



LES ÉXILÉS DE PSO

*Par Gulix, sur une idée
de Lowfyr développée
par Goto Van Kern
pour le Huitième Défi
Trois Fois Forgé de
PTGPTB.*

*Ce jeu est placé sous
licence Creative
Commons BY-SA-NC.*

Crédits images

*Toutes photos stellaires proviennent de la
bibliothèque de la NASA, accessible librement*

Les photos de cartes sont de Gulix

INTRODUCTION

"...et nous terminons ce bulletin d'informations par un rappel festif : les célébrations de l'élévation Oqio auront lieu dans un cycle de Capricorne à travers l'espace unifié. Nous aurons des envoyés spéciaux sur plusieurs colonies pour suivre ces événements, qui s'annoncent spectaculaires dans le cadre de cette 111e rotation."

"...les images que nous découvrons avec vous proviennent d'un satellite en orbite autour de la lune Abitrax, colonie Oqio où avait lieu une célébration de l'élévation. C'est horrible. Un massacre. On dirait... Tldrrr ? Excusez mon collègue, je vous prie. C'est... tout cela me fait penser à une explosion... thermoclimatique...? Comme ce qu'a vécu Terra-1 il y a 50 rotations. Je... excusez mon émotion."

"Cela fait maintenant deux cycles de Capricorne qu'a eu lieu ce que l'on peut désormais appeler "Le Massacre de l'Élévation". À travers l'espace unifié, les communautés Oqio se sont rassemblées pour faire le décompte des disparus. Un Conseil exceptionnel a été organisé afin de coordonner les actions, et une enquête a été diligentée par le Haut-Conseil lui-même."

"Il y a quelques cadrans, la présidence en errance Oqio a annoncé mener une opération contre le groupe "Reprenons Abitrax". Ce groupe d'origine Psopi avait revendiqué, il y a maintenant 13 rotations de cela, les attaques contre des avant-postes Oqio. Pour ce groupe, la lune Abitrax appartiendrait au peuple Psopi, et les Oqio les en auraient délogés avant d'y installer leur colonie. Chose totalement réfutée et documentée par le gouvernement Oqio. La présidence en errance Oqio a indiqué que son Monde-errant et la flotte qui l'accompagne allaient mettre en place un blocus autour de la planète Pso, le temps pour ses troupes

C.A.T.S.

CONCEPT

"Les Exilés de Pso" est un jeu de rôle sans meneur, pour trois joueurs. Il raconte l'histoire d'une cellule familiale qui fuit sa planète suite à une catastrophe provoquée par un autre peuple. Témoins gênants, ils seront pourchassés dans la galaxie et devront trouver refuge chez un proche installé très loin. Le tout, à bord d'un vaisseau pas adapté pour ça qui pourrait ne pas tenir le voyage. Leur voyage va être éprouvant, et les sauts interstellaires vont altérer leur mémoire. Il n'est pas sûr qu'ils arrivent à destination.

AMBITION

En tant que personnages, notre ambition est de survivre à l'exil, de nous souvenir de qui nous sommes et d'arriver à bon port. **En tant que joueurs**, notre ambition est d'explorer l'espace intersidéral, de voir l'impact de la perte des souvenirs sur nos personnages et de trouver le bon chemin pour obtenir une fin qui nous satisfait.

TON

Le ton du jeu se veut mélancolique, désespéré et intimiste. La gestion des souvenirs et de leur perte doit amener à des scènes mélancoliques, contemplatives où les personnages prennent leur temps d'explorer ce qui leur arrive. La fuite face aux Oqio est désespérée. Il n'est pas possible pour les personnages de s'arrêter trop longtemps. La menace, légère au début, va aller en s'intensifiant. La perte des souvenirs, sans possibilité de retour en arrière, amène aussi ce ton à la table. Le jeu est également intimiste. Les trois personnages vont vivre ensemble toute l'aventure. Ils rencontreront de rares personnages non joueurs, mais ils seront éphémères. De plus, le jeu force des scènes à deux en variant les couples.

SUJETS

La proposition de départ du jeu peut faire écho à des événements réels de notre monde. La fuite et l'exil permanent, la dégradation mentale des personnages peuvent déranger certains joueurs : n'hésitez pas à en parler en amont, à revoir certains éléments si nécessaires. Les gens qui jouent sont plus importants que le jeu lui-même. Utilisons des outils de sécurité émotionnelle : l'auteur du jeu conseille les Lignes et les Voiles, ainsi que la Carte-X.

UN DÉPART PRÉCIPITÉ

Nous allons créer les protagonistes de notre histoire. Il s'agit d'une famille Psopi, qui commence l'histoire sur la planète Pso. Elle n'a aucun lien avec les événements tragiques qui viennent de se dérouler. Elle va malgré tout se retrouver au cœur d'événements tragiques et elle tentera de survivre et de conserver son unité.

Caractérisons les Psopi. Chaque joueur répond à cette question :

Comment peut-on caractériser le peuple Psopi ?

UNE FAMILLE

Ensuite, prenons le paquet de cartes et sortons-en les 4 As. Ils correspondent à nos personnages :

- * L'As de Pique est Tuspo, l'Aïeule
- * L'As de Carreau est Neglaus, l'Adulte
- * L'As de Cœur est Khub, la Compagne
- * L'As de Trèfle est Luas, la Jeune

Pour chaque personnage, tirons une carte du paquet pour déterminer son occupation.

- * **Roi.** Politique.
- * **Reine.** Ingénieure/Scientifique.
- * **Valet.** Journaliste.
- * **10.** Artiste.
- * **9.** Enseignante.
- * **8.** Commerçante.
- * **7.** Santé.
- * **6.** Agriculture.
- * **5.** Artisanat.
- * **4.** Voyage interstellaire.
- * **3.** Service.
- * **2.** Militaire.

Puis tirons une nouvelle carte pour déterminer un trait de caractère important.

- * **Roi.** Autoritaire.
- * **Reine.** Courageuse.
- * **Valet.** Serviable.
- * **10.** Impulsive.
- * **9.** Extravagante.
- * **8.** Introversie.
- * **7.** Observatrice.
- * **6.** Organisée.
- * **5.** Méfiante.
- * **4.** Curieuse.
- * **3.** Pacifique.
- * **2.** Belliqueuse.

LIENS FAMILIAUX

Nous reformons le paquet de cartes en conservant de côté les 4 As.

Nous allons mieux définir chacun des 4 personnages l'un après l'autre. Pour cela, nous mélangeons les 4 As et en tirons un au hasard. C'est ce personnage que nous allons définir en premier. Nous répèterons les étapes suivantes pour chacun des 4 personnages.

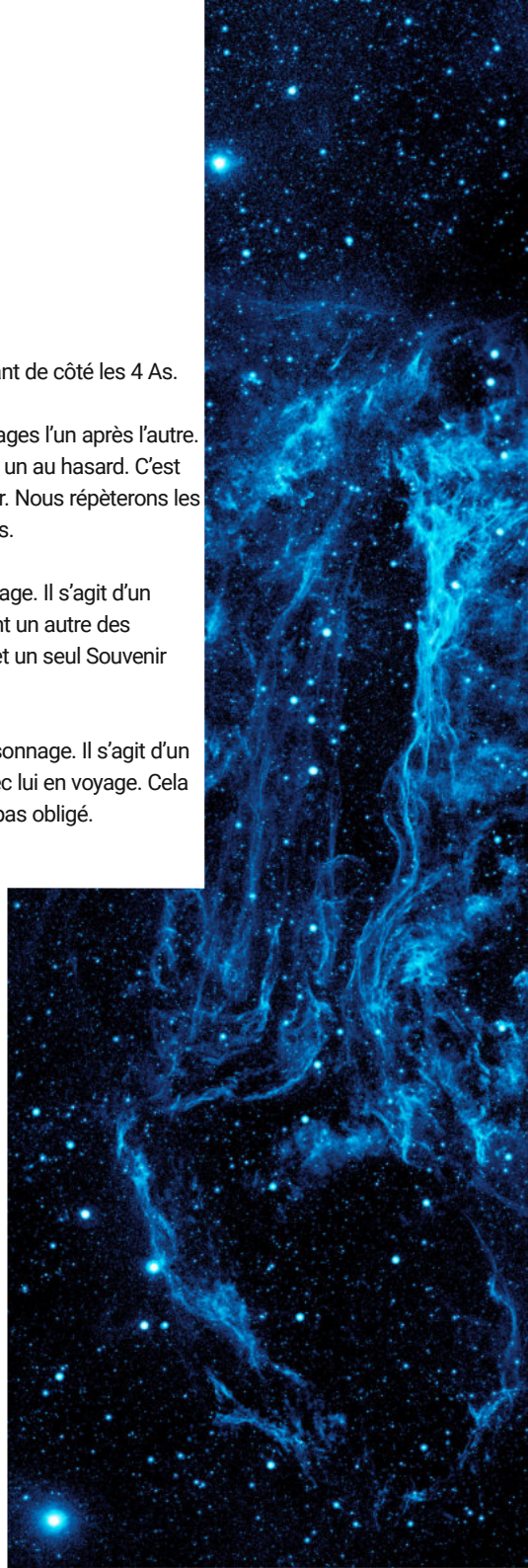
Chaque joueur crée un Souvenir pour ce personnage. Il s'agit d'un Souvenir que possède ce personnage, concernant un autre des personnages. Chaque personnage doit avoir un et un seul Souvenir avec chacun des trois autres personnages.

Chaque joueur crée une Possession pour ce personnage. Il s'agit d'un objet que le personnage doit pouvoir envoyer avec lui en voyage. Cela peut faire référence à un Souvenir, mais ce n'est pas obligé.

UNE SÉPARATION

Mélangeons à nouveau les 4 As et tirons-en un au hasard. Ce personnage a quitté la cellule familiale il y a quelques cycles de Capricorne. À tour de rôle, nous répondons à ces trois questions :

- * Pour quelle raison ce personnage a-t-il quitté la cellule familiale, et même la planète Pso elle-même ?
- * Quel autre personnage a été le plus affecté par ce départ ? Pourquoi ?
- * Où est parti ce personnage ? Que savons-nous de cet endroit lointain ?



LE BLOCUS

Le Monde-errant Oqio est arrivé en orbite de Plo. Les habitants ont été prévenus que les déplacements hors orbite étaient interdits le temps que les terroristes soient appréhendés. Plusieurs sentiments parcourent la population.

Chaque joueur répond à cette question :

En quoi le peuple Oqio est-il semblable au peuple Psopi ?

Puis chaque joueur répond à cette question :

Quelque chose lié à ce blocus fait que la famille craint pour sa sécurité. Quoi donc ?

La famille décide de fuir la planète Pso, malgré le blocus. Pour cela, elle va mettre la main sur le N'Co, un petit vaisseau de correspondance, et franchir le blocus pour rejoindre le quatrième membre qui vit éloigné d'ici. Ils devront eux-mêmes piloter le vaisseau.

LA FUITE

Les joueurs se répartissent les trois personnages restants entre eux, de la manière qui leur convient.

Puis chacun d'eux répond, à tour de rôle, à ces questions :

- * Comment as-tu pu mettre la main sur le N'Co ? Qu'est-ce que cela t'a coûté ?
- * Après inspection, tu te dis que le N'Co devrait faire l'affaire, mais tout juste. Quelles sont les faiblesses que tu as tout de suite identifiées ?
- * Le moment de partir est arrivé. Quelle est cette opportunité que tu vas exploiter pour faciliter votre fuite ?

Enfin, chaque joueur raconte une Vignette, une scène rapide, descriptive, autour du départ de Pso. Cela peut se dérouler un peu avant, pendant le décollage ou la mise en orbite. Elle peut mettre en scène son personnage, un élément qui lui est rattaché, ou tout autre chose.

Alors que le N'Co quitte l'orbite de Pso, un grand rayon bleu émanant du Monde-Errant Oqio frappe la planète. Une vague d'énergie déferle sur la surface de la planète. En quelques heures, toute l'eau de la planète Pso est absorbée par le Monde-Errant, que ce soit celle des océans et des rivières, celle tapie dans les profondeurs de la profondeur, ou celle contenue dans les êtres vivants. Les capteurs du N'Co transmettent tout ça quelques secondes à son équipage, avant de basculer en saut interstellaire.

NOM

ENSEIGNE

OCCUPATION

CARACTÈRE

SOUVENIRS

AVEC:

OUBLIÉ

AVEC:

OUBLIÉ

AVEC:

OUBLIÉ

POSSESSIONS

PERDU

PERDU

PERDU

UNE GALAXIE À EXPLORER

"Les terroristes du groupe "Reprenons Abitrax", acculés par les forces spéciales Oqio, auraient déclenché il y a quelques heures leurs bombes thermoclimatiques sur la planète Pso, dans l'espoir d'atteindre le Monde-Errant et les dignitaires Oqio présents pour le blocus de leur planète. Les premiers retours venant du Monde-Errant parlent d'une planète dévastée, avec peu ou pas de survivants. Des pertes innombrables seraient à déplorer dans chaque camp. Le Haut-Conseil vient de dépêcher des enquêteurs sur place."

Le N'Co émerge du saut brutalement. Nous n'étions pas préparés. Pas préparés à être témoins de l'acte des Oqio. Pas préparés à ce saut intersidéral dans un vaisseau qui n'a pas été conçu pour ça à l'origine.

Chaque joueur répond à cette question :

Comment te sens-tu en arrivant dans ce carrefour spatial, dans le vide stellaire où n'existent que quelques zones de saut ?

POURCHASSÉS

Les Oqio sont au courant qu'un vaisseau a quitté l'orbite de Pso pendant leur attaque, et ils ne veulent pas de témoins. Ils cherchent ce vaisseau, mais ils ont du retard.

La jauge "Pourchassés" précise cette traque. Quand un cadran de la jauge est rempli et qu'un déclencheur est atteint, alors le joueur aux commandes du N'Co raconte la vignette demandée.

Certaines actions permettent de *ralentir la jauge*. Dans ce cas, le joueur responsable de cette action peut diviser en deux un des cadrans à venir de son choix.

UN VAISSEAU PAS ADAPTÉ

Le N'Co n'est pas un vaisseau adapté à ce genre de voyages. Son état va aller en s'empirant au fur et à mesure des sauts.

La jauge "Le N'Co" précise cet état. Quand un cadran de la jauge est rempli et qu'un déclencheur est atteint, alors le joueur aux commandes du N'Co raconte la vignette demandée.

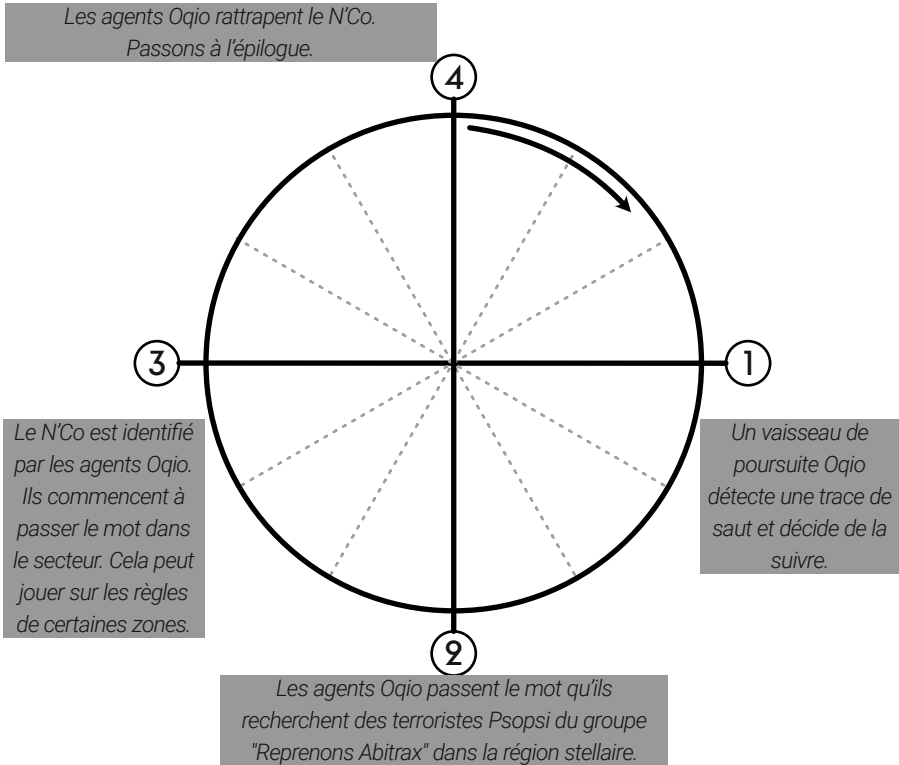
Certaines actions permettent de *ralentir la jauge*. Dans ce cas, le joueur responsable de cette action peut diviser en deux un des cadrans à venir de son choix.

L'état du N'Co a aussi un impact sur les sauts...



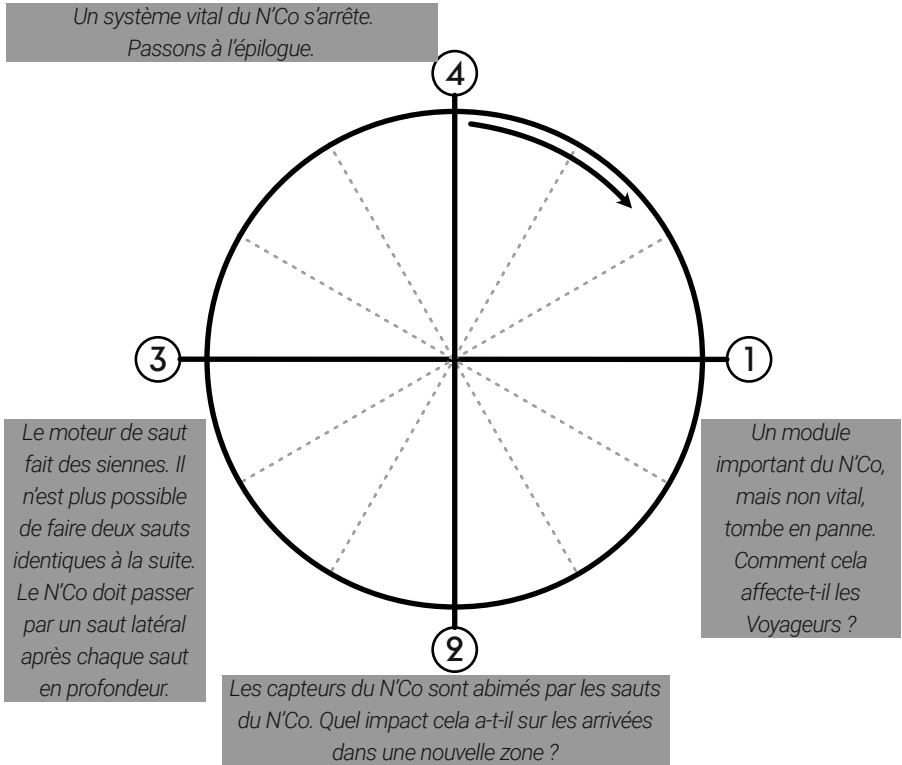
POURCHASSÉS

Chaque déclencheur atteint déclenche la narration d'une Vignette.



LE N'CO

Chaque déclencheur atteint déclenche la narration d'une Vignette.



LA CARTE GALACTIQUE

Tirons une carte du paquet et posons-la, face cachée, sur la table. Il s'agit de la base de notre pyramide et de notre point de départ. Nous plaçons un marqueur dessus pour indiquer la position du N°Co.

Sous cette carte, nous formons une pyramide à 4 étages : 2, puis 3, puis 4 cartes. Les cartes sont placées face cachée. Chaque carte d'un étage doit communiquer avec deux cartes de l'étage inférieur.

Pour la dernière ligne, nous prenons 4 cartes du paquet, et nous y ajoutons l'As du personnage qui n'est pas joué. C'est notre Destination. La partie s'arrête quand nous atteignons cette carte. Il sera alors temps de passer à l'épilogue. Nous mélangeons ces 5 cartes, et nous les disposons à la base de la pyramide pour former le dernier rang.

Notre destination se trouve à au moins 4 sauts. Nous avons une vague idée de la zone où chercher, mais il va falloir naviguer un peu à vue et se renseigner.



SAUTS INTERSTELLAIRES

Le N'Co n'est pas un vaisseau prévu pour réaliser de multiples sauts stellaires aussi proches dans le temps. Le premier saut s'est plutôt bien passé, mais les prochains vont être plus difficiles.

Chaque saut va nécessiter à l'un d'entre nous de rester _aux commandes du N'Co_. Les autres pourront s'installer dans des caissons de stase, évitant ainsi le mal des Navigateurs. Celui d'entre nous qui restera piloter le vaisseau en souffrira, et verra sa mémoire commencer à défaillir. Cela est décrit dans les différentes étapes de la boucle de jeu.

Quand on réalise un saut, nous avons deux choix.

Nous pouvons réaliser un **saut en profondeur**. Il s'agit d'une manœuvre peu risquée. Nous choisissons une carte située un rang au-dessus ou en dessous de la carte où nous nous trouvons actuellement, et connectée à celle-ci (voir schéma). Nous déplaçons le marqueur N'Co dessus puis nous suivons les instructions de jeu.

Nous pouvons réaliser un **saut latéral**. C'est bien plus dangereux. Nous choisissons une carte située sur le même rang que la carte où nous nous trouvons actuellement. Nous tirons ensuite une carte du paquet : c'est la *carte Cible*. Puis nous tirons une seconde carte du paquet : c'est la *carte Saut*. Nous comparons ensuite les cartes :

- * **Même valeur** (8 de Cœur / 8 de Pique) : le saut est réussi et on arrive sur la *carte Cible*.
- * **Même enseigne** (8 de Cœur / Dame de Cœur) : le saut est légèrement raté. On arrive une carte plus loin (par rapport à la carte de départ).
- * **Même couleur** (8 de Cœur / Dame de Carreau) : le saut est raté. On arrive deux cartes plus loin (par rapport à la carte de départ).
- * **Sinon** : le saut est complètement raté. On arrive trois cartes plus loin (par rapport à la carte de départ) et on avance la jauge "Le N'Co".

Il est possible qu'un saut raté amène en dehors de la pyramide. Dans ce cas, nous revenons de l'autre côté de la même rangée. Cela peut même amener à un saut qui nous ramène à la case de départ.

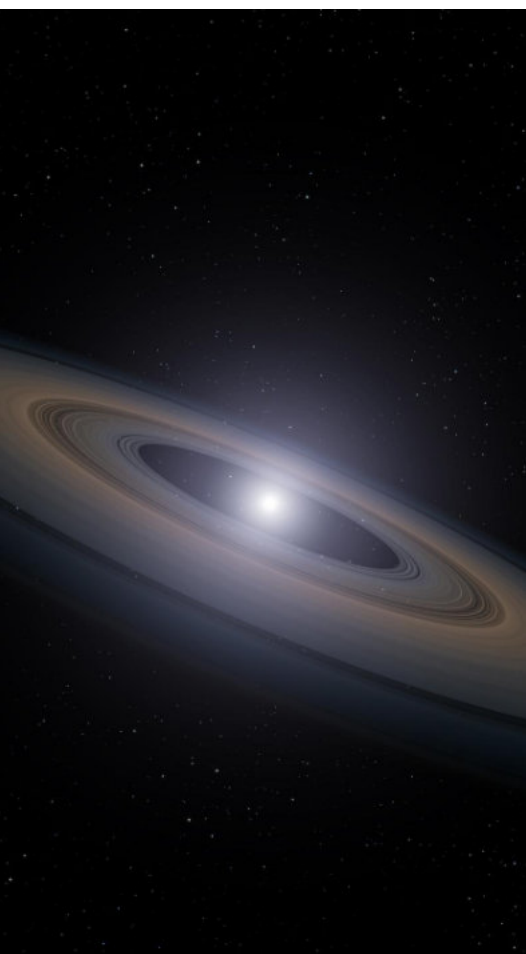
Il est possible de contrôler un **saut latéral**. Pour cela, après avoir tiré la première *carte Saut*, nous avançons d'un cran la jauge "Le N'Co", puis nous tirons une nouvelle *carte Saut*. Nous choisissons laquelle appliquer. Il est possible de tirer plusieurs *cartes Saut* de cette manière.

BOUCLE DE JEU

Le jeu suit une boucle de jeu qui se répète jusqu'à atteindre une des conditions d'épilogue. Quand une de ces conditions est atteinte, alors on quitte la boucle pour jouer l'épilogue qui convient.

Les conditions d'épilogue sont les suivantes :

- * Le N'Co atteint la carte de destination (As)
- * La jauge "Pourchassés" est remplie et atteint son dernier déclencheur.
- * La jauge "Le N'Co" est remplie et atteint son dernier déclencheur.
- * Les Voyageurs n'ont plus aucun Souvenir avant de se lancer dans un Saut.



ÉTAPE 1 —LE SAUT

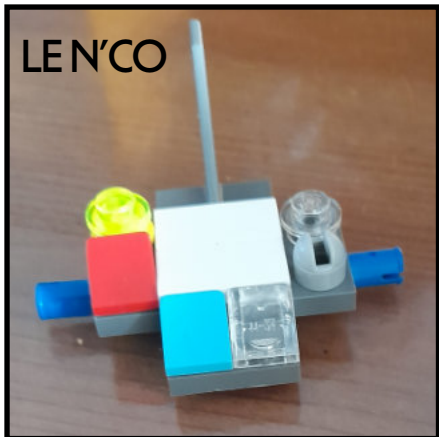
Pour réaliser le Saut, nous devons choisir lequel d'entre nous va piloter ce saut. Deux règles vont forcer notre choix :

- * Le même personnage ne peut pas être pilote sur deux sauts consécutifs.
- * Le personnage qui va piloter le Saut doit avoir encore au moins un souvenir.

Le joueur qui pilote le Saut choisit la destination (par un saut en profondeur ou latéral).

Chaque joueur raconte une courte Vignette de sa préparation au Saut, que ce soit pour piloter le Saut, ou se préparer à passer en Stase.

LE N'CO



SAUT EN PROFONDEUR

Destinations possibles



SAUT LATÉRAL



Le N'Co saute vers le 2 de Cœur. Il y arrive si son saut est réussi (même valeur).

Saut légèrement raté : le N'Co arrive sur la carte en bleu.

Saut raté : le N'Co revient sur le Roi de Pique.

Saut complètement raté : le N'Co arrive sur la carte en vert.

ÉTAPE 2 — ARRIVÉE SUR ZONE

Si la carte sur laquelle arrive le N'Co est face cachée, nous la révélons. Nous créons la zone par rapport à ce tirage.

TYPE DE ZONE

L'enseigne de la carte indique le type de la zone. Des règles spéciales s'appliquent à chaque zone selon leur type.

♥ Cœur — Havre

Cette zone se trouve en dehors des conflits, et nous allons pouvoir souffler un peu.

Quand nous arrivons dans cette zone, nous pouvons définir une nouvelle espèce stellaire qui y réside. Pour cela, nous répondons tous à la question : "En quoi ce peuple est-il semblable au nôtre ?" Nous pouvons aussi réutiliser une espèce déjà définie.

♦ Carreau — Zone neutre

Cette zone neutre accueille des membres de tout bord de l'espace unifié, et même d'ailleurs. Il est possible d'y trouver tout ce qu'on veut, si on est prêt à y mettre le prix.

En Zone neutre, il est possible de refaire la prise de risque sur les actions de Renseignements et de Réparations, que ce soit pour un ou deux joueurs. Une seule nouvelle tentative est possible, et son résultat doit être utilisé.

♣ Trèfle — Ruines

Cette zone a connu une catastrophe. Quelques rares personnes y vivent encore.

Montons la jauge "Le N'Co" d'un cran en arrivant dans cette zone.

♠ Pique — Zone Oqio

Cette zone est sous contrôle Oqio.

Montons la jauge "Pourchassés" d'un cran en arrivant dans cette zone.

Si les Oqio connaissent le nom de notre vaisseau (déclencheur de la jauge), alors nous devons immédiatement effectuer un nouveau, sans pouvoir réaliser d'actions ici.

CARACTÉRISTIQUES

Utilisons la liste suivante pour donner une couleur à la zone.

- * **Roi.** Une planète importante du secteur.
- * **Reine.** Une planète sauvage, nourricière.
- * **Valet.** Une station orbitale autour d'une géante gazeuse.
- * **10.** Un regroupement de vaisseaux.
- * **9.** Un champ d'astéroïdes.
- * **8.** Un Vaisseau-Monde.
- * **7.** Un astéroïde colonisé.
- * **6.** Une étoile mourante.
- * **5.** Une station touristique sur une lune.
- * **4.** Un troupeau de baleines sidérales.
- * **3.** Un Léviathan figé dans un bloc de glace.
- * **2.** Un satellite dans le vide sidéral.



UN SOUVENIR S'EFFACE

Le Pilote choisit un de ses souvenirs et le fait disparaître. Il raconte une Vignette autour de l'arrivée sur la zone. Les deux autres joueurs racontent une courte Vignette autour de leur réveil de Stase.

ÉTAPE 3 — EXPLORATION DE LA ZONE

Les deux personnages qui ont passé le temps du Saut en stase vont sortir du vaisseau et explorer la zone. Ils disposent des Actions standards et **doivent en choisir une**. Selon les règles de la Zone, certaines Actions peuvent ne pas être disponibles, ou peuvent être réalisées uniquement **en prenant un risque**.

Les deux joueurs décrivent la scène qui leur permet de réaliser cette action. Ils réalisent le dialogue entre leurs personnages, et le joueur du Pilote peut être amené à décrire le décor, à interpréter un personnage non joueur. Nous utiliserons nos souvenirs restants, nos relations, la description de la Zone pour rendre vivante cette scène.

Après cette scène, il est possible pour les joueurs de lancer une seconde Action. Dans ce cas, l'un des deux personnages doit sacrifier une de ses Possessions, en décrivant dans la fiction comment cette Possession lui permet d'activer cette seconde Action.

Les personnages ne rejoignent le N'Co qu'après leurs actions.

ÉTAPE 4 — RÉCUPÉRATION DU PILOTE

Le personnage qui a réalisé le Saut n'est pas en mesure de quitter le N'Co. Le Saut est une manœuvre éprouvante pour l'organisme. Pour autant, il peut tout de même réaliser une action. Il **doit sélectionner une des Actions** standards, qui se joue automatiquement **en prenant un risque**. Il peut annuler le *risque* en sacrifiant une de ses possessions. Il l'intègre alors dans sa narration de la scène.

Quand ce joueur a terminé sa scène, nous retournons à l'étape 1.

ACTIONS POSSIBLES

RÉPARATIONS

Effet : permet de diviser un cadran de la jauge "Le N'Co" en deux.

Exemples de scènes : Chercher une pièce manquante, trouver un réparateur, faire de la réparation de fortune...

EN CAS DE RISQUE

- * **Bonus** : un des personnages impliqués obtient une ****Possession**** de l'action. Un autre joueur la décrit.
- * **Danger** : les actions des personnages laissent des traces, et les Oqio se rapprochent. Montons d'un cran la jauge "Pourchassés !"
- * **Catastrophe** : quelque chose se passe extrêmement mal et le N'Co réagit mal. Le prochain Saut devra obligatoirement être un **Saut latéral**. De plus, un des personnages impliqués perd une **Possession**. Si ce n'est pas possible, alors nous montons la jauge "Le N'Co" à son maximum et appliquons son déclencheur.

LEURRER LES OQIO

Effet : permet de diviser un cadran de la jauge "Pourchassés !" en deux.

Exemples de scènes : Laisser de fausses informations, payer un informateur, masquer son passage...

EN CAS DE RISQUE :

- * **Bonus** : un des personnages impliqués obtient une **Possession** de l'action. Un autre joueur la décrit.
- * **Danger** : quelqu'un a prévenu les Oqio, et notre départ est précipité, endommageant le vaisseau. Montons d'un cran la jauge "Le N'Co".
- * **Catastrophe** : un agent des Oqio a repéré notre trace, et l'alerte est donnée dans le secteur. Si notre prochaine destination est une **Zone Oqio**, nous devons sauter immédiatement, sans pouvoir réaliser d'action. Nous ignorerons les étapes 3 et 4. Sur les autres Zones, nous devons également faire monter d'un cran la jauge "Pourchassés !", sauf si nous réalisons un saut immédiat. Le Pilote du saut décide.

SONAR

Effet : permet de retourner une carte adjacente pour en révéler la valeur et le type.

Exemples de scènes : Utiliser des appareils de communication, consulter des cartes stellaires, parler avec des voyageurs locaux...

EN CAS DE RISQUE :

- * **Bonus** : nous pouvons consulter une autre carte adjacente, mais nous la remplaçons ensuite face cachée.
- * **Danger** : obtenir les informations nécessaires à un coût. Un des joueurs impliqués doit sacrifier une **Possession**. Il est possible de ne pas faire ce sacrifice, en perdant le bénéfice de l'action.
- * **Catastrophe** : Une tempête dans l'interspace perturbe grandement les sauts interstellaires et la cartographie spatiale. Sur chaque ligne de la pyramide, nous reprenons toutes les cartes, les mélangeons entre elles puis les remplaçons face cachée. Seule la carte sur laquelle se trouve le N'Co reste à sa place, face visible.

RENSEIGNEMENTS

Effet : permet de consulter une carte n'importe où sur la pyramide. Cette carte est ensuite mélangée avec sa voisine face cachée la plus à droite, et les deux cartes sont replacées aléatoirement sur les emplacements vides. Si aucune autre carte n'est face cachée sur la ligne, alors la carte est juste révélée.

Exemples de scènes : Discuter avec des habitants de la zone, pirater des sondes spatiales, faire des projections de saut...

EN CAS DE RISQUE :

- * **Bonus** : la carte n'est pas mélangée, et elle est juste révélée.
- * **Danger** : obtenir les informations nécessaires à un coût. Un des joueurs impliqués doit sacrifier une **Possession**. Il est possible de ne pas faire ce sacrifice, en perdant le bénéfice de l'action.
- * **Catastrophe** : Les espions Oqio sont partout. À partir de maintenant, utiliser cette action a un coût supplémentaire : elle fait monter la jauge "Pourchassés".

PRENDRE UN RISQUE

Il est possible, ou parfois nécessaire, de réaliser des actions en prenant un risque.

À DEUX JOUEURS

Dans une scène à deux personnages, chacun des joueurs prend deux cartes au début de la scène, les consulte, mais les garde secrètes. Pendant la scène, il est possible de faire des allusions aux cartes qu'on possède, sans en indiquer directement la valeur ou l'enseigne. Soyons créatifs et inspirés.

À la fin de la scène, un des deux joueurs révèle une de ses cartes, c'est celle qu'il a choisi de ne pas garder.

Ensuite, l'autre joueur choisit une de ses cartes, et la révèle. C'est celle qu'il retient.

Le premier joueur révèle la carte qu'il a retenue.

TOUT SEUL

Dans une scène avec un seul personnage, le joueur tire une carte du paquet. Celle-ci n'est révélée à personne.

Il pioche ensuite deux cartes, et choisit d'en retenir une. Il la compare avec celle tirée en premier.

Une fois par partie, chaque joueur peut prendre la défausse et la consulter pour compter les cartes.

RÉSOLUTION

On compare les deux cartes retenues :

- * **Même valeur** (8 de Cœur / 8 de Pique) : **Bonus** (consultons l'action)
- * **Même enseigne** (8 de Cœur / Dame de Cœur) : L'action se déroule normalement.
- * **Même couleur** (8 de Cœur / Dame de Carreau) : **Danger** (consultons l'action)
- * **Sinon** : **Catastrophe** (consultons l'action)

Les cartes utilisées sont mises de côté dans une défausse. Quand la pioche est vide, on mélange la défausse pour reformer la pioche.

ÉPILOGUE

Plusieurs conditions peuvent amener à un épilogue, et donc une fin, pour notre partie.

Quand une de ces conditions est remplie, nous finissons la scène en cours, puis nous racontons l'épilogue.

LA JAUGE "POURCHASSÉS" EST ENTIÈREMENT REMPLIE

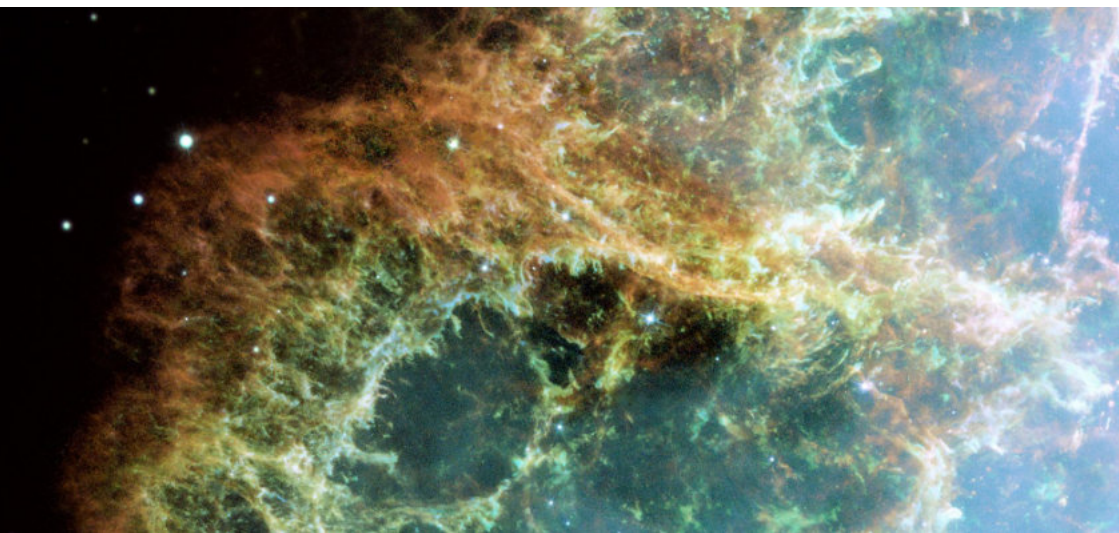
Les agents spéciaux Oqio ont retrouvé notre trace. Ils nous surpassent en nombre et en qualité. Savons-nous seulement pourquoi ils nous en veulent vraiment ?

Chaque joueur raconte une Vignette racontant comment son personnage disparaît définitivement de la circulation. Plus personne ne reverra jamais le N'Co ni ses occupants.

LA JAUGE "LE N'CO" EST ENTIÈREMENT REMPLIE

Alors que nous sommes tous les trois à bord du N'Co, une défaillance terrible intervient. Malgré nos efforts, le vaisseau ne tient plus la route et sombre dans l'espace.

Chaque joueur raconte une Vignette racontant comment son personnage vit ces derniers instants à bord du N'Co, alors que celui-ci commence à se disloquer. Quelqu'un tombera peut-être sur sa carcasse plus tard, mais il n'y aura plus rien ni personne à y sauver.



LES VOYAGEURS N'ONT PLUS AUCUN SOUVENIR AVANT DE SE LANCER DANS UN SAUT

Quel est notre but ? Pourquoi voyageons-nous ? Qui sommes-nous ?

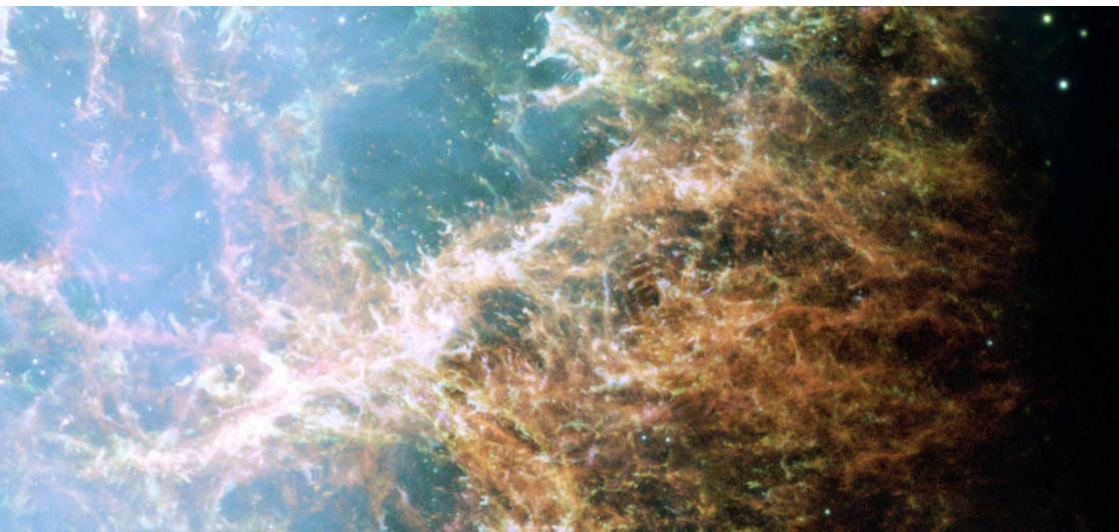
Nous déterminons normalement notre zone d'arrivée, puis nous racontons chacun, dans une Vignette, quelle nouvelle vie notre personnage à moitié amnésique va vivre à partir d'ici.


LE N'CO ATTEINT LA CARTE DE DESTINATION (AS)

Nous sommes arrivés à destination. Nous sommes sains et saufs, et nous retrouvons un personnage dont il nous reste peut-être un souvenir ?

Chacun de nous raconte dans une Vignette ces retrouvailles, le lieu de cette arrivée, ce moment fort de conclusion...

Si les Oqio connaissent l'identité du N'Co, l'un de nous doit cependant repartir pour un dernier saut, afin d'amener les Oqio loin d'ici. Qui se sacrifie ?





Ce jeu raconte l'histoire d'une famille fuyant sa planète. Témoins gênants d'un génocide, ils sont pourchassés et devront trouver refuge chez un proche. À bord d'un vaisseau qui pourrait ne pas tenir le voyage. Les sauts interstellaires vont altérer leur mémoire. Arriveront-ils à destination ?

LES ÉXILÉS DE PSO

UN JEU DE RÔLE
TROIS FOIS FORGÉ