

Race with Giants

*Un jeu de Fabien C. pour le 7e Défi 3FF de PTGPTB
placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA*

Playtest et feedback : Seb "Bonpork"

Un trait de lumière dans l'espace infini

Titanesques et immuables, les *Géants Stellaires* parcourent les galaxies, suivant un itinéraire et une destination connus d'eux seuls. Leur passage peut provoquer de véritables cataclysmes dans les systèmes planétaires, mettant en danger les formes de vie qu'ils abritent.

Que sont les civilisations face à la Fatalité ?

Organisation à l'histoire millénaire et aux origines oubliées, les *Héraults du Cosmos* anticipent l'itinéraire des Géants et les devançant pour tenter de sauver les écosystèmes menacés de disparition.

Si leurs savoirs et leurs technologies sont des plus avancés, les *Héraults* ne pourront jamais infléchir la trajectoire des *Géants* ni mettre à l'abri des civilisations entières sans faire des choix cornéliens aux conséquences souvent dramatiques.

Annouer la Fatalité, pour mieux l'accepter

Le jeu demande 2 à 5 joueurs. Il propose de la création émergente et collective.

Les joueurs forment un *Équipage de Héraults du Cosmos* : ils tenteront d'accomplir leur mission de sauvetage lors d'une course contre la montre. Ils incarneront chacun un personnage unique dont ils gèrent les actions.

L'un des joueurs est le *Cosmos* : il connaît les règles et veille à leur application. Il met en place le jeu et gère le décompte du minuteur.

Le Commencement, annonciateur des drames à venir

Chaque joueur crée son *Hérault* en définissant son nom, une brève description et un *Avantage* de départ (compétence, savoir, assistants, artefact, etc.).

Puis les joueurs créent ensemble autant d'*Impacts* que leur nombre + 1.

Pour chacun, ils définissent ce qui est menacé par le passage du *Géant Stellaire* (un écosystème, une civilisation, une partie du système solaire). Ils peuvent aussi définir les causes de cette menace (effondrement du plus proche soleil, perturbation de l'espace-temps, etc.) ou le faire durant le jeu. Il n'y a pas de lien entre les *Impacts* et chacun représente un système solaire distinct.

Puis les joueurs choisissent les 2 *Impacts* qui leur semblent les plus complexes et leur affectent les difficultés de 3 et 2. Ceux restant ont une difficulté de 1.

Le minuteur est augmenté de 5 MN par joueur. Il doit être visible tout au long de la partie.

Le *Cosmos* décrit les signes annonciateurs de l'approche du *Géant Stellaires*, vu par chacun des *Impacts*.

Le *Cosmos* déclare alors : "*Le géant approche, il reste X minutes*" tout en démarrant le décompte du minuteur.

L'espoir se fabrique, ou se détruit

L'objectif des joueurs est de solutionner favorablement un maximum d'*Impacts* avant que la partie ne prenne fin.

Pour cela, ils vont construire l'univers en créant des personnages, groupes, infrastructures, événements, etc. en lien avec les *Impacts* mais aussi des *Avantages* propre à leur *Hérault* ou à leur *Équipage*. Ils proposent aussi des solutions pour cumuler des dés (D) sur les *Impacts*. Certaines actions leur permettent de rajouter du temps au minuteur, et ainsi repousser l'échéance du passage du *Géant*.

Quand ils estiment avoir assez préparé leurs actions ou que le temps presse, ils peuvent résoudre le Destin d'un *Impact*. Pour cela, le *Cosmos* retire immédiatement 5 MN au minuteur (obligatoire pour déclencher l'action) et le joueur qui agit lance autant de dés à 6 faces que de D cumulés sur l'*Impact*. Chaque dés faisant 5 et 6 comptent pour un succès. Si le nombre de succès obtenu est égal ou supérieur à la difficulté de l'*Impact*, ce dernier connaît un Destin favorable. Sinon, son Destin funeste se réalise.

Une fois le Destin d'un *Impact* résolu, il n'est plus possible d'intervenir dessus : tout est joué.

De l'action naîtra la solution

À tour de rôle, chaque joueur choisit une action de jeu (cf. fiche de personnage). Cette action doit être différente de celle entreprise par le joueur précédent. Certaines actions ne sont réalisables qu'un nombre limité de fois.

Le joueur prend le temps de faire une description succincte mais suffisamment précise de l'élément créé ou des actions entreprises par son *Hérault* et leurs conséquences.

À la fin de chaque tour, le *Cosmos* ajuste le minuteur et affecte ou retire les dés de solution sur les *Impacts* concernés.

La partie se poursuit, la fiction se construisant au fil des tours.

Tout a une fin, même l'Infini

La partie prend fin quand une des conditions suivantes survient :

- le destin du dernier Impact est résolu
- le décompte du minuteur arrive à 0
- le temps total de partie atteint les 30 mn par joueurs

Chaque joueur narre alors un épilogue pour son *Hérault*, en s'inspirant de la fiction créée en jeu, et du résultat de la mission.

Enfin, le *Cosmos* narre les conséquences du passage du Géant Stellaire en fonction du *Destin* de chaque Impact.

Le Cosmos vous contemple...

La prise de note est essentielle pour garder une fiction cohérente mais aussi ne pas perdre le fil de l'histoire. Utilisez des coupons autocollants, ou un tableau collaboratif en ligne.

La création est participative et le jeu collaboratif. N'hésitez pas à demander de l'aide aux autres joueurs si vous manquez d'inspiration lors de votre tour.

Utilisez un minuteur facile à manipuler pendant le décompte, où l'on peut ajouter ou soustraire du temps à la volée, comme <https://chronograph.io/>

Interrompez le décompte du minuteur en cas d'absence d'un joueur, d'explication des règles et à chaque fois que les circonstances l'exigent.

À intervalle régulier *Hérault* comme *Cosmos* peuvent annoncer le temps restant au minuteur.

Jouez avec une musique d'ambiance !

Nom du Hérault

Description

AVANTAGES

cochez-les après utilisation

-
-
-
-
-

ACTIONS REPETABLES

- ✦ créer un élément de fiction en lien avec un impact + 5 MN
- ✦ créer un avantage propre à son Hérault + 1 Avantage
- ✦ créer un lien d'intérêt entre son Hérault et un impact + 1D sur l'Impact
- ✦ proposer une solution en lien avec l'un des éléments de fiction + 1D sur l'Impact
- ✦ proposer une solution en lien avec l'un des éléments de fiction en utilisant un Avantage (du Hérault ou de l'Équipe) + 2D sur l'Impact
- ✦ résoudre le Destin d'un impact - 5 MN (obligatoire)
lance les D = réussite sur 5+
si Succès égal ou sup à la difficulté = Destin favorable, sinon défavorable

ACTIONS UNIQUES

- créer une fatalité qui complique la résolution de l'Impact - 1D sur l'Impact et + 5 MN
- créer un lien fort avec un autre PJ + 5 MN
- créer un avantage pour l'Équipage + 1 Avantage

!!! Votre action doit toujours être différente de celle entreprise par le joueur précédent !!!