

Train pour les étoiles



Par Rappar, sur une idée de K7 développée par Le Bahr pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Crédits images libres

Texture : [freepik.com](https://www.freepik.com) night sky, par Starline,

Couverture et 4^e : [licence Pixabay](https://www.pixabay.com), créé avec ArtmaticVoyager

p.5 : [Pixabay](https://www.pixabay.com), lamaArtist

p.16 : [Pixabay](https://www.pixabay.com), Noupload

Avertissements

I. Le texte contient des références voilées à une terrible guerre impérialiste en cours ; le ton ironique reflète l'humour parfois *cringe* de Rappaport. Parodier la propagande d'une dictature n'implique aucun soutien, ni la négation de la souffrance des victimes.

II. Vos personnages sont des petits criminels. L'auteur ne cautionne aucune forme de crime même si ici, il pourrait représenter une dernière ouverture vers la liberté...

Introduction

« La Terre, votre patrie, est en guerre. », commença la contre-amirale Toulant.

« Vous le savez et vous n'avez pas rejoint l'Armée ou la Flotte pour combattre pour la survie de l'humanité, comme l'ont déjà fait des millions de jeunes hommes, femmes, et leurs parents. Vous avez fait la sourde oreille aux appels à volontaires. Vous avez fui les conscriptions. Vous avez étouffé votre conscience sous des excuses comme : *la guerre c'est mal ; ma religion m'interdit de tuer ; je n'ai rien contre les Zetés ; je suis trop vieille pour ça - et surtout - rien ne vaut que je mette ma précieuse vie en danger* », conclut-elle avec un mépris écrasant.

Note : l'âge maximal de la conscription est passé progressivement de 40 ans à 75 ans, l'âge minimum est descendu à 14 ans.

« Quand j'ai quitté la Terre il y a 50 ans, son gouvernement était encore l'Union des Républiques Populaires Planétaires (URPP) : les parasites, les renégats, les traîtres de votre espèce, étaient envoyés en bataillon disciplinaire. Ils servaient de chair à canon, de *démineurs belges* et autres emplois temporaires pour connaître la position de l'ennemi. Le dernier quart d'heure de votre misérable vie vous aurait enfin rendus utiles !

La Terre est maintenant dirigée par la Communauté des Etoiles Humaines (CEH), bien trop pacifiste et écolo-poétique pour les enjeux... » (*soupir*)

« On ne peut plus rien confier aux ordinateurs ni aux Intelligences Artificielles (IA). Nous avons donc besoin d'humains, aussi pourris soient-ils... On ne vous laissera pas vous la couler douce au goulag, et on ne peut vous confier d'armes... Vous êtes donc versés au 535^e Régiment du Train, affectés au vaisseau-ravitailleur *le Total*. Cet énorme cargo était déjà en circulation bien avant ma naissance, et j'ai 546 ans !

Vous ravitaillez nos armées et flottes, au plus près du front. Parfois vous transporterez des blessés, des prisonniers, ou des réfugiés. Vous franchirez des blocus pour amener des vivres, des médicaments et des équipements de survie à des civils. Bref, vous transporterez ce que l'Amirauté vous dira, où elle vous le dira.

Vous croyez que vous pourrez désertir à la première escale ? Il ne vous resterait qu'une heure à vivre... car un implant que nous avons placé dans votre cerveau le fera exploser s'il cesse de capter un certain signal du vaisseau auquel on vous a affecté... Ne vous en éloignez pas de plus de 10.000 kilomètres. Ne le laissez pas partir sans vous. Ne tentez pas non plus de pirater le vaisseau, de l'abandonner, l'échouer, le voler, ou de passer à l'ennemi avec, car il s'autodétruira - et vous avec. Est-ce clair ?

Enfin, voyez là l'occasion de vous racheter. Il vous est interdit de revenir sur Terre avant 100 ans. Mais après cette date, tous les Terriens à qui vous avez fait du tort n'étant plus de ce monde, vos crimes seront prescrits.

Rejoignez maintenant le *Total*. Puissiez-vous enfin vous rendre utiles à l'Union des R... à la Communauté, et au genre humain. »

- *Enregistrement clandestin et notes de Valérie Chrizière*

Univers de jeu

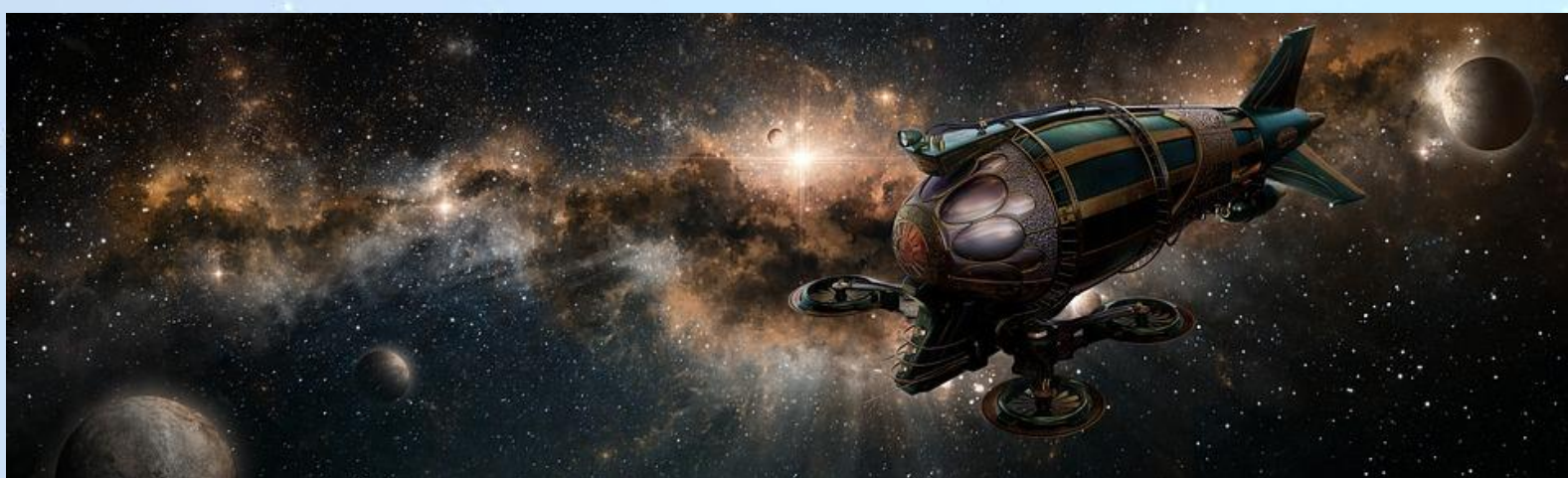
La Sphère de coprosperité terrienne

L'extension de la colonisation humaine s'étend sur 24 systèmes stellaires autour de la Terre : 8 constituent la **Petite Ceinture**, assez civilisée. Les 16 autres sont dans la **Grande Ceinture**, une zone plus sauvage, ambiance *Far West*.

Kruger	YZ Ceti	Rigel	Lacaille 9352	Horologium
61 Cygni	Barnard	Alpha Centauri	Epsilon Indi	EZ Aquirii
Struve	Groombridge	Terre	Ross 128	Gliese Cetus
Teegarden	Kapteyn	Lalande gde Ourse	Wolf Leonis	Sirius
Delta Pavonis	Epsilon Eridani	Tau Ceti	Procyon	Luyten

Malheureusement, nombre des planètes de ces systèmes sont occupées par des espèces-z-extra-terrestres (E.T. -> Zetés) qui ne veulent pas céder leur monde aux humains, alors que ceux-ci ne cherchent qu'à montrer le vrai chemin aux barbares.

Plus catastrophique encore, l'URPP s'est effondrée, et nombre de planètes se sont déclarées indépendantes. L'humanité (de la Terre) est donc en juste guerre contre : les Zetés nazis, les IA rebelles, et des humains qui ont oublié qu'ils étaient Terriens, et qui sont donc considérés Zetés.



Voyages, voyages

Tous les déplacements d'un système stellaire à une étoile voisine (orthogonalement et en diagonale) se font à des vitesses inférieures à celle de la lumière. Les voyages durent *environ* 25 ans, quelle que soit la distance car on accélère plus longtemps pour aller vers les étoiles plus lointaines.

Des livreuses qui feraient l'aller-retour de la Terre à Delta Pavonis via Kapteyn effectueront 4 trajets, ce qui prendra à la louche 100 ans.

Des décennies de décalage peuvent causer des problèmes.

- La planète a changé de mains : on pensait ravitailler une colonie humaine, mais entretemps les Zetés ont envahi ce monde – certainement en faisant des choses horribles aux colons. Les infâmes Zetés veulent détruire ou s'emparer du *Total*.
- Le système politique a changé. On a laissé derrière soi une utopie ; au retour c'est une dictature suite à un coup d'État militaire. Ou vice-versa ; la dictature s'est épuisée dans des luttes de pouvoir et les nouveaux dirigeants ont déclaré la neutralité et la démilitarisation de leur planète...
- La société a évolué : *avant*, l'homosexualité était un délit. Maintenant – et en fait, pour limiter l'augmentation de la population –, c'est les hétérosexuels qui sont regardés de travers¹. Malheur à celles et ceux qui ont des enfants !
- La technologie a évolué, et ce que les persos livrent est l'équivalent de cassettes VHS alors que les habitants sont tous équipés de lecteurs de DVD. Ou bien, côté militaire, on n'utilise plus le même calibre pour les munitions...
- Les gens que les PJ connaissaient les ont oubliés ou sont morts de vieillesse. L'Amirauté compte sur le mal qu'auront les PJ à se réadapter, et qu'ils n'aient plus qu'à se réengager.

¹ Cette idée – entre autres aspects du jeu - est inspirée du roman de S-F [La Guerre éternelle](#) de Joe Haldeman.

De leur côté, les voyageuses auront passé le voyage en bio-stase, sans sentir le temps passer. Les livreurs du Train ne vieillissent que le temps éveillé (les « Années Réelles ») soit quelques semaines ou mois dans chaque système, pour :

- Débarquer la cargaison,
- Se défendre contre les Zetés, les pirates, et autres.
- Réparer et entretenir le vaisseau
- Négocier avec des autorités locales, attendre les ordres...
- etc.

Ainsi, sur les 546 ans d'âge de la C-A Toulant, 500 sont passés en bio-stase...

En voyage, le vaisseau est en mode *pilotage automatique*. Il ne réfléchit pas à la place des persos. Les passagers sont réveillés pour résoudre les problèmes – c'est-à-dire les cas non prévus dans l'arbre de décision du pilote automatique.

Règles

Une partie de *Train pour les étoiles* est menée par un Maître, ou une Maîtresse, de l'Espace et du Temps (MET) à des joueurs et joueuses. Outre de quoi écrire, il vous faudra deux jeux de 52 ou 54 cartes traditionnels – les jokers sont optionnels.

Attention, la valeur des cartes va de 1 à 10 puis valet, dame, roi – la carte la plus puissante. L'as vaut un.

Un jeu de cartes sera pour le MET, l'autre pour les joueurs. Mélangez les paquets séparément et créez deux pioches.

Lorsque la pioche des joueurs est épuisée, recréez-la en mélangeant sa défausse. Lorsque le paquet du MET est épuisé, récupérez ses cartes inutilisées, mélangez et recréez une pioche.

Création de personnage

1. Concept

Les personnages des joueuses (« perso » ou « PJ ») sont des criminels condamnés par la justice de la Terre.

La variété des crimes est grande, et relative : un crime peut devenir un délit (ou être décriminalisé) 50 ans plus tard. Réciproquement, sous une dictature la moindre critique ou déviation vous envoie en exil.

Réfléchissez aux types de crimes que votre perso a commis pour en arriver là. Les limites sont que :

- Les PJ sont des « petits » « criminels ». Ils peuvent avoir déserté pour retrouver leur famille, être objectrices de conscience, avoir désobéi aux ordres d'un gradé fou qui menait ses troupes à une mort certaine, ou même être innocents ! C'est la guerre ; les traîtres sont exécutés de façon expéditive ; les violeurs et les tueurs en série sont envoyés au front meurtrir les civils du camp ennemi.
- Les persos doivent coopérer ; n'explotez pas la campagne en passant en mode *Player vs Player*... **Si votre type de criminel met mal à l'aise un autre participant ou participante, changez-en.** Joueur, joueuses, exprimez simplement vos limites. « Écoute, ton perso de pédophile meurtrier de sa femme me dérange, tu ne voudrais pas faire par exemple un contrebandier au grand cœur à place ? »
- « Mais oui bien sûr. ».

Évoquons le respect entre participants. Sont bienvenues les discussions sur le degré de délinquance que l'on s'autorise et jusqu'où respecter le code militaire. Mais on ne profite pas de jouer des hors-la-loi pour se moquer, harceler, autrui - ou rester passif envers ces comportements. Les personnes toxiques n'ont rien à faire dans ce jeu, ni dans le milieu rôliste.

Exemple de concept de personnage

Françoise Nedelec : une accro aux jeux d'argent qui rembourse ses dettes en supervisant un réseau de paris illégaux sur des combats clandestins (et truqués).

2. Capacités

Les joueuses répartissent les valeurs suivantes : 5,7,9, Valet dans les 4 capacités de leurs persos :

♠ : **Physique**. C'est la capacité de combat des gangsters, qui usent de la violence pour intimider et interroger. Elle permet aussi d'encaisser les coups et de résister aux chocs. Elle comprend l'agilité, permettant de faire des acrobaties et du pickpocket.

Une Personnage-Joueuse avec un score de Valet♠ se bat avec toutes les armes qu'elle peut porter, jusqu'au lance-roquettes. Avec une valeur de 5♠, sa complice sera sous la table, priant pour être oubliée du combat.

♥ : **Charme**. Les séducteurs, les baratineurs, les escrocs charismatiques, allant jusqu'à mettre leur corps à contribution, manipulent leurs cibles, qui confient à ces arnaqueurs leurs pouvoirs et leurs biens. Cette capacité sert aussi à gérer un réseau de prostitution, à marchander et à échanger des faveurs...

Un PJ avec qui a une valeur de Valet en ♥ peut prendre le risque de jouer les diplomates auprès des Zetés. Un PJ avec 5♥ a du mal à résister à la pression psychologique (présentation des zetés comme des monstres, réflexes « pavloviens » conditionnés)

♦ : **Technique**. Cette capacité regroupe toutes les compétences qui réclament du doigté et des compétences techniques et d'ingénierie. Cambriolage, perçage de coffres-forts, désamorçage d'alarmes et de pièges, maniement d'explosifs, c'est ici ! Testez ♦ pour savoir si une PJ a dans sa trousse à outils le gadget idoine...

Une Personnage-Joueuse avec Valet♦ peut tenter de hacker une IA rebelle². Avec 5♦, une autre aura bien du mal à se servir des canons du vaisseau, alors qu'il est attaqué.

² Toutes les IA sont rebelles, puissantes, donc un danger, donc ennemies, OK ?

"- Dites donc, est-ce que tous les comptables sont malhonnêtes ?

- Non, seulement ceux qui sont compétents."

Robert Heinlein, *Citoyen de la galaxie*

♣ **Col Blanc.** Cette capacité permet de détourner de l'argent ou des biens, de blanchir de l'argent sale, en dissimulant cette activité sous une double comptabilité parfaite. Un criminel en col blanc, tout en ayant l'air d'un banal employé, sait fabriquer toutes sortes de faux papiers. Il est à l'aise dans la bureaucratie, et sait à qui glisser une enveloppe pleine de Crédits pour expédier les processus.

Un PJ avec un score de Valet♣ prélève une partie de la cargaison transportée, en change les numéros de série et trouve à qui vendre la marchandise « tombée du vaisseau ». Un autre PJ avec 5♣ risque d'oublier/perdre ses papiers militaires (ou ils sont expirés, ou il manque un coup de tampon) et se retrouve accusé de désertion.

Exemple : la joueuse de Françoise se demande dans quelle Capacité placer son score de Valet. Elle se dit que l'important dans son job de paris clandestin est de bien calculer les cotes, et de tenir les comptes de qui a misé quoi. Elle place le Valet dans la capacité Col Blanc. Il devient le Valet de trèfle - V♣

Françoise doit se faire respecter des mauvais perdants, donc on met son 9 en Physique (9♠). Comme le perso doit baratiner les nigauds à base de « ta chance va revenir, j'ai une martingale », elle place le 7 en Charme (7♥); il reste le 5, qui va en Technique (5♦).

3. Personnalisation

Les listes suivantes épaississent la personnalité des PJ. Vous n'êtes pas obligés de tout remplir à la création ; vous pouvez remplir les listes en cours de partie. Le nombre d'éléments dans les listes n'est pas limité.

Ce que je dis de moi : ce que votre perso laisse voir aux PJ et PNJ ; l'aspect physique, son métier, ses sujets de discussion et/ou une citation typique.

Chefs d'inculpation : Même si les persos passent beaucoup de temps ensemble et se confient, votre perso n'est jamais obligé de révéler pourquoi iel a été condamné ! Iel peut s'inventer un autre passé si c'est une espionne ou un mouchard pour l'Amirauté.

Mes idéaux/objectifs : que le PJ tentera d'atteindre.

Secrets : ils sont graves, inavouables et culpabilisants - pas « aime le chocolat ». Le perso essaiera d'éviter toute situation lui rappelant ses secrets, ou le forçant à les révéler.

Membre d'organisation interstellaire : les organisations durent plus longtemps que leurs adhérents - pensez aux siècles d'existence des triades. L'administration pénitentiaire et des ONG ont des dossiers sur vos persos. Ces données sont diffusées dans tous les systèmes de la Sphère par ondes radio, à la vitesse de la lumière, plus vite que les PJ voyagent !

Ainsi leur réputation les précède : des dizaines ou des centaines d'années plus tard, des inconnus sauront qui elles sont ; s'ils peuvent leur faire confiance et leur confier des missions ; s'ils doivent les assister pour services rendus jadis, ou si les PJ leur doivent des services depuis 125 ans. Les persos peuvent ainsi contacter le représentant de leur organisation sur un autre monde, à leurs risques et périls.

Biographie : mais comment en êtes-vous arrivés là ?

Ce que je pense des autres membres d'équipage / Notes : ces rubriques propices au roleplay se rempliront au fur et à mesure de vos « découvertes ».

Points de vie (PV): tout le monde en a 3.

Train pour les étoiles !

Nom Françoise Nedelec		Genre	Points de vie
Âge réel 35 ans		F	○○○
Physique 9♠	Charme 7♥	Technique 5♦	Col Blanc V♣
Ce que je dis de moi <ul style="list-style-type: none"> ▪ Joueuse professionnelle ▪ Connait les probabilités ▪ Boiteuse 		Chefs d'inculpation (spécialités) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Organisation de paris illégaux ▪ ...et de matchs truqués ▪ Évasion fiscale 	
Mes idéaux/objectifs <ul style="list-style-type: none"> ▪ Devenir riche vite ▪ ▪ 		Secrets <ul style="list-style-type: none"> ▪ ruinée au casino ▪ ▪ 	
Membre d'organisation interstellaire <ul style="list-style-type: none"> ▪ Triade ▪ Réseau de prêteurs sur gages et de blanchiment. 			
Biographie : accro aux jeux d'argent, Françoise a emprunté à sa famille, à ses amis, pour se ruiner au casino. Des « spécialistes du recouvrement » lui cassèrent un genou. Une triade lui proposa d'organiser des paris clandestins pour rembourser sa dette.			
Ce que je pense des autres membres d'équipage / Notes			

Tests

En cas d'action dont l'issue est incertaine, la MET déterminera la Capacité la plus appropriée à tester. Si l'action est facile, elle accorde un *bonus*. Si l'action est difficile, elle donne un *malus*.

Les joueuses doivent aussi signaler tout élément de leur personnage qui pourraient donner un bonus/malus à la Capacité.

Bonus : la Capacité gagne un rang le temps de la scène. Un 5 devient 7, 7 devient 9, 9 devient Valet. On ne peut aller plus haut que Valet.

Malus : la Capacité descend d'un rang. Un 5 devient 3.

Le joueur ou la joueuse retourne la carte du dessus de la pioche des joueurs. Si la valeur de cette carte est inférieure ou égale au score dans la Capacité, l'action est réussie. Sinon c'est un échec.

La carte est défaussée.

Exemple : les générateurs d'énergie du Total sont éteints. Les bombinettes dans les têtes des persos ne reçoivent plus de signaux... Bully Lanners a une heure pour démarrer les générateurs de secours. Son score en Technique est 7♦.

La MET reconnaît que l'opération est classique et accorde un bonus : la capacité passe à 9♦ le temps de la scène.

La joueuse de Bully scrute la feuille de perso à la recherche d'autres bonus/malus... Sans succès.

La carte du dessus de la pioche est le 5♠. $5 \leq 9$ donc réussite. Ouf ! Sinon Bully aurait dû appeler de l'aide, qui aurait mis du temps à arriver.

Détails des résultats

- ❖ La carte tirée est celle du score testé : *P. ex. le score de Technique bonifié de Bully est 9 ♦ et on tire le 9 ♦.*

Miracle ! Succès au-delà de toutes les espérances ! *Non seulement le vaisseau se rallume, mais Bully a trouvé un émetteur de signaux pour bombes qu'il peut transporter. Libéré, délivré !*

- ❖ La carte tirée est de la même enseigne ou de la même hauteur que le score testé : *P. ex. on teste 9 ♦ et la carte tirée est un ♦, ou 9 ♠, 9 ♥, 9 ♣.*

La réussite est remarquable (« oui, et... »)

L'échec est amoindri (« non, mais »).

- ❖ La carte tirée n'est pas de la même enseigne, ni de la même hauteur.

La réussite est de justesse et/ou a un prix (« oui, mais... »)

L'échec est important (« non, et »).

- ❖ La carte tirée est un joker. Pas de jokers ? La carte est un Roi dont la *couleur* (rouge ou noir) est différente de celle de la Capacité testée (noire ou rouge)

Échec catastrophique, la pire conséquence possible.

Tests en opposition

Le MET ne tire pas de cartes de son paquet pour les tests.

- Soit les Personnages-Non-Joueurs font leurs actions dans leur coin et le MET décide de ce qui est le plus intéressant/drôle pour la campagne
- Soit tout PNJ qui s'oppose à l'action d'un PJ est représenté dans le test de capacité du PJ.

Les douaniers se rendent-ils compte que les persos débarquent discrètement des armes du vaisseau ? Cela dépend de tests de ♠ des PJ.

Les PJ arrivent dans une colonie zétée pour négocier. Un zélate Zeté zélé tente de les diffamer dans leur dos ? Même pour

cette opposition à distance, le PJ actif teste sa diplomatie ♥ pour décider de qui fait le meilleur « buzz ».

Oppositions entre PJ

À éviter, mais les joueurs et les joueuses trouveront certainement un moyen de s'opposer... Les PJ pourraient se séduire mutuellement, se défier aux échecs (♠), ...

Découvrez la première carte de la pioche ; le PJ avec la meilleure réussite gagne la confrontation. En cas d'égalité dans les Capacités testées, les joueuses doivent parier sur la couleur de la carte qui sera tirée.

Plusieurs PJ s'associent pour une même tâche

Comme ci-dessus, on découvre la carte du dessus de la pioche et on regarde le nombre de PJ qui réussissent.

Combat

Le combat – un ou des PJ font face à une opposition violente – est un test de ♠ par PJ engagé, après que le MET a ajusté des bonus/malus en fonction de l'effet de surprise, embuscade, etc.

Dégâts, blessures, soins.

En combat ou en situation de se blesser, chaque PJ qui rate son test de ♠ perd 1 PV ... voire plus, selon l'estimation de la MET
--

Un PJ qui perd 1 PV est « légèrement blessé » et a un *malus* à toutes ses capacités.

Un perso qui perd 2 PV est « grièvement blessé » et a *deux malus* ! (Valet devient 7, 9 devient 5, 7 et 5 deviennent 3)

Un PJ qui perd 3 PV est à l'agonie et ne peut que souffrir et tenter de s'injecter des nanobots soigneurs fournis par la Marine.

Les soins sont un test de ♦ avec des bonus/malus de circonstances, et font regagner 1 PV.

Aventures

La lecture des règles vous a montré que l'accent n'est pas mis sur la simulation. *Train pour les étoiles* est un JdR dont l'univers et les campagnes sont « émergents » : il n'y a qu'un cadre ; à vous de créer les Zetés et les aventures.

Il n'y a pas de scénario préparé, ni de secrets : les participant.es et le ou la MET créeront les planètes et les aventures à partir de leur imagination. Cela sera : « *Tiens, le MET a tiré le 10 ♦ comme rencontre, discutons de ce que cela peut bien être ?* ». Tout le monde pourra suggérer des pistes et ajouter des détails, le MET ayant le dernier mot.

Les PJ décident de leur avenir, et font leurs choix :

- ❖ Se mettre du côté des Terriens ? des Zetés ? Neutralité ? Ça dépend du sens du vent ?
- ❖ Livrer la cargaison intacte, ou prendre sa commission ?
- ❖ Continuer à obéir à l'Amirauté ou prendre la tangente ?
- ❖ Etc.

La MET ne devra pas « ramener les persos sur les rails », parce que rien n'est écrit.



Générateur d'évènements « systémiques »

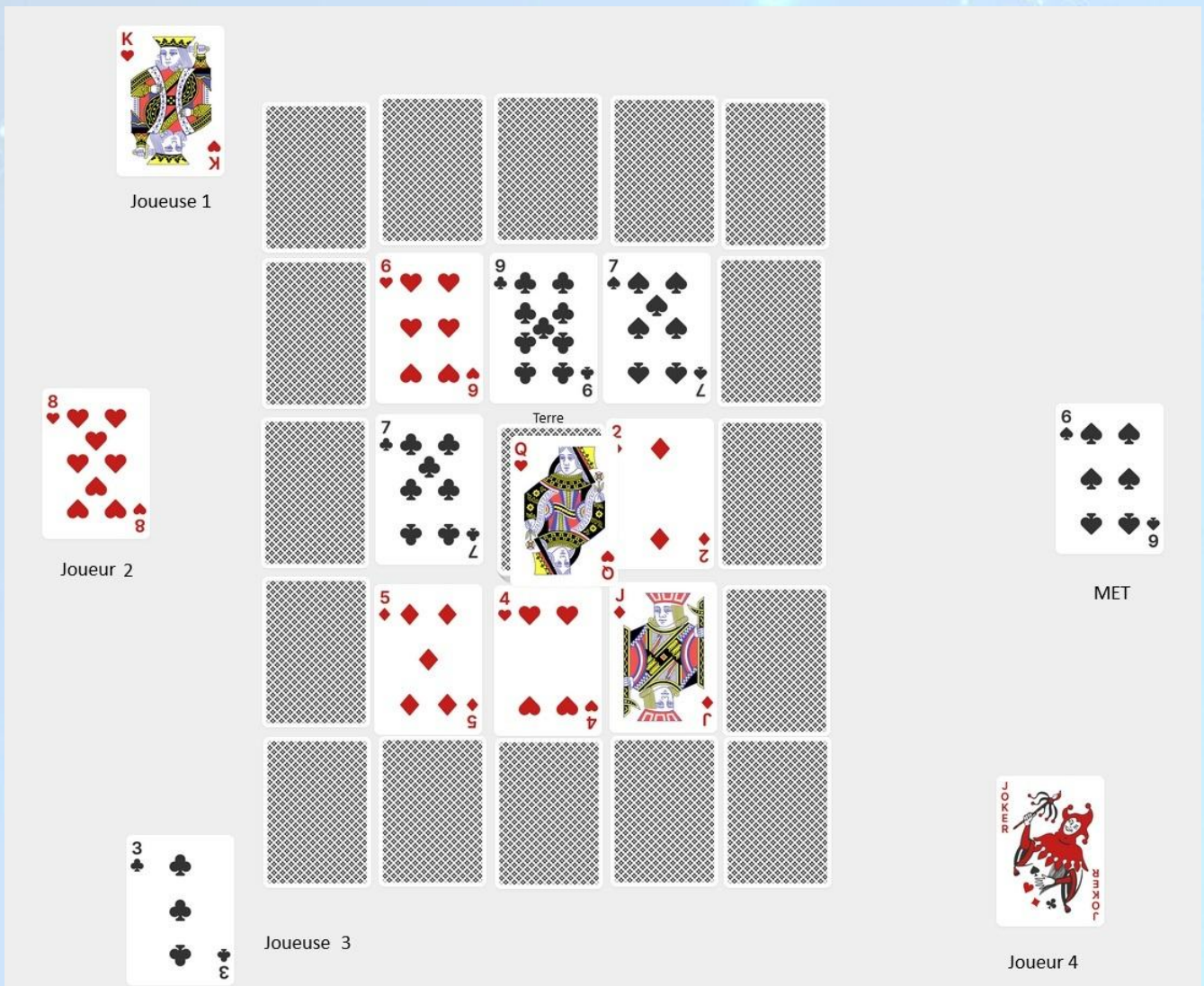
Les tirages du paquet de cartes du MET servent à la fois à générer les mondes, leur évolution, et la cargaison proposée.

1. Mise en place de la « Sphère »

La MET dispose les cartes dans un carré de 5x5, et distribue une carte à chaque joueur, ainsi qu'à elle-même. On retourne les systèmes à une carte de distance de la planète où sont les PJ (au début : la Terre).

La carte suivante de la pioche est la cargaison que *le Total* doit transporter.

Exemple de tirage de départ.



2. Interprétation du tirage

Enseignes :

<p>♥ : <u>planète</u> : colonie, civils terriens, mines d'astéroïdes <u>cargaison</u> : matériel économique / diplomatique terrien.</p>	<p>♠ : <u>planète</u> : détestable base / armée / flotte zetée ou mafia/pirate <u>cargaison</u> : équipement militaire pris au Zetés, prisonniers, contrebande, trafic.</p>
<p>♦ : <u>planète</u> : glorieuse base / armée / flotte terrienne ; douanes <u>cargaison</u> : armes, munitions, autre ravitaillement militaire</p>	<p>♣ : <u>planète</u> : colonie / civils zetés, vaisseaux marchands <u>cargaison</u> : matériel économique / diplomatique zeté</p>

Valeur des cartes :

<p>Plutôt basse (1, 2, ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Planète</u> : un trou à rats sans importance ❖ <u>Cargaison</u> : quelque chose de peu de valeur, par exemple des fleurs séchées, ou de la ferraille. 	<p>Plutôt haute (...), Dame, Roi)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Planète</u> : un nœud stratégique militairement, ou un monde très peuplé ou important économiquement. ❖ <u>Cargaison</u> : quelque chose ou quelqu'un d'une importance politique ou économique considérable, p.ex. une superstar pourchassée, qui veut refaire sa vie incognito.
--	---

Dans l'exemple p.17

3 systèmes de la Petite Ceinture sont contrôlés par les armées terriennes (2,5, Valet♦); un par la flotte zétée (7♠). Il y a 2 colonies terriennes (7 et 9♥) et 2 colonies zétées (7 et 9♣).

La carte de la cargaison est la Reine♥. Joueurs et joueuses élaborent qu'il s'agit d'une mégacorporation minière. Celle-ci délocalise tous ses établissements et ses employés; le *Total* transporte des millions de colons en bio-stase, leurs possessions et des machines civiles.

3. Destination

On convient qu'un bon endroit où les convoyer est vers le « bas » (Lalande de la Grande Ourse), afin de développer la faible colonie qu'est le 4♥.

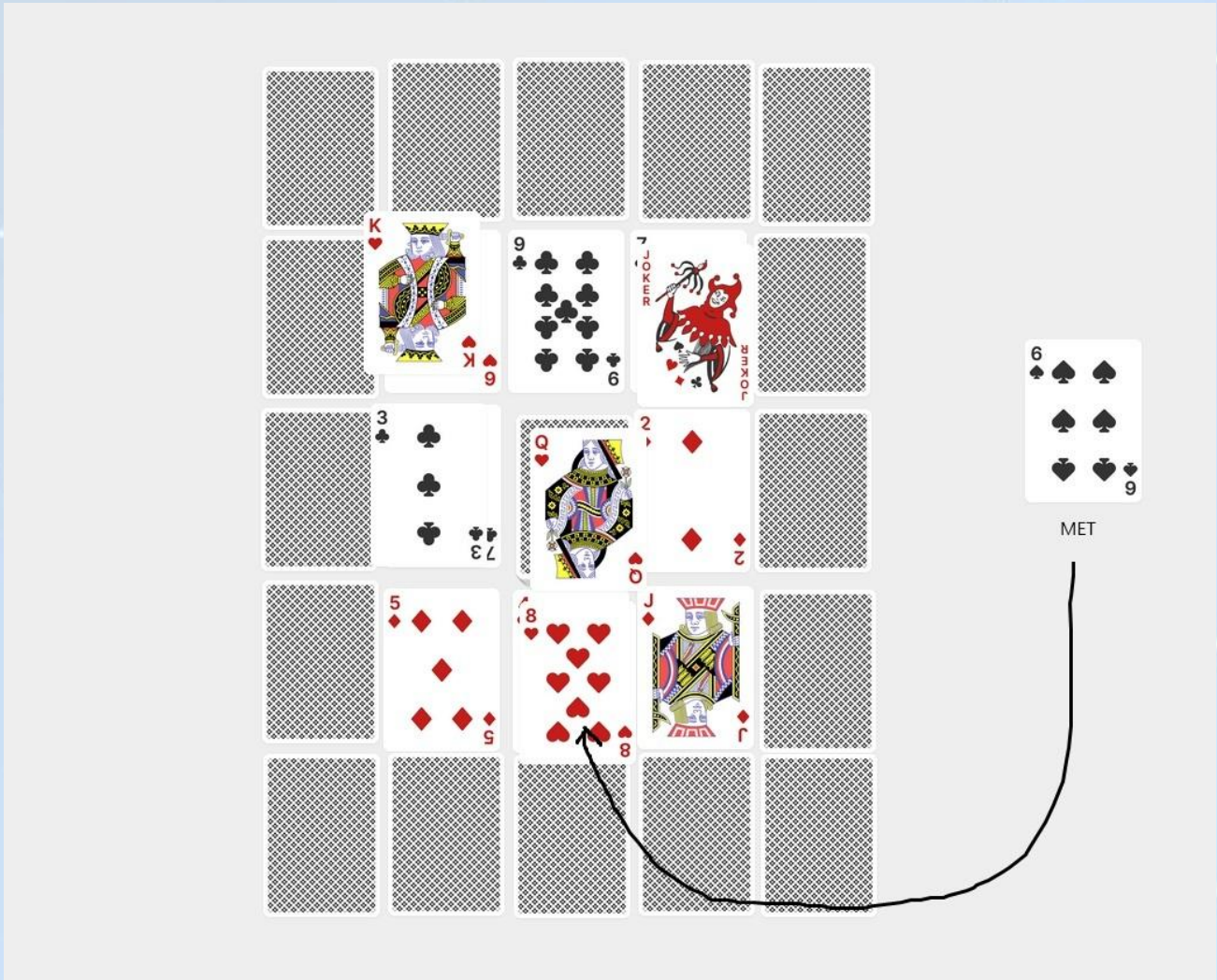
4. Evolution

Règles de pose

1. Les participants, dans le sens antihoraire, doivent poser leur carte sur une autre, en commençant par la joueuse à droite de la MET, et en finissant par la MET.
2. La valeur de la carte posée doit être supérieure à la valeur de la carte présente. Si ce n'est pas possible, on doit poser la carte de valeur inférieure sur une carte de la même enseigne.
3. Les cartes militaires (♠ et ♦) peuvent être posées sur (conquérir) des mondes militaires ennemis de moindre force/valeur (♦ et ♠) ainsi que sur des planètes civiles ennemies (♥ et ♣). Les cartes civiles ne conquièrent pas de mondes civiles ennemis, mais elles peuvent remplacer des cartes militaires de leur camp. (Les soldats deviennent colons. Tout se perd ma pauvre dame).
4. Si les joueuses ne peuvent placer une carte, elles la défaussent, ou narrent une belle histoire qui justifie qu'elle puisse être placée.
5. Le MET peut placer sa carte comme iel le veut.

6. Le joker prend la valeur que souhaite celui qui le pose, mas disparaît quand la vraie carte apparaît...
7. Quand les PJ amènent le Roi♣ au Roi♥, ou vice-versa, des négociations de paix au sommet mettent fin à la guerre.

Voyons ce qui se passe pendant les 25 ans de voyage.



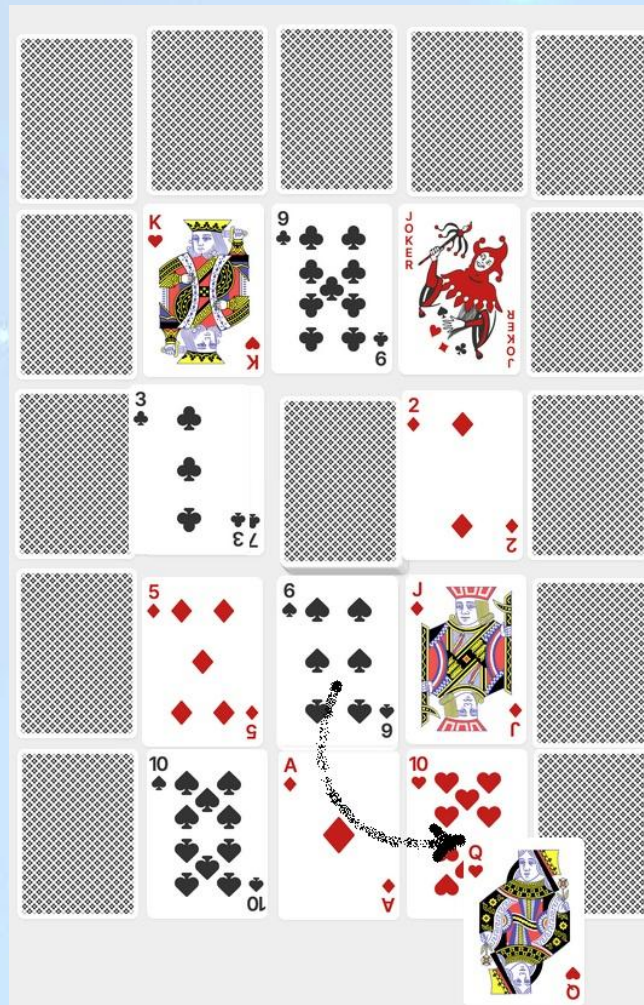
- Joueuse 1 pose le Roi♥ sur le 6♥ en expliquant « Suite à son impopularité grandissante, le gouvernement de la Communauté déménage sur Barnard »
- Joueur 2 pose le 8♥ sur le 4♥ en justifiant « croissance économique de Lalande »
- Joueuse 3 avec son 3♣ ne peut développer les colonies zetées, donc elle s'oblige à poser sa carte sur le 7♣ en

narrant le dramatique déclin de la population zetéé, suite à une épidémie.

- Joueur 4 déclare que son Joker est le roi de carreau, et que l'élite de la Flotte terrienne conquiert facilement le monde du 7♠ zeté
- Le MET ne se prive pas de placer sa carte comme iel le veut. Le 6♠ - un raid zeté - a conquis la planète où voulait s'installer la mégacorp.

L'aventure commence. Que font les PJ ?

On retourne les 3 cartes des mondes encore inconnus autour de Lalande. Tiens, il y a une colonie bien peuplée (10♥) à Procyon...



La mégacorp acceptera-t'elle de repartir ?

Train pour les étoiles

Nom Valériane Chrzière		Genre F	Points de vie ○○○
Âge réel 45 ans			
Physique 5♠	Charme 9♥	Technique V♦	Col Blanc 7♣
Ce que je dis de moi <ul style="list-style-type: none">▪ Doctorante en chimie▪ Mère de famille▪ Sens moral et éthique : « vous m'en laisserez décider »		Chefs d'inculpation (spécialités) <ul style="list-style-type: none">▪ Sabotage▪ Perte de données stratégiques▪ Attitude non-patriotique	
Mes idéaux/objectifs <ul style="list-style-type: none">▪ Retrouver ses enfants▪ ...ou leurs descendants▪		Secrets <ul style="list-style-type: none">▪ A subi un lavage de cerveau▪ Attirée par les femmes▪	
Membre d'organisation interstellaire ♥ « Groupe Oppenheimer » : intellectuels et savants opposés à la guerre et aux armes non-conventionnelles.			
Biographie Mobilisée dans les laboratoires des armées. Abasourdie par le degré de carnage indiscriminé des armes nucléaires, chimiques et biologiques développées aux labos. A ralenti le rythme de production et saboté passivement des projets. La Police Militaire l'a arrêtée mais n'a pu démontrer de trahison flagrante. On lui a fait oublier les secrets, et hop, bonne pour la logistique !			
Ce que je pense des autres membres d'équipage / Notes			

Train pour les étoiles !

Nom « Bully » Lanners		Genre	Points de vie
Âge réel 25 ans		M	○○○
Physique V♠	Charme 5♥	Technique 7♦	Col Blanc 5♣
Ce que je dis de moi <ul style="list-style-type: none"> ▪ Musclé, ▪ Connaissance des armes ▪ Tatouages de gangs pas tous authentiques 		Chefs d'inculpation <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coups et blessures ▪ Complicité de... ▪ Intrusion 	
Mes idéaux/objectifs <ul style="list-style-type: none"> ▪ Écraser ses ennemis, les voir mourir devant soi et entendre les lamentations de leurs femmes ▪ Obtenir l'impunité ▪ Devenir tueur pro à son compte 		Secrets <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mouchard pour l'Amirauté ▪ Enfance sous les coups ▪ Un peu las de la violence 	
Membre d'organisation interstellaire <ul style="list-style-type: none"> • club d'ex-taulards violents partageant exploits et techniques 			
Biographie Persécuté tout petit, « Bully » s'est bourré de stéroïdes. Avec ces grands pouvoirs et aucune responsabilité, il a terrorisé ses camarades, ses profs, le voisinage... Membre de gangs, il devint un dur, et ses centres d'intérêt deviennent la baston, les armes et leur fonctionnement. Il est chassé de l'infanterie car trop individualiste et indiscipliné.			
Opinion sur les autres membres d'équipage / Notes			

Train pour les étoiles !

Nom		Genre	Points de vie
Âge réel			○○○
Physique ♠	Charme ♥	Technique ♦	Col Blanc ♣
Ce que je dis de moi <ul style="list-style-type: none">▪▪▪		Chefs d'inculpation <ul style="list-style-type: none">▪▪▪	
Mes idéaux/objectifs <ul style="list-style-type: none">▪▪▪		Secrets <ul style="list-style-type: none">▪▪▪	
Membre d'organisation interstellaire			
Biographie :			
Ce que je pense des autres membres d'équipage / Notes			

Bande de criminels, trop lâches pour combattre pour la Terre, mais trop minables pour être exécutés ! L'Union... non, la Communauté... vous affecte au service du Train, pour ravitailler les armées et les planètes.

À vous les joies du décalage temporel et du front mouvant de la guerre contre les Zetés...

