

XENOLOGIE

« Par Zalfrost , sur une idée de Nitz développée par Frogeaters pour le Quatrième Défi Trois
Fois Forgé de PTGPTB.

Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC. »

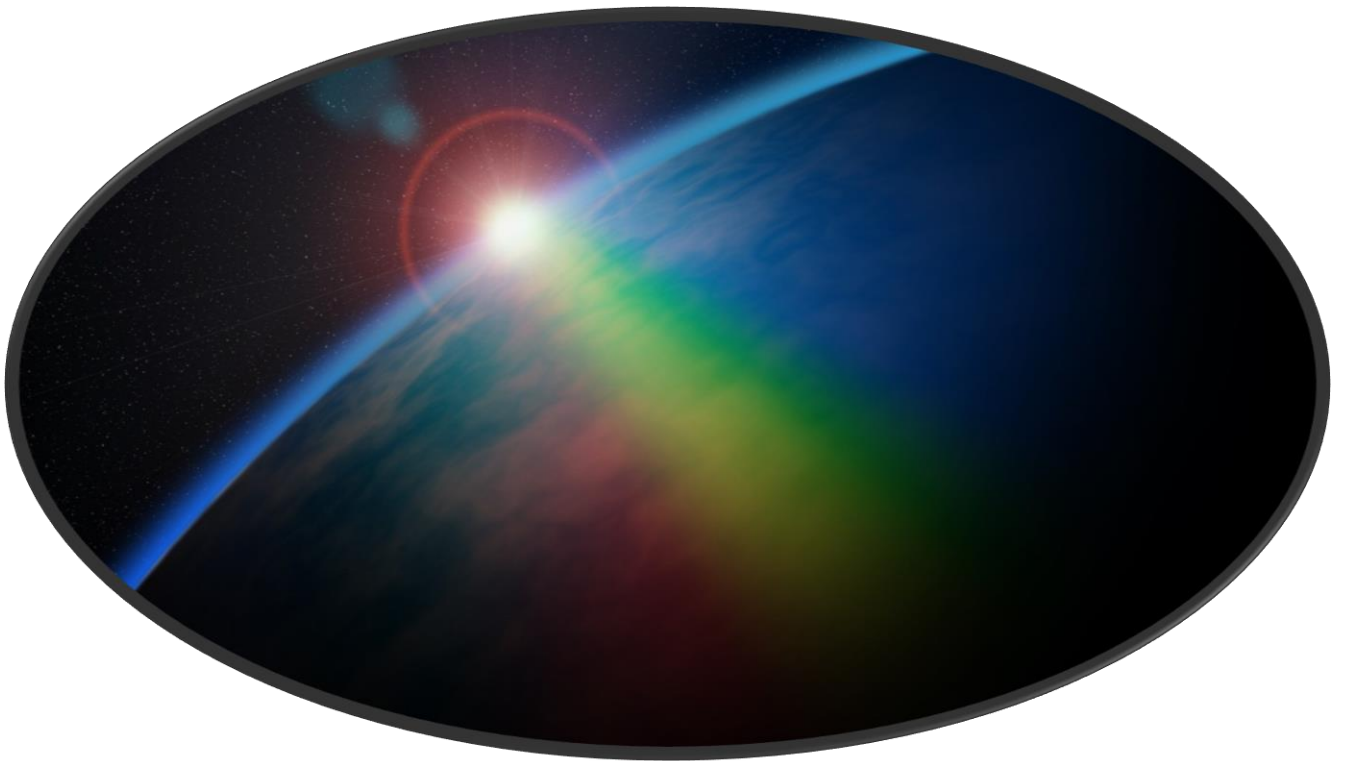


Table des matières

Table des matières

Présentation :	3
L'univers en 2219 :	3
Déroulement du jeu :	4
Première partie : « Nouvelle espèce pensante identifiée, analyse en cours... »	4
Seconde partie : « Il faut nous rendre sur place pour étudier la situation. »	4
Système de jeu	5
Création des personnages :	5
Résolution des actions :	6
Récupérer des points de caractéristiques :	8
Fin de partie :	8

Présentation :

Xenologie est un jeu de rôle où les joueurs interprètent des membres de la société des xénologues, une organisation spatiale futuriste, chargée d'explorer et de recenser les planètes contenant des formes de vie intelligentes, et de venir en aide aux populations indigènes qui en auraient besoin. La rencontre de nouvelles cultures, la diplomatie et l'exploration seront au cœur des aventures des joueurs.

L'univers en 2219 :

Dans un futur lointain, l'espèce humaine a enfin découvert les secrets du voyage supraluminique, et s'est lancé à la découverte de l'univers. Des planètes habitables furent colonisées, des stations spatiales furent assemblées pour servir de lieu de transit de marchandises ou de voyageurs, et la population de la terre chuta de presque 30% tant le nombre de colons était important, revenant aux 7 milliards des années 2000. Rapidement ces colons ont obtenu la réponse à la question que se posaient tous les astrologues, astrophysicien et autres curieux depuis des siècles et des siècles...



« *NON, nous ne sommes pas seuls !* »

Ce slogan fut placardé partout sur terre au retour du premier vaisseau d'exploration, avec à son bord un émissaire Ske-wee, une race alien pacifique, ressemblant à des blocs de roche dotés de pattes et de tentacules violets, bien plus avancée que les humains dans l'exploration spatiale. Mais toutes les rencontres ne furent pas aussi heureuses. Certains vaisseaux furent anéantis, sans que l'on sache ce qui leur était arrivé, ou parfois en ayant juste le temps d'envoyer un dernier message avant d'être annihilé par des extraterrestres vindicatifs.

Face à ces menaces, les états décidèrent enfin d'unir leurs forces pour protéger la terre contre d'éventuels alien hostiles. Les petits vaisseaux d'exploration qui étaient jusque là la norme furent délaissés au profit de lourds croiseurs, bien moins rapides et mobiles, mais bien plus résistants, et armés de la pointe de la technologie humaine et Ske-wee.

Néanmoins, afin de poursuivre l'exploration, les humains et les Ske-wee décidèrent de créer une organisation d'exploration, dotée de vaisseaux furtifs pouvant accueillir un équipage réduit, qui seraient chargés à la fois d'identifier des menaces potentielles, de nouer des relations amicales avec des races le désirant, et de rechercher des technologies nouvelles pouvant servir à défendre les mondes de la confédération naissante. La société des Xénologues était née.

Déroulement du jeu :

Dans une partie de « Xénologie », un des joueurs endossera le rôle de maître de jeu, tandis que le reste interprètera l'équipe de xénologues dans ses aventures. Une partie est composée d'une phase de création collective, puis de la phase de jeu où les personnages devront surmonter les difficultés que le maître de jeu placera sur leur chemin

Première partie : « Nouvelle espèce pensante identifiée, analyse en cours... »

La première part du jeu va commencer par une introduction du maître de jeu. Dans un scénario classique, le vaisseau des joueurs arrive à proximité d'une nouvelle planète contenant une ou des espèces intelligentes, ou reçoit un message leur transmettant des informations à ce sujet. Le MD fournira quelques informations initiales concernant cette espèce (nom, aspect, niveau technologique, etc) et la planète (climat, taille, gravité, biotope).

A partir de cette présentation, les joueurs participeront tous à la création de la communauté avec laquelle les personnages vont entrer en contact. Pour ce faire chaque joueur va tirer une carte dans le paquet, et se référer au tableau suivant pour savoir quel aspect de la société il va présenter. Le joueur suivant devra intégrer ce que le premier aura développer dans sa création, afin de créer un tout harmonieux et cohérent.

Carte	Aspect	Carte	Aspect
As	Organisation politique	10	La place de la religion
Roi	La puissance militaire	9	Les formes d'arts
Dame	L'organisation familiale	8	Les divertissements et loisirs
Valet	Le niveau technologique	7	Conscience écologique

Si deux joueurs tirent une carte de même valeur, soit l'un d'eux re-pioche pour obtenir une carte qui n'est pas encore tombée, soit ils proposent tous deux une vision différente du même aspect de la société, le sujet étant alors une source de clivage entre deux factions de l'espèce étudiée.

Seconde partie : « Il faut nous rendre sur place pour étudier la situation. »

La seconde partie du jeu peut être jouée directement si le maître du jeu est suffisamment expérimenté et se sent suffisamment à l'aise pour pouvoir adapter son scénario à la volée aux éléments fournis par les joueurs, ou ultérieurement, pour lui laisser le temps de peaufiner son scénario.

Une fois les informations sur la race rencontrée bien développées par l'ensemble des joueurs, le scénario peut commencer. Chaque joueur interprétant son personnage, pendant que le maître

de jeu décrit les lieux et les réactions des personnages non joueurs. La plupart des interactions seront résolues simplement par la narration, le maître du jeu validant la faisabilité ou non d'une action. Cependant, pour certaines scènes clés, il conviendra de déterminer la réussite ou l'échec d'une action par un lancer de dés. (Voir le chapitre sur le système de jeu pour en savoir plus).

Système de jeu

Création des personnages :

Les personnages sont des explorateurs de la société de Xénologues. Plusieurs profils peuvent être envisagés, car la société des Xénologues cherche une multitude de talents pour ses équipes (scientifiques, experts en survie en milieu hostile, soldats reconvertis, diplomates spécialisés en communication avec des espèces nouvelles...). Presque tout personnage doté d'une spécialité, d'un peu de courage et de la volonté de découvrir les étendues infinies de l'univers peut être accepté au sein de la société.

Les caractéristiques :

Chaque joueur crée son personnage et repartit 20 points entre les caractéristiques, avec un minimum de 1 et un maximum de 7 (Un humain moyen ayant 3 ou 4 dans chaque caractéristique).

Physique : Détermine les prouesses athlétiques et martiales d'un personnage. Une baisse de Physique représente des blessures ou de l'épuisement.

Diplomatie : Représente la faculté d'un personnage à obtenir ce qu'il souhaite des autres sans utiliser la force, que ce soit par le débat, le commerce ou l'intimidation. Une baisse de diplomatie traduit un manque de confiance envers le personnage, une image écornée ou ridiculisée.

Science : La caractéristique science mesure les connaissances initiales du personnage, mais également sa capacité à analyser et maîtriser de nouvelles technologies. Une perte de points de science peut représenter un matériel défectueux, ou non compatible avec la technologie locale, ou encore une surchauffe liée à une utilisation intensive.

Survie : C'est la capacité d'un explorateur à survivre en milieu hostile, déterminer les aliments comestibles ou non, analyser le comportement d'une bête sauvage, etc. Lorsqu'un personnage perd des points de survie, cela signifie que le climat ou la faune locale l'épuisent ou le surprennent. Cela peut aussi représenter un équipement de survie (combinaison, respirateur,) en train de lâcher.

Entraide : C'est l'influence qu'a le personnage au sein du groupe. Cette caractéristique n'est pas utilisée pour résoudre des épreuves, mais peut servir de Joker pour aider un autre personnage à réussir une épreuve. Une baisse des points d'entraide représente la tension qui monte entre les membres du groupe.

La race du personnage :

Si la majorité des xénologues sont humains, l'organisation accepte toutes les bonnes volontés. Le choix de votre race n'influe pas sur vos caractéristiques, il revient au joueur d'inventer une race cohérente avec sa répartition de points. Un personnage avec 6 en Physique peut donc être un ancien commando bodybuildé, ou un immense humanoïde poilu qui ne communique que par gémissements plaintifs...

L'équipement :

Un vaisseau de la société des xénologues dispose de toute la technologie requise pour que l'équipage mène sa mission à bien : Senseurs, combinaison de sortie, commlinks, module d'analyse linguistique avec traduction en temps des réels des langages nouveaux, laboratoire intégré pouvant faire office d'infirmier ou de local de recherche... Tout ce matériel ne fournit pas de bonus aux personnages, mais leur permet de résoudre leurs actions sans malus. Un matériel endommagé, où un artefact xénos particulièrement performant peu en revanche offrir un bonus ou un malus à la caractéristique du personnage.

Résolution des actions :

Pour les scènes clés de la partie, la réussite ou l'échec des personnages sera déterminée par un lancer de dés, sous une caractéristique. Par défaut, un personnage utilise des d8 pour résoudre une action (sauf utilisation d'un matériel ou d'une situation particulièrement avantageuse ou désavantageuse, qui donnera un d10 ou un d6 à la place.

Le MD commence par décrire la scène, et annonce-la ou les caractéristique(s) nécessaire(s) pour résoudre l'action. Il détermine également un nombre de succès à obtenir pour surmonter cette difficulté.

Le joueur qui souhaite prendre en charge la gestion de la scène décrit alors la façon dont son personnage va tenter d'affronter le problème, puis jette le nombre de dés correspondant à sa valeur dans la caractéristique de l'épreuve. Si deux caractéristiques différentes sont sollicitées durant l'épreuve, deux joueurs peuvent intervenir simultanément, chacun prenant en charge une partie de l'épreuve. Par défaut, un personnage qui ne prend pas en charge une épreuve ne se tourne pas les pouces. Il écoute celui qui est à l'œuvre, aide de son mieux, monte la garde, il participe activement à la réussite du groupe, mais ne prend pas le lead pour cette scène... En termes de mécanique néanmoins, il n'interviendra pas, à moins qu'il **n'aide ses camarades** (voir ci-dessous).

Echec ou réussite :

Une fois les dés lancés, le joueur compte tous les dés ayant obtenu 4 ou plus. Chacun de ces dés est un succès, qui contribue à surmonter l'épreuve. Si le personnage a obtenu suffisamment de succès pour atteindre le seuil fixé par le maître du jeu, l'épreuve est surmontée sans complication.

En revanche, s'il manque un certain nombre de succès pour réussir l'épreuve, deux options sont possibles, au choix du joueur qui vient de lancer les dés.

- **Passage en force** : Les personnages joueurs sont les héros. Ils parviendront donc à surmonter les épreuves même lorsque le destin s'acharne sur eux. Néanmoins, la fatigue, le stress et les blessures vont s'accumuler, compromettant leurs chances de passer les prochaines difficultés. Le personnage qui a dirigé la scène perd un nombre de point dans la caractéristique sollicitée égal au nombre de succès manquant. Les autres membres du groupe en perdent un (dans la même caractéristique).
- **Aidez-moi** : S'il manque des succès, plutôt que de passer en force, un joueur peut appeler ses camarades à l'aide. Un autre joueur prend alors en charge la scène, expliquant comment il va tenter de renverser la situation. Il peut choisir de faire un jet sous la même caractéristique, auquel cas il dépense un point d'entraide, puis fait son jet et ajoute les succès obtenus à ceux de son camarade. Le joueur qui vient aider peut aussi décider de changer de caractéristique, mais pour cela il doit dépenser deux points d'entraide avant de lancer son jet, et d'additionner ses succès à ceux de son camarade.

Exemple :

Notre groupe de Xénologues cherche à fuir la planète Jiskar, dont les habitants ont tenté de les réduire en esclavage. Ils arrivent enfin à l'endroit où est stationnée leur vaisseau, mais ils remarquent de suite que les Jiskariens ont placés un sabot de verrouillage magnétique les empêchant de décoller. Pire, les bruits de droïdes de combat convergent dans leur direction. Le MD annonce une épreuve combinée Physique (pour repousser les droïdes) + Science (pour pirater le sabot et libérer leur vaisseau). Il annonce une difficulté de 6 pour le Physique, et de 4 pour la science.

Deux joueurs décident de se partager la gestion de la scène. Le joueur de Pram, une mercenaire, ancienne des forces spéciales, annonce qu'il va s'occuper de repousser les droïdes. Elle renverse quelques tables et autres caisses pour faire des abris de fortune derrière lequel le groupe va s'abriter pour tirer sur leurs assaillants.

La joueuse de Nanech, la mécanicienne du vaisseau propose de connecter son commlink au sabot de verrouillage pour essayer de le pirater. Le MD décide que les actions proposées sont valables, et ne donne aucun bonus ou malus au jet. Nanech obtient 3 succès sur ses 5 dés. Le groupe n'a pas eu beaucoup d'épreuves basées sur la science, et les caractéristiques sont encore haute. Elle décide donc de passer en force, et toute l'équipe perd un point de science, sans conséquence heureusement.

De son côté, Pram n'a obtenu que 3 succès sur les 6 nécessaires. Pram pourrait également passer en force (il lui reste plus de 3 points de Physique) mais l'un des membres du groupe n'a plus qu'un point en réserve, ce qui suffirait à le mettre hors-jeu (il serait tué ou gravement blessé par l'un des droïdes avant que Pram ne les élimine).. Pram appelle donc ses amis à l'aide. Nanech ne peut pas intervenir (puisque'elle est en train de pirater le sabot), et le reste du groupe a des caractéristiques très basses en physique. Le joueur de XP-22, le droïde médical

de l'équipe, propose alors de venir aider en dépensant 2 points d'aide, pour réaliser un test de science. Il le justifie en expliquant qu'XP-22 tire avec son blaster dans les commandes du hangar pour les faire griller et activer le blocage des portes de sécurité. Il obtient tout juste 3 succès, qui cummulés au 3 de Pram en Physique suffisent à repousser les ennemis. La mercenaire fait un tir de barrage qui oblige les robots Jiskarien à trouver un abri, et la porte se referme sur eux avant qu'ils ne puissent entrer dans la salle.

Récupérer des points de caractéristiques :

A chaque fois que le groupe peut passer une nuit, ou une demi-journée de repos, chaque membre de l'équipage peut regagner un point dans la caractéristique de son choix. Si ce temps de repos se fait à bord de leur vaisseau, ils récupèrent chacun deux points de caractéristique (dans une même caractéristique, ou dans deux différentes).

Progression des personnages :

Xénologie est conçu pour jouer des parties sans lien les unes aux autres. Chaque scénario correspondant à la découverte d'une planète et d'une espèce. Néanmoins certains maître du jeu pourraient vouloir se lancer dans une campagne de longue haleine, et voir les personnages progresser au fil du temps. Il peut dans ce cas, proposer à la fin d'un scénario d'augmenter de 1 point une caractéristique d'un personnage ayant fait un coup d'éclat, ou s'étant particulièrement bien débrouillé dans la résolution du scénario. Ces augmentations devraient être ponctuelles et assez rares, pour ne pas fausser l'équilibre du jeu.

Fin de partie :

Une partie de Xénologie peut se terminer de deux façons. Soit le groupe arrive à compléter l'ensemble des épreuves préparées par le maître de jeu, auquel cas l'équipe a réussi à se sortir indemne de cette rencontre avec une nouvelle espèce. Peut-être ont-ils réussi à se faire de nouveaux amis, voir à intégrer un nouveau peuple dans la confédération pacifique. Ou alors ont-ils simplement réussi à fuir le piège diabolique que leur avaient tendu les habitants de cette planète.

La partie se termine également si l'une des caractéristiques (sauf entraide) d'un personnage tombe à zéro. Si cela se produit, l'un des membres de l'équipe est blessé, ridiculisé, ou en tout cas incapable de poursuivre la mission. L'équipage retourne alors sur le vaisseau avant que la situation ne dégénère trop, et quitte les lieux en signalant la planète comme potentiellement hostile/dangereuse...

Création de scénario

Xénologie a pour objectif de ressembler à un épisode de série de science-fiction, chaque scénario correspondant à un épisode, à une nouvelle planète explorée, et un nouveau peuple à rencontrer.

Pour créer rapidement un scénario, un maître du jeu peut s'appuyer sur le tableau ci-dessous. Chaque famille de carte correspond à une caractéristique principale, tandis que la valeur de la carte indique la difficulté à passer. Le nombre en gras indique le nombre de succès à obtenir dans la caractéristique de la famille. Le nombre entre parenthèse indique un nombre de succès à obtenir dans une autre caractéristique, au choix du Maître de jeu.

Pour une partie rapide, prévoyez 1-3 cartes par joueurs, 4 ou 5 pour une partie moyenne, et 6 ou plus pour une partie longue ou une mini-campagne. L'idéal est de prévoir des défis dans l'ensemble des caractéristiques, pour que chaque personnages ait l'occasion de briller à un moment du scénario.

Famille\valeur	7	8	9	10	V	D	R	A
Carreau (Physique)	3	4	5	6	6 (1)	6 (2)	6 (3)	6 (4)
Cœur (Diplomatie)	3	4	5	6	6 (1)	6 (2)	6 (3)	6 (4)
Pique (Sciences)	3	4	5	6	6 (1)	6 (2)	6 (3)	6 (4)
Trèfle (Survie)	3	4	5	6	6 (1)	6 (2)	6 (3)	6 (4)

Quelques idées de défi pour chaque caractéristique :

- Carreau (défis Physiques) : Toute forme de combat, d'activité manuelle éreintante (course, sauts, escalade, natation, gros oeuvre...)
- Cœur (défis diplomatiques) : Négociations politiques ou économiques, tractation avec des ennemis pour résoudre un conflit sans user de la violence, servir d'intermédiaire entre deux groupes ennemis, représentation publique (discours, chant, danse, ou autres arts du spectacle)
- Pique : (Défis scientifiques) : Piratage ou contre piratage, utilisation de technologie inconnue, Analyse d'échantillons inconnus, Médecine, Bricolage et construction de matériel spécialisé.
- Trèfle (Défis survivalistes) : Orientation/navigation planétaire ou spatiale, surmonter des conditions climatiques ou des biotopes extrêmes (jungle, désert, toundra,...) Identification de créatures/plantes et de leurs faiblesses

Personnages pré-tirés :

Voici quelques personnages pré-tirés pour vos premières parties.

Pram BTylor:

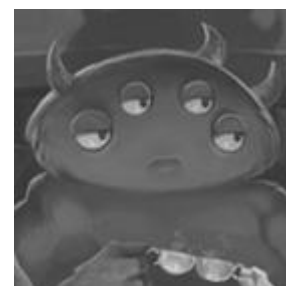
PHYSIQUE :	6
DIPLOMATIE :	3
SCIENCE :	3
SURVIE :	4
ENTRAIDE :	4



Pram a 37 ans. Elle a servi à bord des vaisseaux de première génération en tant que mercenaire, et a survécu à la destruction de son croiseur après un combat contre des Xénos hostiles de la planète Hirthuk. Sa haine pour les Xenos, et les Hirtuki en particulier n'a pas faibli depuis, mais en travaillant pour la société des Xénologues, elle réalise qu'elle peut aussi faire de belles rencontres en parcourant l'univers. Même si elle fait toujours mine de détester Nanesh, elle apprécie la petite Eyeuk

Nanesh « Four-eyes »

PHYSIQUE :	4
DIPLOMATIE :	2
SCIENCE :	5
SURVIE :	3
ENTRAIDE :	4



Nanesh est une Eyeuk, une créature à la peau rougeâtre, haute de 1m10 environ, trapue, doté d'une grosse tête ronde avec 4 yeux. Les Eyeuk sont particulièrement doués pour la technologie, et beaucoup d'entre eux ont intégré la société des Xénologues pour servir d'astroMech. Les Eyeuks sont particulièrement irritables lorsqu'ils parlent avec des gens qui ne comprennent pas leur jargon scientifique, et ils ont donc une réputation – méritée – de binoclaris reclus dans leurs laboratoires ou leurs ateliers.

Assistant médical XP-22 :

PHYSIQUE :	3
DIPLOMATIE :	3
SCIENCE :	6
SURVIE :	3
ENTRAIDE :	5



XP-22 est un droïde médical, ayant l'apparence d'une grande et belle humaine élancée. Elle a cœur la survie et la bonne santé des membres de l'équipage avant toute chose. Ses bases de données développées en font une excellente source d'informations, mais elle manque parfois de pragmatisme pour utiliser ces connaissances dans des situations concrètes. En revanche, pour analyser des échantillons, identifier une maladie et trouver un remède, les Xénologues ne trouveront pas de meilleur aide que XP-22

Capitaine Hassan Ilmar :

PHYSIQUE :	2
DIPLOMATIE :	6
SCIENCE :	4
SURVIE :	4
ENTRAIDE :	4



Le capitaine Hassan Ilmar est un ancien pilote du programme spatial des émirats arabes unis. Il a rencontré une multitude de races Xénos, et est devenu un expert international reconnu pour la prise de contact avec une nouvelle espèce. Après la dissolution des programmes spatiaux nationaux, il a rejoint la société des Xénologues, où ses compétences sont mises à contribution régulièrement. La pipe au coin de la bouche, son turban traditionnel enroulé autour de la tête, à son âge avancé il semble tout droit sorti d'un documentaire du siècle passé, mais le capitaine a l'esprit vif et la langue acérée...

Crédit photo :

Images libres de droit provenant des banques d'images Wikimedia et Fotomelia

p1 : Fotomelia : un arc en ciel au-dessus de la planète terre photos gratuites

p3 : Fotomelia : planète l' espace univers images gratuites

P12 :Wikimedia Commons : Eyeuk by David Revoy

Fotomelia : Soldat en uniforme ;

P13 Fotomelia: portrait femme mystérieuse alien, homme fumant la pipe

Sources d'inspiration :

Tous les univers suivants peuvent faire d'excellentes sources d'inspiration pour créer un personnage ou un scénario pour une partie de Xénologie : **Alien, Albator, Predator, Starcraft, Starship troopers, Star-trek, Star wars, Ulysse 31, X-files,**