

L'Arche du Ciel



*Par **Bigyo'**, sur une idée de **Eng** développée par **Rappar***

*pour le **2e défi TroisFoisForgé PTGPTB***

Sous licence Creative Commons 3.0 (BY-NC-SA)

La dernière frontière

Vous êtes un être humain, un des 36 milliards ayant vécu sur Terre, depuis *Homo sapiens* jusqu'au milieu du XXI^e siècle où l'Humanité fut exterminée par une Intelligence Artificielle et ses nanobots.

Homme, femme, enfant, vieillard; vous vaquiez à vos occupations. Soudain, vous fûtes aspiré hors de votre espace-temps.

Expulsé d'un portail, vous atterrissez sur un sol métallique dans une pièce à la lumière blafarde. Semblant provenir des murs, une voix douce vous accueille.

*« Bienvenu(e) à toi. Je m'appelle **Ava**, capitaine de cette embarcation sur laquelle tu viens d'arriver. Tu n'as pas à t'inquiéter : tu es vivant, en bonne santé, et je ne te veux aucun mal. En fait, j'ai besoin de toi. Je t'invite à avancer jusqu'à la porte en face de toi et à rejoindre tes camarades. Avant de continuer, n'oublie pas de te munir de ce petit objet que tu trouveras sur la table à côté de la sortie et de le glisser dans ton oreille. Il te permettra de comprendre les autres occupants de ce vaisseau. »*

Après quelques minutes d'hésitation, vous décidez d'obéir et avancez prudemment dans une autre pièce, bien plus grande, où d'autres personnes aux accoutrements exotiques semblent

se masser autour d'une toute petite fenêtre. Ils ne prêtent aucune attention à vous, aussi, d'un pas méfiant, vous les rejoignez. A travers un hublot, vous contemplez alors une nuit infinie constellée d'étoiles. Vous faisant sursauter, **Ava** reprend la parole.

*« Vous êtes à bord de **l'Arche du Ciel**. Ne cherchez pas d'où je vous parle, je fais littéralement partie des murs. Nous naviguons en ce moment même à travers la voûte céleste. Cela peut paraître surprenant à certains d'entre-vous, mais il va falloir vous y faire. Vous n'êtes plus sur Terre, ni à votre époque. Nous sommes dans un futur lointain du votre. Mes capacités de machine spatio-temporelle m'ont permis de vous aspirer jusqu'à moi. Vous êtes désormais mon équipage et vous allez m'aider à rentrer chez moi. Alors, peut-être pourrez-vous aussi rentrer chez vous. Je suis désolé de vous imposer cela, mais je n'ai pas vraiment le choix. »*

Prisonnier de ce vaisseau, à la merci de son capitaine, il va falloir vous allier avec vos camarades de galère, surmonter vos différences culturelles, vous unir pour percer les secrets de **l'Arche du Ciel** et survivre dans la **Galaxie** pour peut-être un jour rentrer chez vous...

...ou pas.



Exilés du Temps et Maître de la Galaxie

Ava vous donne encore quelques explications et vous baptise d'un surnom : les **Exilés du Temps**...

L'**Arche du Ciel** est un jeu idéalement conçu pour **3 à 6 joueurs**.

L'un d'entre vous sera le **Maître de la Galaxie (MdG)** :

- Meneur du jeu, il expliquera les règles aux autres joueurs et se portera garant de leur respect. Il mettra aussi en place le contrat social avec l'accord de tout les participants. Durant la partie, il incarnera les personnages non-joueurs tels que **Ava**, décrira certains événements au reste du groupe, participera à poser l'ambiance, et guidera la narration en s'appuyant sur les règles et les différentes interactions des autres joueurs entre eux, avec lui, avec l'univers et l'histoire. Des conseils pour l'aider dans son rôle l'attendent dans la partie qui lui est réservée.

Les autres joueurs incarneront les **Exilés du Temps (EdT)** :

- en utilisant les règles du jeu et en coopération avec le **MdG**, les joueurs font vivre leurs personnages qui font partie intégrante de l'histoire. Ils incarnent des êtres humains arrachés aléatoirement à leur époque et qui se retrouvent à devoir servir ce que certains interpréteront comme la voix d'un vaisseau flottant dans le firmament et que d'autres identifieront comme l'I.A. qui gère une navette spatiale. Quoiqu'il en soit, ces personnages seront déboussolés par ce présent dans lequel ils se retrouvent. Leur principale motivation sera d'essayer de retrouver leur foyer ou tout simplement de survivre le plus longtemps possible. Ils devront passer outre leurs différences culturelles (qui devraient entraîner des malentendus plus ou moins comiques) et peut-être pourront-ils trouver une échappatoire et percer les secrets du vaisseau et de la **Galaxie**.

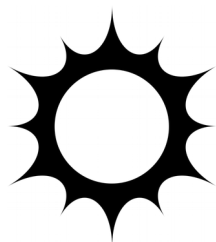
MdG ou EdT, vous avez un objectif en commun : raconter des histoires et vous amuser !

Création de Personnages EdT

De l'homme des cavernes jusqu'à la petite bibliothécaire quinquagénaire, tout le monde peut être emporté.

1. Votre personnage est défini par 3 **aspects** :

- **sa Culture** : le milieu dans lequel il baignait. La machine qui vous a aspiré ne fait aucune distinction, c'est pourquoi votre choix de **Culture** pour votre personnage sera orienté par **l'Époque** et le **Lieu** qui seront tirés au hasard à l'aide d'un D10 sur les tables ci-après.



Époque	Résultat du D10
Préhistorique	1
Antique	2
Médiévale	3
Renaissance	4
Lumières	5
Industrielle	6
Guerres mondiales	7
1950-2000	8
Actuelle	9
Apocalyptique	10

<i>Lieu</i>	Résultat du D10
Europe occidentale	1
Europe orientale	2
Amérique du Nord	3
Amérique du Sud	4
Océanie	5
Proche-Orient	6
Asie Centrale	7
Extrême Orient	8
Haute Afrique	9
Basse Afrique	10

● **son Occupation** : ce qu'il faisait de sa vie avant d'être enlevé.

● **ses Hobbies** : deux centres d'intérêt personnels.

De là découlent des compétences *archétypiques*, dont vous ne ferez pas la liste, mais dont vous vous servirez au bon moment pour convaincre le **MdG** que votre **Exilé** n'est pas totalement désemparé dans cet tout autre univers.

Exemple : Pierre se lance dans la création de son personnage. Il commence à tirer au hasard l'**Époque** et le **Lieu** d'où est originaire son **EdT**. Il obtient 2 et 1 : Antiquité et Europe occidentale. Pierre décide que son personnage sera un légionnaire du Ier siècle nommé Lucius avec les **aspects** suivants :

Culture : Rome Antique. Lucius connaît les panthéons, et quelques peuples soumis ou ennemis. Il est au courant de la politique impériale, des partis et des groupes sociaux. Il parle le bas-latin.

Occupation : légionnaire. Cela implique qu'il sait se battre, au pilum, au glaive et avec un bouclier; qu'il a des notions de tactique; qu'il est courageux, fort, résistant et discipliné.

Hobbies : Pierre décide que 1) Lucius, lors d'une expédition en Orient, s'est intéressé aux poisons et aux antidotes et que 2) il est passionné par les jeux du cirque, les gladiateurs, et sait parier à bon escient.

2. Dans sa nouvelle vie d'aventurier galactique, si votre **Exilé** survit assez longtemps, il aura une **Nouvelle Occupation**, connaîtra de **Nouvelles Cultures** et se trouvera de **Nouveaux Hobbies**. Présentement, ces **aspects** sont vides.


3. Enfin, donnez-lui de l'épaisseur en choisissant son âge; son genre ; en le décrivant; en lui choisissant un passé, un caractère, une vie privée et l'équipement qu'il portait sur lui.

Si l'**Époque** et le **Lieu** tirés au sort vous le permettent, vous pouvez très bien choisir de jouer un personnage historique, comme Philippe IV le Bel ou Agatha Christie. Ne vous inquiétez pas des paradoxes temporels : vous pouvez jouer Ravillac arraché au passé avant qu'il ait commis son crime; le passé semblera inchangé.



L'Arche du Ciel

fiche d'Exilé du Temps

Nom <i>Lucius Magnus</i>	Âge 32 ans
Description & Caractère <i>Grand, brun, jovial, bon vivant</i>	Biographie & vie privée <i>12e année de légion, a parcouru toute la Mare Nostrum</i>
Occupation : Légionnaire <i>Combat armes blanches, tactique, discipline, résistance...</i>	Nouvelle Occupation :
Culture : Rome antique <i>Latin, politique romaine, religions...</i>	Nouvelle Culture :
Hobbies : <ul style="list-style-type: none">• <i>Poisons et antidotes</i>• <i>Jeux du cirque</i>	Nouveaux Hobbies :
Équipement <i>pilum, glaive et bouclier, armure</i>	Argent
Notes	Points de blessure 

Tests

Lorsque votre **Exilé** devra agir sous le stress et que l'issue est incertaine, le **Maître de la Galaxie** déterminera la **Difficulté** d'un succès sur une échelle de 1 (**inratable**) à 10 (**impossible**), en passant par 3 (**facile**), 5 (**moyenne**) et 7 (**difficile**).

Vous négocieriez avec le **MdG** quel **aspect** utiliser :

- Si il est tout à fait adapté, lancez **3d10** (ou **2d10** s'il s'agit d'un **nouvel aspect** – voir section *Evolution*).
- Si il n'est pas vraiment adapté, lancez **2d10**.
- Si il n'a qu'un rapport lointain ou qu'aucun aspect ne s'applique, ne lancez qu'un **dé à 10 faces**.

Si un dé ou plus est supérieur ou égal à la **Difficulté**, vous avez **réussi**. Il suffit d'un seul résultat de 10 pour rendre la réussite critique.

Exemple : des pirates de l'espace investissent l'Arche ! Lucius examine les plans du vaisseau pour tenter de les piéger dans une corsive. Le

temps presse, les autres Exilés attendent ses ordres fébrilement, la situation est tendue... La Difficulté est de 6.

*Pierre argumente au MdG que Lucius est un fin tacticien par **Occupation**; il lance donc 3d10, qui donnent 1, 1 et 6*

→ **une réussite**. Avec sang-froid et fermeté, Lucius donne ses ordres et place ses pions à temps pour bloquer les pirates dans une corsive qui deviendra leur tombeau.

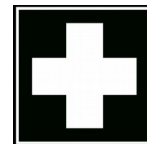
Si tous les dés sont **inférieurs** à la **Difficulté**, c'est un **échec**. Si de plus, il y a un 1 parmi les résultats, c'est un **échec critique**.

*Exemple : Lucius est coincé dans un réacteur à fusion endommagé. Il appuie sur des boutons en invoquant l'aide de Vulcain. Aucun **aspect** ne s'applique ; il ne lance que 1d10, pour une **Difficulté** fixée à 8.*

*Le dé donne 1 → c'est un **échec**, et **critique** en plus ! Il fait fondre le réacteur; qui s'arrête. Les Exilés devront se procurer un autre réacteur et ont intérêt à déguerpir en vitesse !*

Blessures

Les humains en bonne santé ont **3 points de blessure (PB)**. Un personnage avec **2 PB** est légèrement blessé et lance un d10 de moins. Arrivé à **1 PB**, un personnage est gravement blessé et lance deux d10 de moins. À **0 PB**, Ava sera obligé de lui trouver un remplaçant...



Pour vous soigner, trouvez un médecin ou une technologie adaptée (cuve de soin, etc).

Rivalité et combat

Jetez les dés pour chaque protagoniste : **celui qui a le plus de réussites** l'emporte et inflige autant de blessures que la différence du nombre de réussites.

En cas d'égalité de nombre de réussites, celui qui a le total le plus élevé au(x) dé(s) l'emporte de peu.

Exemple : Lucius est pris à parti par un extra-terrestre avec un blaster.

*Tous deux lancent 3 dés. Il est facile de toucher avec un blaster (**Difficulté 3**), plus dur avec un pilum (**Diff. 5**).*

L'alien fait 1, 3, 9 : deux réussites.

Lucius fait 2, 5, 9 : deux réussites aussi.

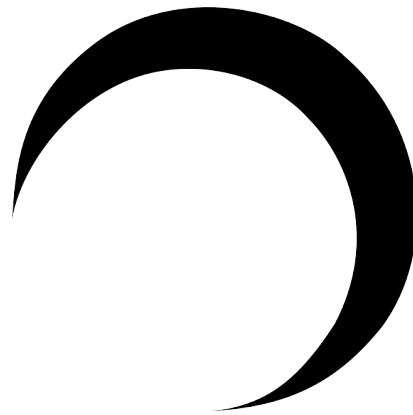
Mais le total de Lucius (16) est supérieur au 13 de l'alien; Lucius lui inflige de justesse une blessure légère.

Évolution

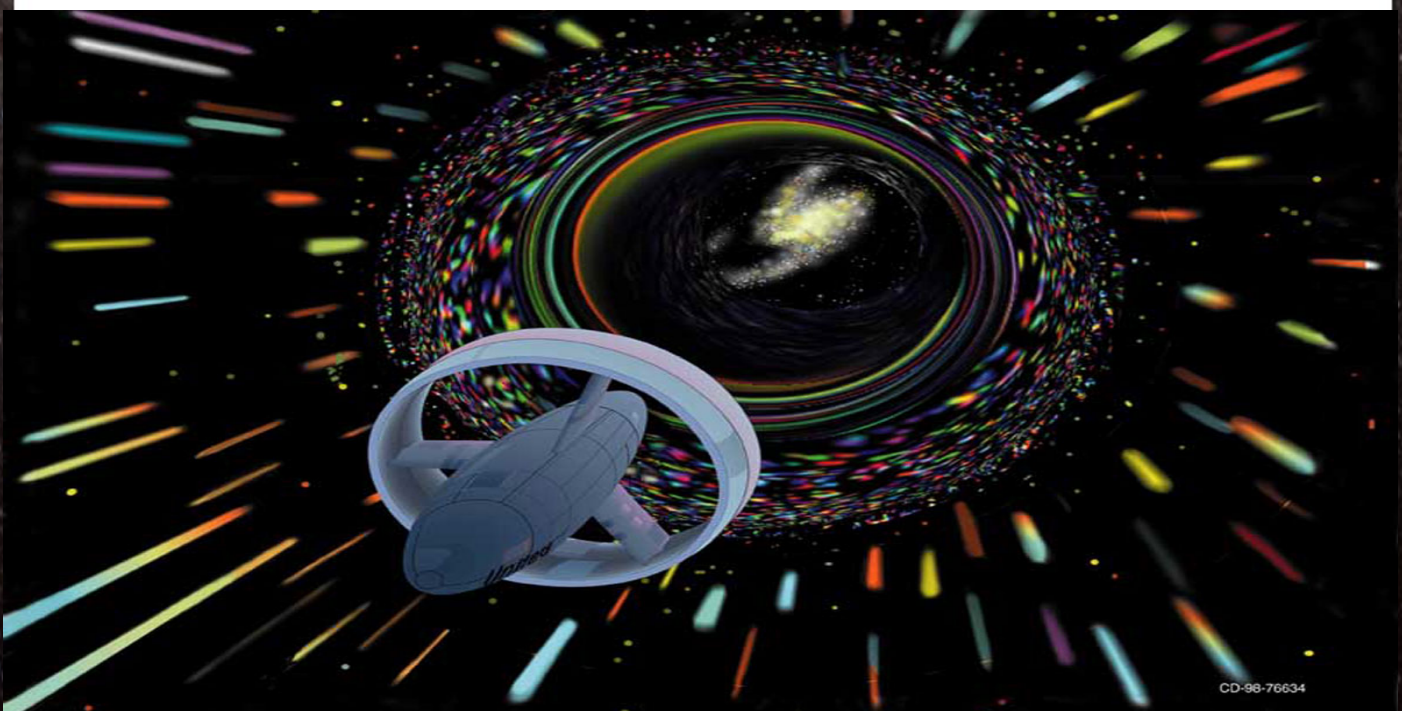
Après quelques temps sur l'Arche, un EdT, pourra acquérir de nouvelles connaissances. Quand cela lui semblera opportun, le MdG pourra autoriser un joueur à choisir sa **Nouvelle Occupation**, sa **Nouvelle Culture**, ou ses **Nouveaux Hobbies**, et lui permettre de jeter deux dés dans un premier temps, puis 3 après une action héroïque et réussie.

*Exemple : Lucius a acquis un blaster et apprend à s'en servir : sa **Nouvelle Occupation** est **Trooper**. Le MdG autorise Pierre à lancer jusqu'à 2d10 pour les actions en rapport avec cette occupation.*

*Après un combat désespéré où Lucius est arrivé à se débarrasser seul de plusieurs ennemis, sauvant les autres EdT et l'Arche, le MdG autorise désormais Pierre à lancer jusqu'à 3d10 lorsque Lucius fera appel ses talents de **Trooper**.*



∞∞∞ **La partie suivante est réservée au Maître de la Galaxie** ∞∞∞



La fuite d'Ava

Ava est une intelligence artificielle très poussée. Véritable conscience de l'**Arche du Ciel**, elle a besoin de retourner sur sa planète d'origine auprès de ceux qui l'ont construite pour leur rapporter les terribles événements dont elle a été témoin.

Au service des **Gnorps**, ses concepteurs et constructeurs du vaisseau, elle était en mission avec à son bord plusieurs centaines de scientifiques pour étudier le passé d'une lointaine planète morte : *la Terre*.

Grâce à leur *Portail d'Aspiration Spatio-Temporelle* (le **PAST**), les **Gnorps** étaient capables de transporter des individus ou des populations entières sur l'**Arche du Ciel**, ce qui leur permettait de les étudier au sein de ce laboratoire géant que constituait le vaisseau.

Le projet suivait son cours jusqu'à ce qu'un vaisseau inconnu ne sorte d'un trou blanc et ne s'en prenne à l'**Arche du Ciel** et à son équi-

page. Ni les créatures, ni les technologies utilisées par ces dernières pour désintégrer les scientifiques n'étaient référencés dans les bases de données d'**Ava** qui enregistra tout le déroulé des événements dans sa mémoire interne. C'est en extremis qu'elle échappa aux griffes de ces monstres intergalactiques. Mais malheureusement, dans sa fuite, elle fut gravement endommagée avec l'**Arche du Ciel**, et plusieurs de ses fonctions furent mises hors service. Ce fut notamment le cas des moyens de communication qui auraient pu lui permettre d'envoyer un signal de détresse à sa planète d'origine.

Sans équipage, perdue dans la **Galaxie** dans un secteur non répertorié, à cours de ressources, **Ava** enclencha le **PAST** pour trouver de l'aide. Calibrée sur la Terre, la machine aspira quelques personnes aux origines variées. Ces êtres humains n'auraient d'autres choix que d'aider **Ava** à retrouver sa planète. Mais ce n'était pas aussi simple.

Le PAST et l'Arche du Ciel

Le *Portail d'Aspiration Spatio-Temporelle* est une machine complexe et les principes quantiques sur lesquels elle s'appuie pour fonctionner sont hors de portée de la compréhension humaine, même du plus grand génie de la fin du XXIème siècle. Des individus transportés dans le présent par la machine sont appelés des **Exilés du Temps (EdT)**.

Seuls quelques principes importants sur cet engin doivent être retenus :

- Les **Gnorps** ont conçu le **PAST** de telle manière que les individus qu'ils transportent dans le présent n'y sont pas attachés définitivement. Ils ne sont que « empruntés » à la réalité d'où ils viennent. Si le fonctionnement de la machine est interrompu, l'**EdT** disparaît soudainement.
- Les **Gnorps** n'ont pas jugé bon de s'assurer du retour des **EdT** dans leur monde d'origine une fois le lien rompu par la machine. Théoriquement, ils sont censés se désintégrer.

- Par mesure de sécurité, les concepteurs ont attribué une portée maximum de liaison avec la machine. Si un **EdT** s'éloigne de plus de 10 kilomètres du **PAST**, le lien se rompt.
- Le **PAST** a besoin de beaucoup d'énergie pour fonctionner. Cette énergie provient de carburants et de générateurs installés sur le vaisseau. Dans son état normal, l'**Arche du Ciel** peut faire fonctionner le **PAST**, son armement, son bouclier, ses moteurs et son hyper-convecteur à vortex, le tout en même temps.

Ava est désormais la seule à pouvoir activer le **PAST** mais à cause des dysfonctionnements dont elle est victime, elle n'arrive pas à régler correctement la machine qui est restée calibrée sur le passé de la Terre. Elle est ainsi condamnée à aspirer aléatoirement des terriens ou des terriennes en espérant qu'ils puissent l'aider.

De plus, le vaisseau étant gravement endommagé, l'énergie que **Ava** décide de consacrer au

PAST ne lui permet pas d'utiliser correctement en même temps n'importe quel autre des gouffres énergétiques qui composent l'**Arche du Ciel**. Autrement dit, si elle a besoin d'activer ses boucliers alors qu'elle a des **EdT** à bord, l'énergie qu'elle renverra vers sa protection

risque de faire rompre le lien avec au moins un des **EdT**. C'est encore pire avec l'**hyper-convecteur** qui demande énormément de puissance et risquerait de lui faire perdre tout son nouvel équipage le temps de traverser un trou de ver.

Les règles du PAST

Que se passe-t-il si les personnages des joueurs se trouvent dans une situation où le **PAST** ne peut pas fonctionner correctement ?

- Le **PAST** arrête de fonctionner totalement : tous les **EdT** disparaissent. Si la machine est relancée, tous les joueurs doivent recréer un personnage.
- Un **EdT** s'éloigne à plus de 10 kilomètres du **PAST** : l'**EdT** disparaît. Le joueur doit recréer un personnage.
- L'**Arche du Ciel** se pose ou s'envole d'une planète grâce à ses moteurs : cela demande de l'énergie qui est prélevée du **PAST**. Tous les joueurs lancent 1D10. Celui ou ceux avec le plus petit score relancent. S'ils font **1 ou 2**, leurs **EdT** disparaissent, ils doivent refaire un personnage.

- Les boucliers ou l'armement de l'**Arche du Ciel** sont activés : même principe qu'en cas d'utilisation des moteurs (voir précédemment).
- L'**Arche du Ciel** active son **hyper-convecteur à vortex** pour voyager à travers un trou de ver : cela demande énormément d'énergie au vaisseau qui redirige au moins la moitié des ressources allouée au **PAST** vers l'**hyper-convecteur**. Tous les joueurs lancent 1D10. Ceux qui font **1 ou 2** voient leur **EdT** disparaître. Ils doivent refaire un personnage.

Ava est au courant des risques encourus par les **EdT**. La bonne nouvelle c'est que ces risques élevés au départ du jeu pourront diminuer par la suite si les **Exilés**, dans leurs péripéties, arrivent à réparer l'**Arche** et à la ramener à bon port.

Disparitions et Révélations

Qu'advient-il d'un **EdT** lorsqu'il disparaît ? Théoriquement il est désintégré car les concepteurs n'ont pas prévu de mécanisme de retour. **Ava** le sait bien. Mais elle peut faire planer le doute sur ce qui arrive vraiment lorsqu'un **Exilé** disparaît. Elle peut juger bon de ne pas avertir son équipage des risques qu'ils encourent jusqu'à ce que l'un d'eux en soit victime. Ou au contraire, elle peut tout leur dévoiler dès le début.

Cette décision appartient au **MdG**. Vous pouvez réserver cette mauvaise surprise à vos joueurs si c'est le genre de twist qu'ils apprécient. En revanche, si vos joueurs s'attachent vite à leurs personnages, une telle surprise pourrait engendrer de la frustration et leur gâcher la partie.

Dans ce cas, il vaudrait mieux les prévenir dès le début du jeu. A vous de décider en fonction de vos joueurs et du contrat social établi en début de partie.

Paradoxes temporels : certains de vos joueurs ont peut-être choisis d'incarner un personnage historique. Sa disparition devrait remettre en cause toute l'Histoire de l'Humanité. Sauf que le **PAST** pioche les **Exilés** aléatoirement dans le passé d'une infinité de Terre issues d'autant d'univers parallèles. Mais ça, c'est un effet secondaire de la machine. Les **Gnorps** ne maîtrisent pas entièrement la science des multivers. Aussi, ils ne peuvent expliquer pourquoi ils ne semblent pas pouvoir aspirer d'humains après une certaine date.

La **Galaxie** est dominée par des espèces extraterrestres car les seuls humains de l'univers de **l'Arche du Ciel** viennent du **PAST**. L'ambiance du jeu est *Space Opera* : les aliens sont humanoïdes, ressemblant à des acteurs maquillés avec des postiches. Les équipements extraterrestres sont compatibles avec les humains, leur air est respirable. Grâce aux traducteurs universels, les humains peuvent parler avec les aliens et évoluer parmi les civilisations extraterrestres.

Les préoccupations des **Exilés du Temps** sont de plusieurs ordres :

- Qu'ils soient au courant ou non des risques propres à leur condition, ils vont d'abord devoir survivre et s'adapter : trouver de quoi se nourrir, s'hydrater, se vêtir, comprendre les nouvelles technologies, que ce soit en fouillant les parties du vaisseau encore habitables ou en allant explorer des mondes inconnus.
- En second lieu, ils devront penser à aider **Ava**. Il faut réparer le vaisseau, trouver du carburant et de quoi reconstruire les générateurs. Il leur faudra forcément faire affaire avec des civilisations et des groupes extraterrestres divers et variés pour acquérir les bonnes pièces et trouver des gens capables de les aider. A moins qu'ils ne fassent tout leur possible pour entrer en contact rapidement avec les **Gnorps**.
- Enfin, il leur faudra trouver le moyen de rentrer chez eux. Avec ou sans l'aide des

Gnorps, l'ultime quête des **Exilés** est de retourner auprès des leurs. A moins qu'ils n'aient décidé que le vaisseau était devenu leur nouveau foyer ? **Ava** leur sera reconnaissante de l'avoir aidée à retrouver sa planète et sera prête à aider les **Exilés** en retour. Mais est-ce que les **Gnorps** la laisseront faire ? Est-ce qu'ils seront reconnaissant envers les **EdT** ? Et qu'en est-il des créatures intergalactiques responsables de toute cette histoire ? Peut-être ont-elles déjà annihilé les **Gnorps** et d'autres formes de vie ? Les possibilités à ce stade sont infinies. A vous et à vos joueurs d'orienter votre partie vers la destination qui vous plaira. Il se peut que, lorsque vous serez proche de ces questions, **l'Arche du Ciel** et le **PAST** seront suffisamment stables pour que les **EdT** n'aient plus à craindre pour leur vie à chaque passage de trou de ver.

Malgré un univers qui pourrait s'avérer sombre, **l'Arche du Ciel** se veut un jeu léger, avec de l'humour (venant du décalage entre les personnages du passé et les situations futuristes mais aussi de la confrontation entre humains d'époques et de cultures différentes) et de l'aventure décomplexée. Les règles du **PAST** et les risques encourus par les **Exilés** encouragent cet esprit. **Les Exilés** veulent survivre, mais s'ils viennent à disparaître... **Ava** en fera venir d'autres. L'aventure continuera et de nouvelles situations rocambolesques pourront voir le jour !

Ava, Gnorps, créatures intergalactiques et autres aliens

- **Voici quelques infos supplémentaires sur Ava** : son processeur central se trouve dans un compartiment secret du vaisseau dont elle-même ignore l'existence. Seul les **Gnorps** possèdent cette info. Une partie de ces circuits ayant été endommagé, elle ne pourra pas être pleinement opérationnelle avant de retrouver ses concepteurs. Elle aura l'occasion

de se découvrir quelques bugs en plus de ceux qui l'handicapent déjà. Elle a une batterie indépendante capable de la maintenir en vie pour des centaines d'années et, normalement, elle peut absolument tout contrôler sur son vaisseau lorsque celui-ci est en bon état.

- **Les Gnorps** sont des humanoïdes reptiliens. Ils vivent dans une dictature mili-

taire, mais ils ont de très bons scientifiques en quête d'armes oubliées de civilisations disparues.

- **Les créatures intergalactiques** sont ce que bon vous semblera. Elles et leur technologie sont inconnues de tous les autres aliens présents dans la Galaxie car elles sont originaires d'une région de l'univers très lointaine et non répertoriée. Elles n'ont qu'une seule ambition : la destruction!

- **Aliens de la Galaxie :** la **Galaxie** est notre bonne vieille *Voie Lactée* dans un futur où l'humanité n'existe plus. Elle est vaste (environ 120 000 années lumières de diamètre, 400 milliards d'étoiles et 100 milliards de planètes) et possède des milliers de systèmes habités par tout autant de civilisation aliens qu'il est impossible de décrire ici. Libre à vous de les inventer ou de vous inspirer des œuvres de S-F !

Les Tests du MdG

Dans la mesure du possible, privilégier le point de vue des joueurs et de leurs personnages pour les jets. Lorsqu'une difficulté se présente, c'est aux **Exilés** de l'affronter.

Cependant, dans certaines rares situations le **MdG** n'aura pas d'autres choix que de laisser parler les dés : durant les combats (comme évoqué dans le paragraphe dédié) et si l'action d'un personnage non-joueur est totalement indépendante.

On considérera que les antagonistes lorsqu'ils doivent faire un jet ont certaines compétences en la matière. Si ce n'était pas le cas, ils échoueraient tout simplement. Le **MdG** leur attribuera alors entre 2 et 3D10 qui devront égaler ou dépasser une **Difficulté** qui dépendra des conditions de réalisation de l'action.

Exemple : un chasseur furtif interstellaire a pris en chasse l'Arche du Ciel ! Les Exilés sont

pris par surprise, trop occupés à réparer le vaisseau depuis l'extérieur. Le chasseur tire ! Fait-il mouche ? Le MdG lance 3D10 car le pilote est clairement expérimenté dans ce genre de manœuvre qui n'est d'ailleurs pas très difficile. La Difficulté est donc de 5.

→ Les dés affichent 4,5 et 6 ! L'attaque touche. L'Arche du Ciel est endommagée, Ava prévient son équipage qu'elle est prête à activer son bouclier. Les Exilés se réfugient dans le vaisseau et prient pour que le PAST tienne le choc.

PB des aliens : la plupart étant humanoïde, ils auront entre **2 et 4 PB**. Pour les autres créatures, le **MdG** décide. Notez que des ennemis blessés seront moins efficaces. Sous la moitié de ses PB, un alien ne lancera plus qu'un seul D10.



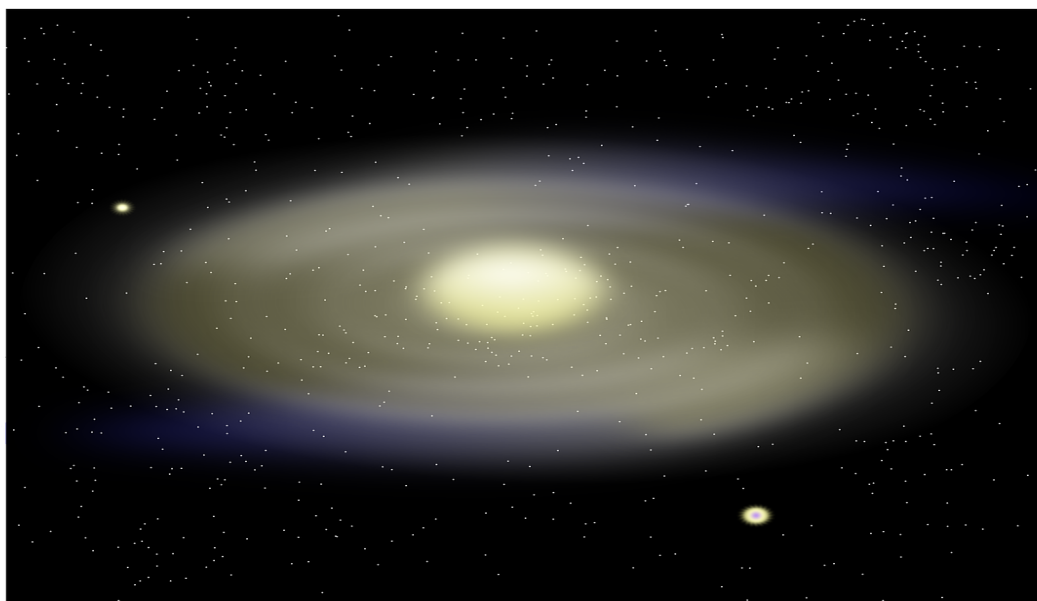
Synopsis d'une campagne

Comme dans les films et les séries de S-F, Le **MdG** alternera les épisodes favorables aux **EdT** (+), et ceux où ils souffrent amèrement (-).

- **I. (-)** : les **Exilés** viennent tout juste de débarquer. Alors qu'ils tentent de comprendre ce qui leur arrive, des bruits raisonnent dans les coursives du vaisseau. **Ava** ne détecte rien, ses radars sont en panne. Se pourrait-il qu'une ou plusieurs créatures responsables du massacre des scientifiques **gnorps** aient pu survivre et se cacher dans **l'Arche**? Trouver de quoi se défendre et se débarrasser de ces passagers indésirables est la priorité.
- **II. (+)** : alors que les ressources s'amenuisent dangereusement, un *Cargo* entre en contact avec **l'Arche du Ciel**. Les aliens qui débarquent sur le vaisseau sont amicaux avec les **Exilés**. Mais une fois les présentations passées, ils seront vite intéressés par récupérer les dernières ressources de **l'Arche** et cet étrange portail que **Ava** essaie de protéger coûte que coûte : le **PAST**.
- **III. (-)** : les **EdT** tombent malade les uns après les autres. Ils doivent réaliser que les bactéries et virus qui habitent **l'Arche** – ancien vaisseau **gnorp** – sont en symbiose avec les **Gnorps** seulement ! Il va falloir trouver un médecin et un moyen d'assainir le vaisseau avant

d'être trop faible et de mourir dans d'atroces souffrances.

- **IV. (+)** : les **Exilés** atterrissent sur une planète qui s'avère être un véritable carrefour de contrebande. Ils se font engager pour transporter quelques marchandises sur un autre monde. Le voyage sera un peu mouvementé, leur marchandise attirant les convoitises de plusieurs partis. Mais au final la prime touchée leur permettra de commencer à réparer **l'Arche**.
- **V. (-)** : Alors que les réparations avancent bon train, **l'Arche** est victime d'un sabotage perpétré par la mafia locale ! Les succès de vos missions ont fait des jaloux. Les **Exilés** vont devoir se faire des alliés pour remettre en état de marche le vaisseau et se protéger de ceux qui en veulent à leur peau avant de quitter cette planète.
- **VI. (+)** : votre manière de remettre à leur place les parrains de la pègre a été remarquée par un groupe de *justiciers interstellaires*. Ils promettent de vous aider à prendre soin de **l'Arche** et de vous mettre en contact avec les **gnorps** si vous les aidez à contre-carrer les ravages et pillages d'un vaisseau semblant venir tout droit d'une galaxie inconnue. Pourrait-il s'agir de créatures responsables de toute cette histoire ?



Inspirations

Livres

- Le Monde du Fleuve de P.J. Farmer
- Les Croisés du Cosmos de Paul Anderson

Films

- Les Gardiens de la Galaxie de James Gunn
- La Passion Béatrice de Bertrand Tavernier

Séries TV

- Star Trek de Gene Roddenberry

- Battlestar Galactica de Ronald D. Moore
- Cobra de Buichi Terasawa
- Sliders de Tracy Tormé et Robert K. Weiss

- Doctor Who de Sydney Newman

- Firefly de Joss Whedon

BD

- Valérian et Laureline : l'ambassadeur des Ombres de Pierre Christin et Jean-Claude Mézières



L'Arche du Ciel

fiche d'Exilé du Temps

Nom	Âge
Description & Caractère	Biographie & vie privée
<u>Occupation :</u>	<u>Nouvelle Occupation :</u>
<u>Culture :</u>	<u>Nouvelle Culture :</u>
<u>Hobbies :</u>	<u>Nouveaux Hobbies :</u>
Équipement	Argent
Notes	Points de blessure 