malpoli — le M.J. peut le lui signaler et le mettre en demeure de changer ses façons. En cas de récidive et s'il s'avère que le joueur ne peut ou ne veut pas jouer « juste », le M.J. peut aller jusqu'à intervertir ses points de charme et de volonté pour coller davantage au personnage. Au risque de voir compromise sa carrière de marchand.

Le M.J. ne doit pas hésiter à le faire à condition de ne pas toucher à l'Intelligence, qualité fondamentale, et à toujours faire correspondre un gain dans une qualité secondaire par une perte dans son contraire. Cette règle force les joueurs à assumer pleinement leur personnage et à développer des qualités d'acteur qui ne pourront que leur être utiles.

C'est par le discours que le M.J. emmène les joueurs vers le pays de l'aventure. Il doit décrire ce pays avec précision, user de termes évocateurs, s'inspirer de paysages et d'architectures terrestres en les modifiant suffisamment pour les rendre crédibles et pittoresques, mais assez familiers pour que les joueurs y évoluent aisément, comme s'ils y étaient.

De même, le déroulement d'une action ne doit pas se résumer à une formule rituelle agrémentée de lancers de dés et de calculs compliqués.

— Je mets la puissance au maximum, et je lui balance une décharge de paralyseur.
— Il est touché... sa molle carapace devient d'un rouge violacé et se hérisse de crêtes d'où pointe un dard. Tout à coup, il crache un dard dans ta direction... mais te rate de justesse.

Le M.J., caché derrière un paravent, la fiche de l'agressif E.T. sous les yeux, vient de lancer les dés qui annoncent que le dard a manqué sa cible. Ces dés sont son plus précieux auxiliaire, son meilleur allié : ils servent à régler les problèmes, à déterminer pour une action donnée, l'issue la plus probable, la plus vraisemblable et donc à faire accepter aux joueurs que leur personnage subisse un destin qu'ils n'admettraient pas s'il venait d'un « diktat » du M.J. On ne discute pas avec un dé. Mais le M.J. doit en user avec modération. Si la partie se borne à de brèves descriptions suivies d'interminables lancers de dés, la lassitude envahit vite joueurs et M.J. Si toutes les chances lui paraissent contraires à une tentative, il doit savoir trancher sans douleur et sans dés.

Lorsque le M.J. se livre à une longue suite de coups de dés, comme pour les combats physiques, il doit s'organiser pour simplifier sa tâche : avant le combat il note sur une feuille particulière le nom de chacun des protagonistes des deux camps et inscrit en face de chacun d'eux son coefficient d'attaque pour chaque catégorie de combats ; à

partir de la qualité utilisée et des MOD positifs ou négatifs pour les combats à mains nues (32 : Force), au contact (34 : Force) ou à distance (35 : Habileté), il calcule le résultat minimal qu'il doit obtenir avec deux dés pour que le produit soit égal ou supérieur à 50, 75 ou 100. Le coefficient d'attaque est donc le chiffre que le M.J. doit égaler pour que le coup porte. Il ne répète pas la multiplication à chaque action et peut en annoncer le résultat immédiatement.

Il arrive parfois que l'issue d'une action apparaisse si clairement au M.J. qu'il trouverait franchement invraisemblable toute autre issue. Coïncidences, miracles, chance insensée font certes partie de la vie et des aventures en tous genres, mais le M.J. préfère généralement administrer lui-même et en toute connaissance de cause, les « cadeaux du ciel ».

Pourtant, en lançant le dé, une issue improbable risque de compromettre la crédibilité et peut-être même le déroulement souhaité du scénario. Peu d'actions n'ont strictement aucune chance d'aboutir et toutes sont susceptibles d'échouer, même les mieux préparées, les plus méritantes, les plus utiles à la bonne marche de l'histoire.

Dans la mesure où il le décide non pour favoriser un joueur ni pour « punir » une trop grande audace mais pour des motifs plus vastes touchant à la survie de son univers, le M.J. peut très bien ne tenir aucun compte du résultat du dé et annoncer le résultat qui entraîne son intime conviction. Pour couper court à toute contestation, il est préférable de lancer malgré tout les dés.

Pour toutes ces raisons, le M.J. effectue derrière son paravent la plupart des lancers de dés. La « cuisine » ne regarde que sa conscience et ses décisions font loi. Le joueur peut donner son avis sur le goût, mais il devra manger ce qu'on lui sert.

Lorsque de nombreux lancers sont nécessaires comme pour les duels verbaux, mentaux ou physiques, le joueur lance les dés pour son personnage. Cela lui permet de participer à sa manière et d'encourager la victoire de son personnage.

Conseils

Pour aborder le jeu de rôles, il vaut mieux commencer petit, peu de joueurs, un scénario court, une intrigue simple et un petit nombre de personnages secondaires. Un Maître de jeu (M.J.) débutant court le risque de se laisser déborder, de perdre le fil de son histoire si la pression est trop forte et que l'arbre des possibles a trop de branches. Au fil des parties, il gagnera confiance en soi et apprendra quelques « trucs » pour tenir un auditoire plus nombreux sous le charme d'une histoire plus complexe nécessitant plusieurs semaines de jeu.

Avant de se lancer dans une campagne (histoire à multiples

rebondissements), le M.J. doit connaître le genre d'aventure que désirent vivre ses joueurs : une aventure classique avec beaucoup d'actions physiques ou une enquête de style policier, explorer la galaxie ou bâtir un empire marchand, conquérir militairement ou intriguer politiquement. Le M.J. imagine un but et des péripéties répondant aux désirs de ses joueurs. Il équilibre ensuite les dangers et les récompenses en fonction du niveau des joueurs et des personnages. Au début, les personnages pauvres et inexpérimentés reçoivent de bonnes récompenses pour des objectifs assez faciles, ce qui leur permet d'acquérir expérience et matériel ; plus tard les difficultés s'accroîtront tandis que les crédits seront plus durs à gagner. L'équilibrage est un art délicat : trop facile, le joueur se lasse vite d'enfoncer des portes ouvertes ; trop dur, il se décourage de voir mourir ses personnages avant qu'ils aient atteint l'âge de raison. Il faut savoir improviser sur le moment pour augmenter ou diminuer les difficultés prévues selon le déroulement de la partie. Cette faculté d'improvisation est favorisée par la simplicité des règles et l'uniformité des procédures : elles se mémorisent facilement et permettent de juger très vite du résultat d'une action sans se perdre dans de nombreux tableaux complexes. Ce temps gagné permet de se consacrer à l'essentiel, la description des lieux, des ambiances et des rencontres, l'atmosphère, le mystère, la suggestion.

Une fois ces règles bien acquises, la tentation sera d'aller plus loin, d'explorer de plus près toutes les conditions de réussite d'une action, de graduer plus finement les éléments du jeu, d'en inclure d'autres. Tout cela sera l'objet d'un second volume décrivant le **jeu avancé** à l'usage des joueurs confirmés.

D'ores et déjà, il est possible d'extrapoler à partir des règles existantes : si le M.J. estime qu'une action est très difficile à réussir, il peut placer la barre où il veut au-dessus des 50 ; au contraire si l'action lui semble banale il peut abaisser le seuil de réussite. Lorsqu'un joueur veut faire accomplir à son personnage une action qui n'est pas prévue par les règles, le M.J. peut imaginer une procédure nouvelle basée sur la formule classique. Il commence par déterminer la qualité physique ou mentale mise en jeu par ce type d'action, puis les talents dont la possession serait utile. Si l'appartenance à une guilde permet d'imaginer que l'action est familière à un personnage, son grade peut influer sur les conséquences.

De même le M.J. peut mettre sur le marché une arme ou un gadget non répertoriés en estimant son niveau technologique et son poids, et en calculant son prix sur la table des ressources.

Ces règles servent de tremplin pour accompagner l'effort du M.J., de rampe pour guider son ascension. L'essentiel du jeu de rôles est fourni par l'imagination des participants. Qu'une partie soit agréable ou ennuyeuse dépend surtout du talent de conteur du M.J.

GENÈSE DES MONDES

La genèse des mondes permet de créer de toutes pièces le décor de l'aventure. Le M.J. doit connaître les caractéristiques principales de la planète où se tient l'action, sa taille, sa gravité, sa population exotique aux mœurs bizarres, etc. Les éléments nécessaires à forger un univers galactique digne de ce nom sont donnés dans ce chapitre comme ils doivent être découverts par les joueurs : par ordre de taille décroissant comme un long travelling avant. Le joueur a une vision subjective d'un vaisseau interstellaire arrivant dans un secteur de la galaxie, choisissant une zone galactique pour trouver une étoile dont le système planétaire contient le monde qui est le but de son voyage.

Dans cette version de base, le voyage interplanétaire, et a fortiori interstellaire, est hors du contrôle des joueurs. Le M.J. n'a donc besoin, pour son usage personnel, que de pouvoir identifier puis situer les uns par rapport aux autres les systèmes stellaires qu'il imagine. Les planètes forment le théâtre quasi obligatoire de toutes les aventures proposées aux joueurs.

Le M.J. commence par bâtir une zone galactique qu'il peuple de mondes dont il tire ou choisit les caractéristiques ; les planètes contiennent parfois de la vie, une forme de civilisation, intelligente même, dont il convient de connaître le mode de vie, le niveau technologique, les ressources sans oublier l'aspect physique et la conscience politique des E.T.

Ce chapitre doit être un guide pour le M.J., destiné à lui fournir les grandes lignes d'un vaste univers cohérent et équilibré plutôt qu'un carcan pour son imagination. Rien ne l'empêche de sortir des sentiers battus et de créer des planètes hors normes (anneaux-mondes, planètes creuses ou géantes, etc.).

Planètes

Zone galactique

C'est une petite partie de la galaxie, un cube de dix parsecs de côté (1 parsec = 3,26 années-lumière). Pour que le M.J. puisse visualiser facilement les voyages interstellaires, cette portion d'univers est projetée en deux dimensions sur une feuille de papier quadrillée. Un carré de dix petits carreaux sur dix représente une zone galactique.

Zinda : adepte de l'ordre de la vertu démoniaque
(prêtresse-grade 2)

Étoiles (Lancez un dé)

Pour chaque carreau de la zone galactique qu'il crée, le M.J. détermine la présence d'une étoile. La densité moyenne est d'une étoile sur 2. Elle peut être plus forte près du centre de la galaxie et plus faible à la périphérie (2/3 et 1/3 par exemple). Pour tous les résultats **1, 2** et **3,** le M.J. notera, sur sa carte, la présence d'un **soleil.**

Système planétaire (Lancez un dé)

Une étoile sur deux environ est un soleil entouré de planètes. Pour chaque résultat de **1, 2** et **3,** le M.J. notera la présence de **planètes.** Il lance trois dés qu'il additionne pour en connaître le nombre. Il doit donner un nom à ce système stellaire, généralement le même que la planète principale, dont il peut tirer les caractéristiques sur les tableaux suivants.

Taille (Lancez deux dés avec un MOD négatif de deux = ***t***)

Pour connaître la taille de la planète principale, il faut multiplier le résultat du lancer de dés par 2 000 kilomètres ; le nombre ainsi obtenu est le diamètre de la planète. Si celui-ci est de moins de six mille kilomètres, cette planète est vraisemblablement la lune d'une planète plus grande, peut-être une géante gazeuse. Comme il s'agit de la principale planète, il y a peu de chances que ce système abrite une civilisation autochtone, il s'agit plutôt là d'une colonie minière exploitée par la civilisation de NT5 la plus proche.

Gravité (Divisez le résultat précédent par six)

La gravité de la planète est indiquée par le nombre obtenu pour la taille divisé par six ; le résultat s'exprime en « g ». La gravité joue un rôle important dans la mesure de la Force réelle des personnages venant de la Terre (gravité terrestre = 1 g.).

La Force du personnage sous gravité anormale est divisée par G. Elle est donc plus grande sur des planètes à faible gravité et moins, sur des planètes lourdes. Cette opération est nécessaire pour connaître la capacité d'encombrement du personnage et pour les actions où la Force est la qualité utilisée.

Océanographie (Lancez deux dés avec un MOD négatif de deux = ***o***)

Pour connaître la proportion d'océans et de terres émergées, il faut multiplier le résultat du lancer de dés par dix pour cent (10 %). Un produit égal à zéro indique une planète désertique, à cent, une planète-océan entièrement recouverte d'eau ou d'un liquide quelconque (ammoniaque par exemple).

Atmosphère (Multipliez le résultat ***t*** par le résultat ***o***)

L'atmosphère d'une planète est fonction de sa taille et de son pourcentage de liquides. Le tableau d'atmosphère indique pour le produit obtenu la teneur de celle-ci et les précautions que doivent prendre les personnages humains pour y survivre. L'eau ou le liquide qu'on peut trouver sur une planète sans atmosphère se présente sous la forme solide, complètement gelée.

Vie

Selon l'aventure qu'il souhaite proposer, c'est au M.J. de décider si une planète abrite ou non la vie. Il est cependant peu vraisemblable qu'une vie définie selon nos critères humains et susceptible de se faire reconnaître et d'entrer en contact ou en concurrence avec nous, puisse surgir dans un milieu dépourvu d'atmosphère ou toxique à plus de 80 points. Ou alors il s'agit là d'une forme de vie tout à fait extraordinaire dont la découverte pourrait être le but de l'aventure.

C'est à l'imagination qu'incombe aussi la tâche de préciser les détails des données fournies par les tableaux ou d'en expliquer, de façon logique, les paradoxes. Mais n'est-ce pas souvent le point de départ d'une bonne histoire de science-fiction, qu'une démocratie capitaliste de NT préhistorique, ou une société industrielle, dont la population dépasse le milliard d'individus, vivant sous un régime communautaire ?

La rigueur dans la logique est aussi nécessaire : une civilisation de NT 4 (interplanétaire) ne peut manquer d'avoir colonisé d'autres planètes de son propre système solaire ; un E.T. amical ne peut se transformer brutalement en un monstre sanguinaire, sans qu'une explication logique vienne rassurer les joueurs décontenancés. Il est préférable que le M.J. se contente de générer quelques races E.T. qu'il connaît sur le bout du doigt, plutôt que de peupler son cosmos d'une multitude de créatures exotiques qui apparaissent et disparaissent si vite que les joueurs, et parfois lui-même, en arrivent à les confondre.

Intelligence (Lancez un dé)

Si le résultat est **1, 2, 3** ou **4,** la forme principale de vie sur la planète est **animale.** Cela ne veut pas dire qu'elle soit totalement inintelligente ; elle peut même, à l'instar des fourmis terrestres, avoir une forme de société organisée, modifier son environnement pour bâtir des abris, etc. Mais elle ne possède pas de langage articulé capable de transmettre des idées abstraites.

Si le résultat est **5** ou **6,** il s'agit d'une forme de vie intelligente possédant un langage et une civilisation plus ou moins avancée.

Après avoir créé, sur les tables, une nouvelle race E.T., le M.J. ne manquera pas de lui adjoindre deux ou trois spécimens de la faune locale, en particulier un animal domestique pour le transport si la civilisation est de NT 1 ou 2.

Animaux extra-terrestres

Les missions peuvent amener les aventuriers sur des planètes pourvues d'une faune importante. Les rencontres avec les représentants de cette faune peuvent être purement accidentelles ; elles peuvent aussi être recherchées par les aventuriers, si leur but est l'observation zoologique ou la capture de spécimens rares ou encore la chasse. Le M.J. doit donc préparer, à l'avance, des animaux de toutes sortes et agrémenter de détails de son cru les grandes lignes données par les tableaux.

Type d'alimentation (Lancez un dé)

Les animaux sont classés, avant tout, selon leur type d'alimentation : si le résultat est **1 :** l'animal est **omnivore,** c'est-à-dire qu'il se nourrit de tout ce qu'il trouve. C'est un prédateur redoutable, au comportement imprévisible, agressif, capable de ruse. Il est généralement beaucoup mieux armé pour l'attaque que pour la défense.

Si le résultat est **2** ou **3 :** l'animal est **carnivore,** c'est-à-dire qu'il se nourrit d'êtres animés. Il n'attaque que lorsqu'il a faim ou s'il se sent provoqué.

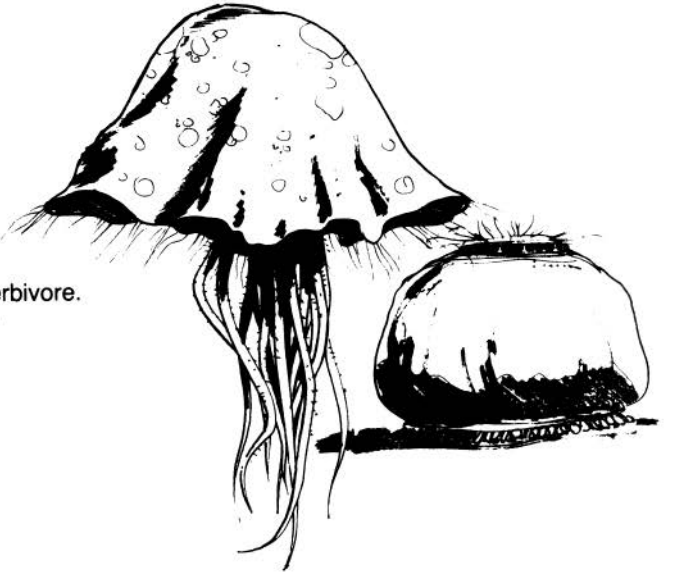
Si le résultat est **4, 5** ou **6 :** l'animal est **herbivore,** c'est-à-dire qu'il se nourrit d'êtres inanimés. Généralement pacifique, doté d'une armure épaisse, il ne combat, le plus souvent, que s'il est acculé.

Mode de déplacement (Lancez un dé)

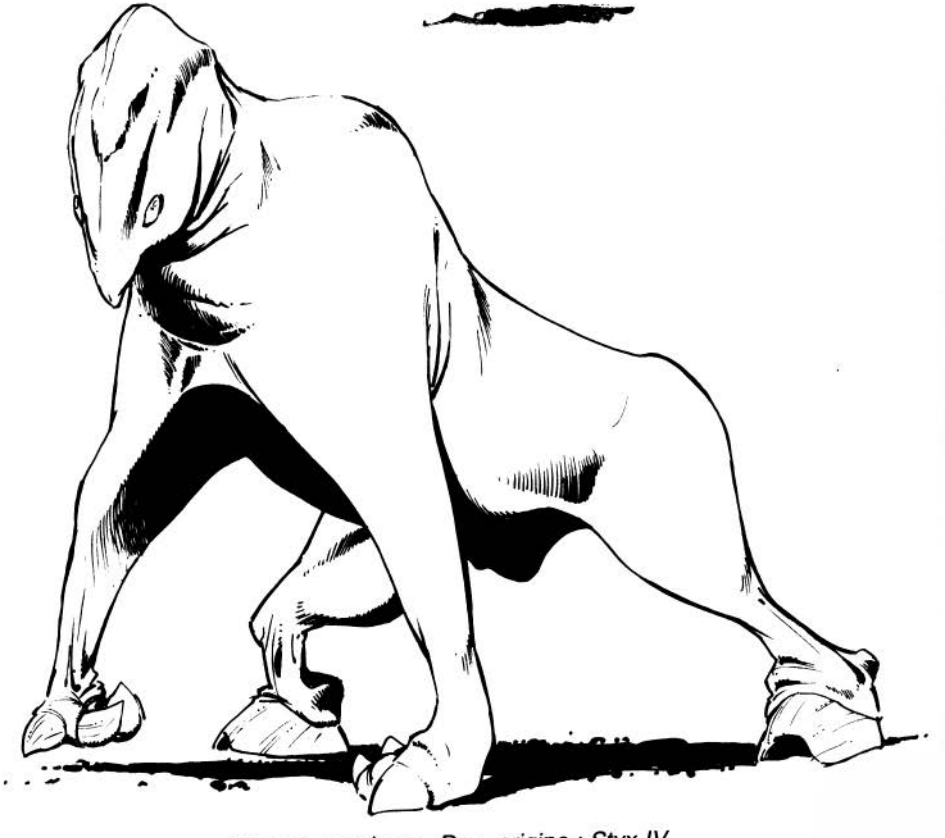
Le second aspect important est le mode de déplacement qui indique aussi l'environnement où on le trouve le plus souvent.

Si la planète, où se situe l'action a plus de 70 % d'océans, on doit ajouter au lancer un MOD positif de 1 ; si elle a 100 % de liquide, le MOD est de + 2.

Pour un résultat de **1** ou **2,** l'animal est **terrestre** et se déplace à l'aide de pattes, tentacules, ou pseudopodes divers, il marche, il court, il rampe, il grimpe. C'est au M.J. de préciser aux joueurs les détails de son mode de propulsion. Pour un résultat de **3** ou **4,** l'animal est **marin,** il nage, il flotte, il se propulse à l'aide de nageoires ou en pulsant du liquide ou par tout autre moyen imaginé par le M.J. Pour un résultat de **5** ou **6,** l'animal est **aérien,** il vole, il plane, il se déplace dans l'atmosphère.



Favéoles luptères, herbivore.
Doc. origine : Persée



Stéraps, carnivore. *Doc. origine : Styx IV*

Force (Lancez deux dés plus le type d'alimentation.)

La Force est la seule qualité utilisée par l'animal dans toutes ses relations avec les personnages. Qu'il s'agisse de combats au contact, de fuite ou même de tirs à distance, si le M.J. le dote de dards volants empoisonnés, c'est la Force qui sera employée. Pour connaître la Force de l'animal, il faut ajouter au dé du type d'alimentation (1 à 6) le résultat du lancer de deux dés.

Arme (Lancez deux dés moins le type d'alimentation.)

On appelle « arme » le moyen d'attaque de l'animal ; il peut s'agir de cornes, de griffes, de crocs, de défenses, de filaments électriques ou de crachats empoisonnés selon l'arme choisie par le M.J. en accord avec la nature de l'animal.

Cette arme agit comme MOD pour déterminer les dégats, dans toutes les attaques de l'animal. Pour connaître sa valeur destructive, il faut additionner deux dés et retirer le type d'alimentation.

Armure (Type d'alimentation divisé par deux.)

L'armure de l'animal est sa protection naturelle contre les attaques. Ce peut être une peau épaisse, une carapace d'ecailles ou encore une grande agilité ou une odeur particulièrement répugnante. Cette « armure » agit comme MOD défensif dans toutes les attaques que subit l'animal. Elle s'obtient en divisant son type d'alimentation par deux (on arrondit au chiffre supérieur).

Taille, poids, endurance (Lancez un dé)

La taille, le poids et l'endurance sont aussi liés à son type d'alimentation. Comme pour les personnages, l'Endurance est la qualité utilisée en défense par l'animal. Pour connaître ces trois facteurs, il faut ajouter au type d'alimentation le résultat du lancer d'un dé, et se reporter au tableau utilisé pour les E.T. intelligents.

Apparence (Lancez un dé)

L'apparence est l'aspect général extérieur que présente l'animal aux yeux des aventuriers. Le tableau d'apparence utilisé est le même que pour les E.T. intelligents. Les apparences décrites sont, bien sûr, inspirées de modèles terriens, mais comment un M.J. pourrait-il décrire des formes ou des aspects inconnus sur Terre et, par conséquent, ne possédant pas de noms ? Il faut prendre les indications de la table comme des supports à l'imagination du M.J. pour créer des monstres exotiques et hauts en couleur. On lance un dé et on se reporte au tableau d'apparence E.T.

Toutes ces données permettent de faire vivre des races d'animaux plausibles et pittoresques. Mais il n'y a jamais qu'une seule race sur

une planète. Tous les animaux (y compris l'homme) vivent dans une niche écologique commune à plusieurs espèces qui coexistent, luttent, s'aident et se nourrissent les unes des autres.

Si la rencontre avec l'animal n'est pas une simple péripétie (accident isolé survenant sur une planète peu civilisée) le M.J. doit créer pour chaque planète une demi-douzaine de races : les plus répandues. Une proportion logique serait, par exemple, de trois herbivores, deux carnivores et un omnivore. Il disposera ainsi d'une palette d'animaux entre lesquels choisir, lors d'une rencontre.

Au début de chaque journée sur la planète, le M.J. lance un dé pour connaître le nombre de rencontres que les aventuriers vont faire dans la journée. Ce dé peut subir des MOD négatifs selon le terrain (– 2 dans un désert, – 1 en montagne) ou les circonstances de la rencontre (– 2 si les personnages utilisent un véhicule terrestre, – 1 s'ils sont plus de cinq) ou d'autres MOD administrés, avec bon sens, par le M.J.

Au moment choisi pour la rencontre, le M.J. lance deux dés et consulte le tableau des rencontres animales. Ce tableau indique le type d'animal rencontré et son comportement probable devant les personnages. Il existe cinq modes de comportement :

— Attaque sans provocation : l'animal attaque immédiatement le groupe.
— Attaque si provocation : l'animal n'attaque que s'il est provoqué. L'animal peut s'estimer provoqué si on lui tire dessus, ou si les aventuriers s'agitent ou font beaucoup de bruit, ou enfin s'il se sent menacé par une intrusion sur son territoire immédiat. Celui-ci est donné par la taille de l'animal multipliée par 10 (1m s'il fait 10 cm, 200m s'il fait 20m).
— Fuite sans provocation : l'animal s'enfuit, dès qu'il aperçoit le groupe.
— Fuite après provocation : l'animal s'enfuit s'il s'estime provoqué.
— Fuite puis attaque : l'animal commence par s'enfuir, mais revient attaquer, dès que les aventuriers ne sont plus sur leurs gardes.

Un seul lancer de dés suffit sur la table des rencontres, mais le M.J. qui désire donner plus de variété aux comportements peut effectuer un premier lancer pour connaître le type de l'animal et un second pour savoir son comportement.

Civilisations extra-terrestres

Parmi le quart de milliard d'étoiles qui peuplent notre galaxie, un grand nombre ont donné naissance à des planètes, au sein desquelles le miracle de la vie a pu se produire. Le second miracle, celui de l'intelligence, a sans doute dû se réaliser un bon nombre de fois, créant des êtres capables de s'unir en des civilisations de plus en plus évoluées, peut-être davantage que la nôtre. Toutefois, pour simplifier la tâche du M.J., et lui permettre de bâtir un univers cohérent sans trop d'interactions incontrôlables, une limitation arbitraire est imposée au niveau technologique des civilisations extra-terrestres du jeu de base : malgré le risque d'un boycott par les joueurs extra-terrestres, aucune civilisation E.T. ne peut dépasser le niveau technologique interplanétaire (NT 4). Si le résultat du dé de NT est 5 ou 6, il s'agit d'une planète colonisée par des humains de NT 5 ou 6.

Niveau technologique (Lancez un dé)

Le résultat du dé indique le NT de la civilisation planétaire :

NT 1 : Préhistorique :

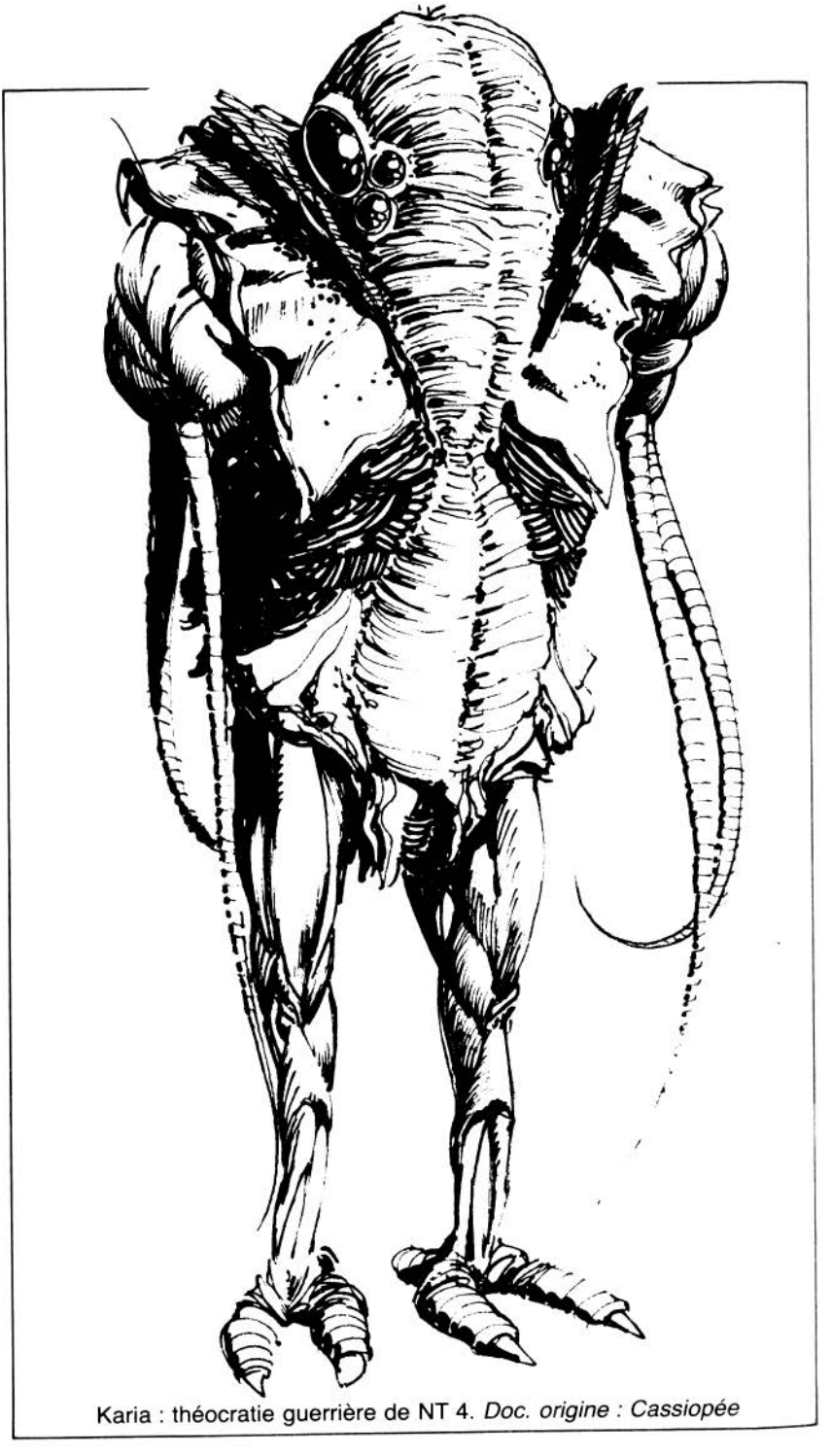
Les E.T. ont maîtrisé l'usage de quelques outils et armes très primitives. Il s'agit généralement d'objets trouvés dans la nature et à peine modifiés. Ils possèdent un langage mais pas d'écriture ou de moyens de conserver l'expérience acquise autres que des mythes et des symboles.

NT 2 : Préindustriel:

Ce niveau correspond à la période qui va du monde antique au Moyen Age terrien. Une forme d'artisanat s'est développée ainsi qu'une sorte d'écriture. La poussée démographique et une meilleure organisation sociale ont permis de commencer l'exploration de la planète, mais d'une manière préscientifique et non systématique.

NT 3 : Industriel :

Ce niveau couvre une période terrienne allant de la Renaissance à la Seconde Guerre mondiale. La rigueur scientifique est apparue et avec elle les machines de plus en plus sophistiquées. La civilisation E.T. commence à maîtriser son environnement et à l'adapter à ses besoins, plutôt que de le subir.



Karia : théocratie guerrière de NT 4. *Doc. origine : Cassiopée*

NT 4 : Interplanétaire :

Ce niveau commence à l'heure actuelle et se termine avec la découverte d'un mode de propulsion plus rapide que la lumière permettant d'atteindre d'autres systèmes stellaires. La civilisation E.T. a déjà colonisé au moins une des planètes de son système solaire au moment où les humains les rencontrent. Si leur comportement est amical (voir plus loin) ils se sont intégrés à l'Empire galactique.

NT 5 : Interstellaire :

Il s'agit là d'une petite colonie humaine. Avant-poste stratégique, unité d'exploitation d'une ressource locale ou toute autre explication choisie par le M.J., ces humains sont originaires du système stellaire humain le plus proche. Ils sont à l'écart des Grandes Routes galactiques, ce qui explique le côté un peu désuet de leur technologie par rapport au niveau impérial : NT 6.

NT 6 : Intergalactique :

Cette planète est une colonie importante de l'Empire. Elle est située sur une Grande Route galactique, et son astroport dernier cri voit passer chaque jour passagers et cargaisons en provenance de tous les mondes impériaux. C'est le point de départ quasi obligatoire de toutes les aventures.
(Pour plus de détails sur le NT : voir Equipement)

Taille, poids, endurance (Lancez deux dés)

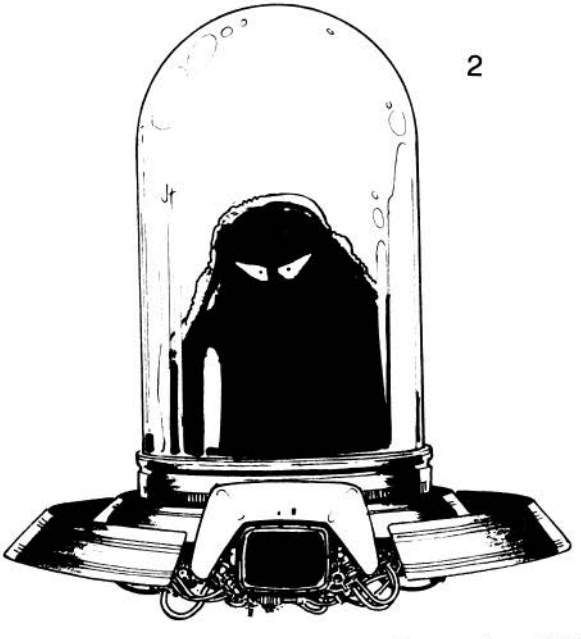
Ce tableau est utilisé également pour les animaux extra-terrestres ; dans ce cas, on ne lance qu'un dé qu'on ajoute au TA. Taille, poids et endurance sont des facteurs intimement liés. Les tailles oscillent entre moins de dix centimètres et plus de vingt mètres ; les poids, entre moins d'un kilogramme et plus de trois tonnes, quant à l'Endurance, elle se définit par un nouveau lancer de un à trois dés auxquels s'ajoutent les MOD indiqués.

Le résultat « variable » peut s'interpréter de deux manières : soit le M.J. choisit lui-même les caractéristiques de l'E.T. selon sa fantaisie (ou relance les dés) soit la taille, le poids et l'endurance de la créature varient-elles, selon les moments ; dans ce cas le M.J. peut relancer les dés pour chaque rencontre différente, ou à l'intérieur de la même rencontre, changer la forme de l'E.T. s'il est touché par une action physique ou mentale.

1

3

2



4

1. Domédons : monarchie mystique-NT 2. *Doc. origine : Cygne*
2. —·:·— : dictature tekno-NT 4
3. Crispins : communauté diverse-NT 2
4. Yoki : bureaucratie marchande-NT 3

Apparence (Lancez deux dés)
(Pour les animaux E.T., on se sert du même tableau avec un seul dé.)

Minéral :

Signifie que l'E.T. a la forme d'un cristal ou d'un morceau de rocher ou encore de métal, etc. (voir p. 44).

Végétal :

Indique que l'E.T. ressemble à un champignon, un cactus ou une anémone de mer, etc. (voir p. 106).

Insectoïde :

Signifie que l'E.T. ressemble à une fourmi, une guêpe, ou une mante religieuse, etc. (voir p. 202).

Reptilienne :

Indique un E.T. en forme de lézard, de dragon ou même de crapaud, etc. (voir p. 207).

Animal :

L'E.T. se présente sous l'aspect d'un kangourou, d'un tapir ou d'un oiseau-mouche ou encore d'un mélange des trois, etc. (voir p. 226).

Humaine :

Ne peut indiquer qu'une civilisation terrienne ayant perdu trace de ses origines.

Humanoïde :

Permet toutes les variations imaginables autour de la forme humaine (voir ci-contre).

Mécanoïde :

Indique que l'E.T. est une machine ou un robot, ou qu'il en a la forme ou encore qu'il est caché à l'intérieur (voir ci-contre).

Géométrique :

Signifie que l'E.T. a une forme géométrique très distinctive, hexagone cristallin, triangle lumineux ou cercle de feu, etc. (voir p. 168).

Énergétique :

Indique un E.T. difficile à décrire autrement qu'en terme de rayon, d'éclair ou d'aura...

Variable :

Peut signifier une apparence non cataloguée ou un mélange de plusieurs apparences.

Qualités

De même que les personnages humains, les E.T. agissent en fonction de leurs qualités personnelles. Il est nécessaire que le M.J. les connaisse précisément mais les joueurs doivent les ignorer le plus longtemps possible.

Intelligence : elle se calcule en ajoutant au NT le résultat 5 ou 6 obtenu au dé d'intelligence (voir p. 104).

Force : elle est égale au résultat des dés sur le tableau T.P.E. + 1 dé.

Habileté : c'est la moyenne de la Force et de l'Intelligence.

Charme : c'est la moyenne de l'Intelligence et de l'Habileté.

Volonté : c'est la moyenne de la Force et de l'Habileté.

Population

Pour connaître la population d'une planète, il faut additionner le Niveau technologique (NT) et le résultat du dé de taille (**t**). La somme est la puissance démographique de la planète : **p.**

La population est égale à 10 puissance **p.** Le nombre **p** indique le nombre de zéros après le 1. Par exemple la Terre, à l'heure actuelle est un monde de taille 6 (12 000 km de diamètre) et de NT 3 ou 4 donc p = 9 ou 10, et la population est située entre 1 milliard et 10 milliards d'individus. (exception : population humaine d'une colonie de NT 5 = NT 1).

Civilisation (Lancez un dé)

La civilisation est une donnée qui comporte de nombreux facteurs : trois d'entre eux sont donnés par le tableau. Pour le consulter, il suffit de lancer un dé que l'on ajoute au NT. On répète ensuite la même opétation pour les trois facteurs.

Culture

Il s'agit de l'activité principale de la race E.T., de sa spécialité.

Diverse : permet un choix du M.J.

Mystique : indique que la race est plutôt tournée vers les pouvoirs mentaux.

Guerrière : que son activité principale est la guerre.

Marchande : que le commerce est son moyen d'existence.

Tekno : qu'elle a développé une technologie avancée.

Navyborg : qu'elle a entrepris une colonisation impérialiste des mondes environnants.

Nature

On appelle ainsi la conduite, le comportement habituels de cette civilisation E.T. devant des étrangers, des personnages humains par exemple.

De nature amicale, les E.T. se montrent ouverts et généreux, si elle est neutre, ils attendent de voir venir, si elle est hostile, il sera difficile de les convaincre par des mots et le recours à la violence sera parfois inévitable.

Politique

C'est le mode de gouvernement adopté par les E.T.

Anarchie : pas de structures légales établies, pas de gouvernement proprement dit, chacun est libre de faire ce qui lui plait.

Tribalisme : les E.T. se regroupent en tribus ou en clans, liés par une parenté ethnique.

Communauté : la société s'est organisée sur une base collective où les biens sont partagés et les besoins de chacun sont assurés.

Monarchie : la société s'est dotée d'un chef unique très puissant dont l'autorité est acceptée par la majorité.

Bureaucratie : le pouvoir central s'est dilué dans une administration tentaculaire qui exerce une influence prépondérante.

Démocratie : par élections ou référendum, le pouvoir s'exerce, plus ou moins directement, par la volonté du peuple.

Technocratie : sous le prétexte des bienfaits pour le plus grand nombre, le pouvoir a été confisqué par une caste de spécialistes et de techniciens.

Dictature : un chef unique s'est désigné lui-même, grâce à l'appui d'une faction armée, malgré l'opposition de la majorité du peuple.

Théocratie : le pouvoir est aux mains d'une secte religieuse dont l'autorité du chef est censée être d'essence divine.

Oligarchie : un petit groupe de personnes, une classe privilégiée monopolise le pouvoir (ex : aristocratie, matriarchie, gérontocratie, etc.)

Impérialisme : le gouvernement, très centralisé, a atteint une hégémonie qui lui permet d'avoir des visées de colonisation impérialiste des planètes et des étoiles proches.

Comportement

Le comportement est la qualité la plus fréquemment et la plus facilement utilisée par l'E.T., lors de confrontations. Celle-ci dépend essentiellement de la culture, de la spécialité exercée par l'E.T.. La qualité utilisée est la QU des professions humaines équivalentes : mystique = Volonté ; guerrière = Force ; marchande = Charme ; tekno = Intelligence ; navyborg = Habileté.

Ressources

L'éventail des richesses disponibles sur une planète est plus large à mesure que sa technologie et sa capacité d'échanges s'améliorent. Le niveau technologique indique tout d'abord le nombre de lancers de dés qu'il est possible d'effectuer par planète. Chacun d'eux est une marchandise disponible (une marchandise pour NT 1 à six pour NT 6) : selon le niveau, le nombre de dés lancés sera également différent. Pour le NT 1 et 2, on lance un dé avec un MOD de + 2 ; pour les NT 3 et 4, deux dés avec un MOD de + 1 ; pour les NT 5 et 6, trois dés.

Armement, protection

Ces renseignements sont fournis par le niveau technologique de la civilisation. L'armement des soldats et des groupes d'intervention est du niveau technologique de la planète ; celui des policiers est du NT − 1 ; ce qu'on peut trouver dans la population civile est de NT − 2 (minimum : NT 1). Si la nature de la civilisation est neutre ou hostile, les soldats bénéficient d'armes du niveau technologique immédiatement supérieur à celui de la planète et les policiers, du niveau technologique de celle-ci. La population civile, dans ce cas, n'a droit qu'à des armes de NT − 3. Seuls les soldats et les groupes d'intervention sont équipés d'une armure du niveau technologique de la planète. Le reste de la population porte usuellement des vêtements (armure 0) ou des peaux (armure − 1) pour le NT 1.

Cartographie

Sur sa feuille quadrillée 10 × 10, représentant une zone galactique, le M.J. inscrit sur les carreaux désignés par le sort, les emplacements

de tous les soleils accompagnés de planètes où l'on peut trouver la vie. Chacun d'eux reçoit une lettre-code de A à Z selon leur ordre d'apparition (de haut en bas et de gauche à droite). Dans le carreau sont également inscrits les résultats des dés de taille, d'océanographie et le NT, s'il s'agit d'une vie intelligente. Pour chaque lettre d'une zone galactique, le M.J. établit une fiche détaillée comprenant le nom de la planète principale et toutes les caractéristiques obtenues sur les tableaux, concernant la planète, sa faune et ses éventuelles civilisations.

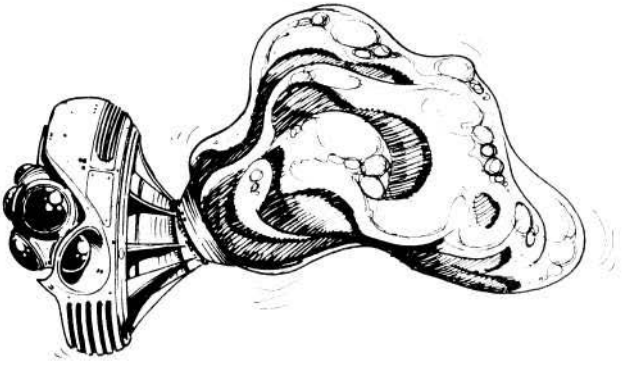
Astroports, Spatiodromes et Routes galactiques

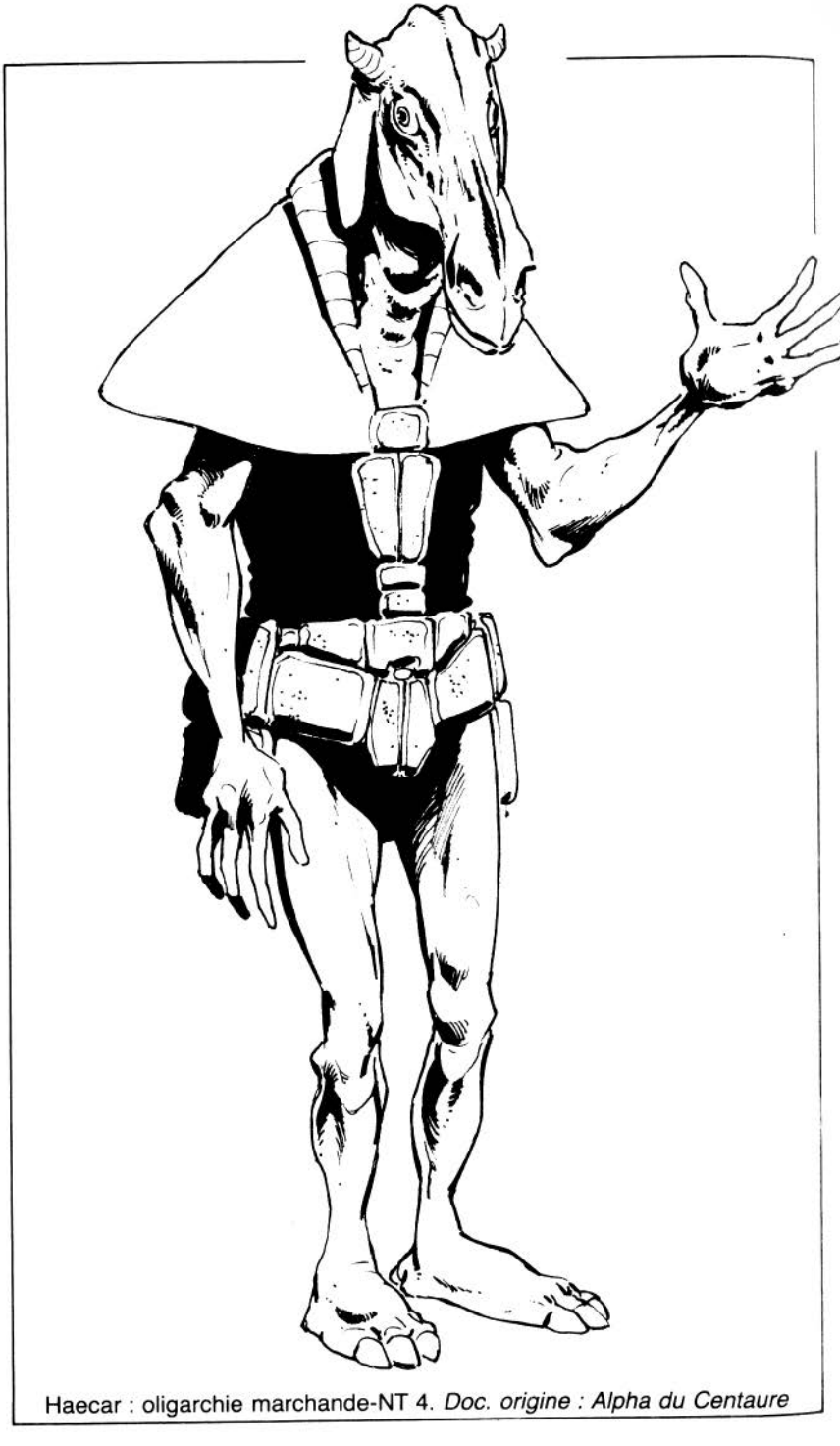
Les mondes de NT 5 doivent être entourés en bleu, et ceux de NT6 en rouge. Les mondes de NT 5 possèdent au moins un spatiodrome pouvant accueillir les navettes et les bulles antigrav ; les planètes de NT 6 possèdent un astroport ouvert à toutes les sortes de vaisseaux. Les civilisations de NT 4 possèdent, elles aussi, des spatiodromes, mais une autorisation locale est nécessaire pour les utiliser.

Les mondes de NT 6 sont reliés entre eux par des lignes rouges représentant les grandes routes galactiques. Chaque monde de NT 5 est relié au soleil de NT 6 le plus proche par une ligne bleue représentant une petite route galactique. Les grandes routes sont utilisées par tous, les petites routes seulement par les barges et les véhicules officiels.

Lois locales

Sauf indication contraire décidée par le M.J., les personnages sont assujettis aux mêmes restrictions que les citoyens locaux, en ce qui concerne l'armement, et une taxe obligatoire frappe les marchandises recherchées. Le port d'armes prohibées et la contrebande sont punis par la loi. Le châtiment particulier est laissé à l'appréciation du M.J. (si nature amicale = amende, neutre = prison, hostile = mort ou supplice.)





Haecar : oligarchie marchande-NT 4. *Doc. origine : Alpha du Centaure*

RENCONTRES

Ambiance

Les « rencontres » sont les personnages secondaires de l'intrigue, les hallebardiers, shérifs du coin et autres aubergistes. La plupart se fondent dans le décor, certains informent ou font obstacle, quelques-uns agissent pour ou contre les personnages. Tous sont manipulés par le M.J. qui les incarne successivement comme les joueurs incarnent leur personnage. Cette faculté d'investir un rôle peut varier selon l'expérience et les dons personnels du M.J. Cela peut aller de la description physique sommaire de la rencontre et un résumé de ce qui est dit à un véritable show où le M.J. joue chaque rencontre avec la voix, la mimique, le vocabulaire et le ton qui lui conviennent. Chaque aventure peut impliquer une dizaine de rencontres. Pour chacune le M.J. doit préparer avant la partie une fiche analogue à celle qui sert pour les personnages pour disposer du plus grand nombre possible de renseignements : qualités, talents, profession, grade, âge, caractéristiques physiques pour un E.T., armement, signes particuliers, sexe, etc.

Pour augmenter son cheptel, et avoir sous la main des rencontres toutes prêtes en cas d'imprévus, le M.J. doit conserver les caractéristiques des personnages morts ou laissés de côté pendant leur éducation. Ces renseignements peuvent être classés dans un cahier. Un M.J. perfectionniste peut y adjoindre quelques anecdotes représentatives de la rencontre, un passé original, une touche de quotidien, un tic, une habitude, un vice particulier, l'appartenance à une famille, un groupe ethnique ou politique qui rendront la silhouette plus crédible et son incarnation plus facile.

Le M.J. doit également se constituer des réserves de personnages secondaires interchangeables, de toutes les professions et classes sociales, passants, guerriers sauvages, paysans, policiers, fonctionnaires, E.T., et animaux pittoresques. Ces rencontres servent de dépannage si l'aventure traîne un peu en longueur ou pour brouiller les pistes ou au contraire pour remettre les aventuriers sur le droit chemin.

Une fois les rencontres générées et mises en fiches, il convient de les placer dans l'espace et dans le temps. C'est le rythme de décision des joueurs qui donnera l'ordre des rencontres. A chacune d'elles est attribué un lieu de rencontre permanent ou à certaines tranches horaires. Selon la fréquence souhaitée par le M.J. et l'emploi du temps qu'il a fixé au personnage il établit les probabilités d'une rencontre. Si un fonctionnaire partage son temps entre son bureau et sa maison en prenant ses repas au restaurant, les joueurs pourront le rencontrer chez lui si l'aiguille des minutes de la montre du M.J. indique la première moitié de l'heure et à son bureau si elle a dépassé la demie,

entre zéro et cinq minutes et entre trente et trente-cinq, on peut le trouver au restaurant. Au moment où le groupe d'aventuriers arrive au restaurant, le M.J. consulte sa montre : si l'heure ou la demie sont passées de plus de cinq minutes, les personnages ne rencontrent pas le fonctionnaire à moins que l'aubergiste ne leur donne son adresse ou celle du bureau.

Les rencontres sont des étapes importantes dans le scénario. Certaines d'entre elles sont appelées à jouer un rôle capital dans le déroulement de l'intrigue.

Cas spéciaux

Alliés ou ennemis, informateurs ou obstacles, certaines rencontres tissent des liens privilégiés avec les personnages.

Les alliés

Si un talent indispensable à la bonne marche du scénario n'est pas maîtrisé par un membre du groupe ou par un robot à leur service, le M.J. dépêche à leur intention une sympathique rencontre pourvue du talent nécessaire et tout à fait libre de s'engager aux côtés des personnages. Elle s'intègre au groupe et agit sous les ordres des joueurs. Périodiquement, le M.J. se livre à un test de fidélité pour s'assurer qu'elle ne déserte pas (voir p. 161).

Guide ou porteur, troisième couteau ou mécano, médecin ou interprète, la rencontre doit être utilisée dans la limite de ses possibilités. Elle peut donner un coup de main en cas de « galère » si le M.J. l'estime vraisemblable et qu'un test de fidélité a été positif. Parfois elle sert de chair à canon lorsque le M.J. veut montrer aux joueurs le grand danger qu'ils courent sans aller jusqu'à éliminer un de leurs personnages.

Les informateurs

Simples boîtes aux lettres placées là par le M.J., les informateurs ne sont que des silhouettes « couleur locale » qui disparaissent une fois leur tâche accomplie.

On distingue les « tireurs » qui allèchent les joueurs pour les attirer où souhaite le M.J., les « pousseurs » qui envoient les personnages dans la bonne direction, sous la contrainte s'il le faut, et les « emberlificoteurs » destinés à embrouiller les pistes quand les joueurs sont trop près d'une vérité qu'ils ne doivent pas encore connaître. Comme pour les alliés un test de fidélité donne la valeur des renseignements qu'ils proposent. Le porte-parole des personnages ou

celui qui donne des ordres à l'allié, multiplie sa meilleure qualité mentale par deux dés : la rencontre déserte ou ment si le résultat est inférieur à 50.

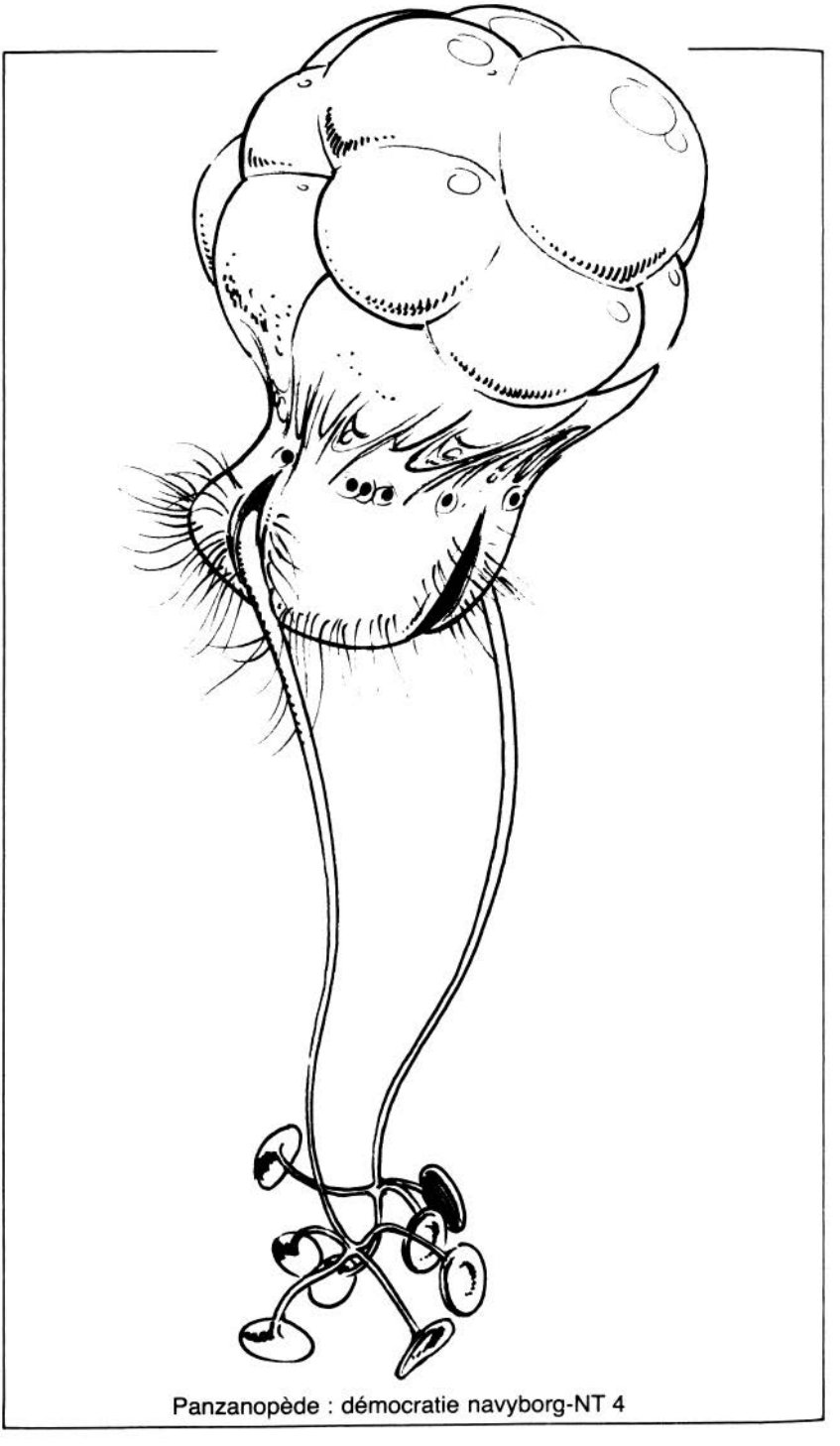
Les ennemis

A l'inverse des alliés, ils sont là pour mettre les bâtons dans les roues des joueurs, pour les poursuivre d'une rancune aussi tenace qu'imaginative. Les ennemis offrent au M.J. deux avantages : ils permettent une identification plus grande pour les joueurs confrontés au challenge toujours renouvelé d'un « ennemi intime » acharné (tous les feuilletons qui veulent qu'on s'attache facilement au héros, lui adjoignent un ennemi mortel, sorte de double noir qui le complète). Le second avantage est d'avoir toujours sous la main un adversaire taillé sur mesure pour ses personnages.

Le comportement de l'ennemi est détestable : il n'hésite pas à fuir un combat défavorable pour, plus tard, réattaquer lâchement par derrière. Pour qu'un bon traître fasse de l'usage, le M.J. prévoyant doit toujours lui fournir une issue de secours ; par exemple, la poursuite qui se termine par la destruction de l'engin du traître et, suppose-t-on (à tort), de ce dernier, est toujours efficace bien qu'elle ait beaucoup servi.

Les obstacles

Moins personnalisés que l'ennemi, les obstacles sont une cohorte de gardes, policiers, douaniers et pillards qui sont autant d'occasions de mettre en pratique les talents des personnages et d'épurer les rangs des canards boiteux.



Panzanopède : démocratie navyborg-NT 4

DÉPLACEMENT

Il y a trois sortes de déplacements :

— Le **déplacement normal,** à vitesse moyenne, en prenant le temps nécessaire pour se reposer et arriver à destination en pleine possession de ses facultés. On ne risque ni fatigue, ni panne, ni accident, et si le M.J. n'a pas prévu d'obstacle ou d'incident dans son scénario le voyage est sans histoire : le M.J. calcule selon la distance à parcourir et le mode de transport utilisé, la durée du voyage, puis il retranche le temps passé, le carburant dépensé et les rations consommées. L'aventure reprend pour les personnages au point où ils sont arrivés à la fin du voyage : « Après trois jours de route, vous arrivez en vue d'une grande cité... »

— La **marche forcée :** une raison impérieuse pousse les personnages à se dépêcher, ils se relaient pour piloter, prennent le minimum de repos, ne faisant halte qu'au bord de l'épuisement. Le M.J. base ses calculs sur la vitesse maximale qu'ils peuvent atteindre ; il procède pour chaque jour de voyage à une vérification d'usure pour connaître les risques de panne. Quand les personnages ont voyagé ainsi pendant un nombre d'heures qui dépasse l'Endurance du plus faible d'entre eux, s'ils sont à pied ou à dos d'animal ou du plus fort s'ils utilisent un véhicule, le M.J. leur annonce qu'ils sont épuisés et leur indique le nombre d'heures de repos nécessaires pour récupérer.

— Si les personnages passent outre et désirent continuer leur marche forcée, il s'agit d'une **course.** Le motif de cette course peut être une poursuite ou un délai impératif. Les personnages alors ne prennent pas de repos et risquent de subir des malus dans leurs qualités physiques. En outre le M.J. procède à une vérification d'usage pour connaître les risques d'accident (voir p. 185).

A pied, sur un animal

Un groupe de personnages se déplaçant à pied ou à dos d'animal doit baser sa vitesse sur celle du plus lent d'entre eux sous peine de voir le groupe se disloquer. Un personnage à pied parcourt en marchant normalement une distance en mètres égale à son Habileté par séquence d'action de six secondes. Le M.J. doit donc multiplier cette habileté par 600 pour connaître sa vitesse horaire. L'Endurance la plus faible (qui peut être celle d'un autre personnage) donne le nombre d'heures de marche qu'il est possible d'effectuer sans fatigue. Chaque heure de marche supplémentaire doit être compensée par une heure de sommeil supplémentaire. La marche forcée d'un

personnage et la marche normale d'un animal double cette vitesse mais il faut deux heures de sommeil supplémentaires par heure de marche forcée. Sur une courte distance, la vitesse normale d'un personnage ou d'un animal peut être multipliée par quatre mais la durée de cette course ne peut être supérieure à un nombre de séquences d'action excédant l'Endurance du personnage ou de l'animal.

Véhicules T.M.A.

Terrestre

Le conducteur d'un véhicule terrestre est assuré d'un voyage sans risque ni fatigue pour un nombre d'heures égal à son Endurance, s'il se contente de la vitesse moyenne de son véhicule. S'il le pousse au maximum indiqué, cette marge de sécurité est écourtée de moitié. Si plusieurs personnages possèdent le talent nécessaire à la conduite du véhicule, ils peuvent se relayer, mais le repos des passagers est de mauvaise qualité : il leur faut dormir une fois et demi plus longtemps pour se reposer autant que dans des conditions normales.

Il est préférable de rouler sur des routes. Sur des pistes de terre la vitesse est diminuée de moitié, et elle est divisée par quatre hors des chemins battus. Il est presque impossible de rouler si le terrain dans ce cas n'est pas dégagé et plat (Sauf pour le glisseur).

Le carburant nécessaire aux véhicules de NT 3 se trouve dans les villages d'au moins cent habitants.

Marin

Quelle que soit l'allure du bateau, l'Endurance des pilotes indique la durée d'une navigation sans problème. Les passagers se reposent normalement à bord.

Certaines circonstances, telles que coups de vent, courants marins ou rapides, entraînent une vérification d'usage du M.J. Il est possible de les prévoir si les personnages prennent la précaution de se renseigner auprès des autochtones avant leur voyage. Le carburant nécessaire est disponible dans tous les ports.

Aérien

Le pilotage d'un engin aérien est très éprouvant et demande une attention constante. S'il vole à une vitesse moyenne, le nombre d'heures de sécurité est donné par l'Endurance du pilote divisée par deux ; et elle est divisée par quatre à la vitesse maximale.

Le décollage et l'atterrissage des jets ne sont possibles que sur les pistes spécialement aménagées dans les aérodromes. De même pour

le décollage des avions ; par contre ces derniers peuvent atterrir sans problème sur une route droite et dégagée. Les pilotes expérimentés peuvent tenter de poser leur avion sur un terrain plat mais le M.J. procède alors à un test d'usage (voir p. 185) ; s'il échoue, le pilote « casse du bois ».

On ne peut trouver de carburant que dans les aérodromes.

Vaisseaux spatiaux

Le pilotage d'un vaisseau spatial est un privilège exclusivement réservé aux navyborgs possédant un grade de capitaine. Il n'est donc pas possible, dans cette version de base, pour les personnages de quitter une planète par leurs propres moyens : ils se contentent de payer leur place sur un vaisseau de la guilde navyborg.

Voyage interplanétaire

Tous les voyages interplanétaires s'effectuent à bord de navettes antigrav. Les vaisseaux interstellaires ne pénètrent jamais dans les systèmes solaires mais font halte dans les spatiodromes ou les astroports, gigantesques stations artificielles orbitant à l'extrême périphérie des systèmes civilisés. La liaison entre les différentes planètes habitées et le port des étoiles est assurée par la navette antigrav. Elle embarque fret et passagers et met une semaine pour entrer ou sortir du système solaire. La durée du trajet entre deux planètes est variable car elle dépend de leurs orbites respectives. Le M.J. la détermine en lançant un dé : son résultat indique le nombre de jours du voyage interplanétaire. Prix du voyage : 300 ₵ par jour.

Voyage interstellaire

Arrivés dans la station portuaire, les personnages vont chercher un embarquement pour la destination de leur choix. S'il est toujours possible, à la longue, de trouver ce qu'on souhaite, il y a beaucoup plus de vaisseaux faisant route vers les centres galactiques de NT 6 que vers les systèmes stellaires plus arriérés. Le M.J. lance un dé auquel il soustrait le NT de la planète où désirent se rendre nos personnages. Le résultat est le nombre de jours d'attente pour trouver le bon embarquement ; si le résultat est 0 ou moins, l'embarquement est immédiat.

Si les joueurs veulent gagner un monde de NT 4 ou inférieur, ils doivent chercher un embarquement à bord d'une barge à fusion thermonucléaire faisant du cabotage d'un monde à l'autre. Les barges sont généralement affrétées par des négociants se livrant à toutes sortes de trafics licites ou non. Elles sautent d'une étoile à la suivante en dehors des routes galactiques. Chaque saut représente une

semaine de voyage. En se reportant à sa carte du secteur, le M.J. cherche la voie la plus courte et compte une semaine par étoile. Prix du voyage : barge : 1 000 ₵ par jour, cargo : 300 ₵ par jour.

Pour aller sur les mondes de NT 5 et 6, les personnages trouveront des embarquements à bord des cargos stellaires. Ceux-ci empruntent les petites et grandes routes galactiques et ne font pas escale sur les mondes non civilisés par les humains. Chaque saut d'un astroport à l'autre représente une semaine de voyage.

Voyage intergalactique

Les grands paquebots à énergie stellaire sillonnent les grandes routes galactiques en sautant exclusivement d'un centre de NT 6 au centre intergalactique le plus proche. Chaque saut dans l'hyperespace dure une semaine quelle que soit la distance parcourue. Prix du voyage : 500 ₵ par jour.

Lorsque les aventuriers doivent se rendre sur un monde non humain très éloigné, ils ont intérêt si c'est possible à gagner en paquebot ou à défaut en cargo le centre intergalactique le plus proche de leur destination et d'emprunter au dernier moment la barge qui les amènera, par sauts de puce, à bon port.

Evasion

Dans toutes les situations (physiques ou mentales) où le personnage est confronté à une attaque, le joueur qui ne souhaite pas engager le combat avec la rencontre, peut tenter une « évasion », une manœuvre qui lui permettra d'échapper au moins provisoirement à l'attaque. Si on lui lance un couteau, il peut se baisser, ou se cacher derrière un mur, si un télépathe tente de sonder son cerveau, il peut essayer de développer un écran mental, ou un nuage de pensées parasites, etc.

Dans le cas où l'évasion réussit, le personnage ne peut contre-attaquer la séquence immédiatement suivante.

Tout d'abord le M.J. fait une estimation des probabilités d'échec de l'évasion. Il tient compte des circonstances et des qualités et talents de la rencontre : par exemple Jason Mc Cord se promenant, est accosté par un individu qui s'accroche à sa manche ; il veut s'en dégager... Le M.J. va estimer à 20 % les probabilités d'échec, s'il s'agit d'un maigre mendiant à moitié infirme ; par contre si l'importun a la carrure d'un lutteur de sumo, l'échec de l'évasion est probable, environ 75 %.

Le M.J. annonce ce chiffre au joueur : c'est le résultat qu'il doit obtenir pour réussir son évasion, au moins 20 se dégager de la prise du gringalet, et 75 pour échapper aux pattes de la brute.

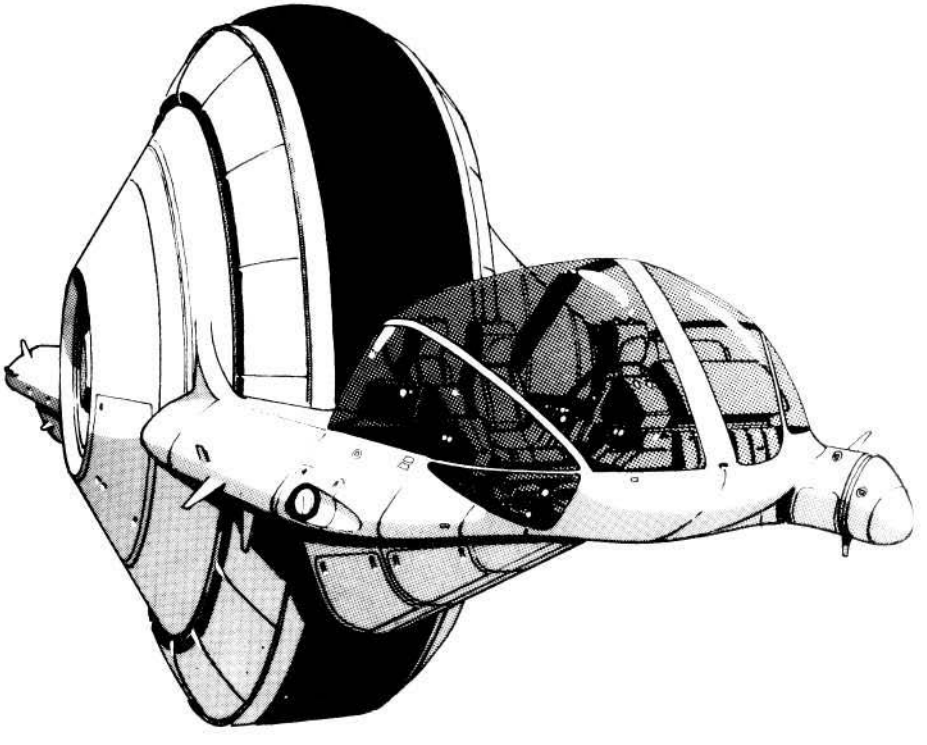
Pour connaître sa capacité d'évasion, le joueur fait la moyenne de ses trois qualités physiques s'il s'agit d'une attaque physique, la moyenne de ses trois qualités mentales, si l'action est mentale.

Il additionne la Force, l'Habileté et l'Endurance de son personnage et divise la somme obtenue par trois. Le résultat est la capacité d'évasion physique du personnage.

La même opération avec l'Intelligence, le Charme et la Volonté donne la capacité d'évasion mentale.

Le M.J. multiplie la capacité d'évasion du personnage par la somme de deux dés :

— si le résultat est inférieur à l'estimation du M.J., l'évasion échoue, le personnage subit les conséquences de l'attaque,
— si le résultat est égal ou supérieur à l'estimation, le personnage échappe à l'attaque.



Karmairk : monarchie guerrière-NT 4. *Doc. origine : Deneb*