

« Un bon de géant pour le jeu de rôle. »  
– Neil Armstrong

# ASTROPETS LIGHT

## LES COMPAGNONS DE L'ESPACE !

Ce jeu bénéficie du soutien officiel  
de la *Space Patrol by Animals*



Alors que la Guerre froide entache cette seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle, la Terre doit subitement faire face à une menace venue tout droit des tréfonds de la galaxie ! Dans l'urgence, les gouvernements s'allient en secret et lancent un programme spatial d'envergure : la SPA (Space Patrol by Animals) ! Son but ? Envoyer des animaux dans l'espace pour contrer l'invasion des Roswelliens ! Engagez-vous !

### C'EST QUOI ASTROPETS ?

Astropets est un jeu de rôles pour 3 à 5 joueurs et un Maître du Jeu (MJ). Si tu ne sais pas ce qu'est un jeu de rôles... bah demande à un pote !

Ce document est la version *light* d'un jeu complet qui paraîtra un jour, quand j'aurai le cœur le temps.

### C'EST QUOI L'HISTOIRE ?

Nous sommes en 1964. L'Homme n'a pas encore conquisté l'espace et profite de son statut de roi du monde pour envoyer des animaux à sa place. La chienne Laïka (URSS) a ouvert la voie, puis ont suivi le chimpanzé Ham (USA), le rat Hector et la chatte Félicette (France). Mais une fois arrivés là haut, nos compagnons de l'espace ont rencontré d'étranges êtres aux yeux globuleux qui leur ont dit : « Rendez-nous l'otage ou on vous maraville la gueule !\* »

Manque de pot, l'otage en question était l'extraterrestre découvert à Roswell en 1947, mort et autopsié depuis longtemps. Bim ! Incident diplomatique !

Pour combattre ces Roswelliens, les gouvernements se sont alliés en secret pour créer la SPA (*Space Patrol by Animals*). Depuis, d'autres animaux ont rejoint la première station spatiale internationale...

### TROP COOL ! JE VEUX CRÉER UN PERSO !

OK, alors chaque joueur crée son Astropet en choisissant dans les tableaux suivants ou en lançant à chaque fois 1D6. On note tout ça sur un bout de papier.

\* Traduction approximative

#### Espèce

1. Le MJ décide	4. Singe (USA)
2. Chat (France)	5. Rat (nationalité au choix)
3. Chien (URSS)	6. Le joueur décide

#### Sexe

1-2. Femelle	3. Stérilisée	4-5. Mâle	6. Castré
--------------	---------------	-----------	-----------

#### Métier

1. Éclaireur	4. Roswelliologue
2. Pilote	5. Ingénieur
3. Soldat	6. Stagiaire

#### Style

1. Apathique	4. Intrépide
2. Dangereux(se)	5. Futé(e)
3. Fanfaron(ne)	6. Séducteur(trice)

#### Objectif

1. Diriger la SPA	4. Trouver le sens de la vie
2. Éradiquer les Roswelliens	5. Rencontrer l'âme soeur
3. Devenir célèbre	6. Revenir sur Terre

Ensuite, les joueurs choisissent chacun leur score entre **2 et 5**. Un **score élevé** indique que l'Astropet est meilleur en **Mordant**, tandis qu'un **score bas** indique qu'il est meilleur en **Instinct**. Ils se voient également offrir **3 points de Mojo**.

Enfin, chaque Astropet dispose des objets suivants :

- un Bidule™ (truc planté sur le front qui permet à tous les Astropets de communiquer entre eux).
- un Blasteur™ (pistolet du futur qui fait pew pew).
- une combinaison certifiée anti coups de griffe.

L'équipement est garanti à vie, pièces et patte d'œuvre.

### ACCOMPLIR UNE ACTION

Pour accomplir une action risquée, on lance **1D6**.

- + **1D** si son **Métier** s'applique
- + **1D** si on est préparé ou si l'on a un avantage
- + **1D** si on interprète son personnage (avec son **Style** et/ou son **Objectif**) Note : on ne peut pas lancer plus de D que son score de Mojo.

 Si on utilise son **Mordant** (vigueur, agilité, etc.), on lance **SOUS** son score.

 Si on utilise son **Instinct** (perception, ruse, etc.), on lance **AU-DESSUS** de son score.

**0** Si aucun dé ne réussit, c'est un **Échec**. La situation empire et **on perd 1 point de Mojo**.

**1** Si 1 Réussite, l'action est réussie de justesse mais une petite complication survient.

**2** Si 2D sont des Réussites, l'action est parfaitement réussie. Du bon boulot !

**3** Si 3D sont des Réussites, c'est une **Réussite critique** et le joueur gagne un **Effet positif**.

! Si on tombe sur son score, c'est un **Pile Poil** ! On utilise son **Flair** OU on gagne une **Croquette**.

Un joueur peut très bien en aider un autre. Il fait alors un jet normal : s'il est réussi, le joueur aidé ajoute 1D à son lancer (il peut même dépasser sa limite de Mojo de cette façon).

Quand un joueur n'a plus de Mojo, il est éjecté de la scène. Il reviendra à la suivante avec 1 point.

### LE SAVIEZ-VOUS ?

Félicette est une chatte connue pour être le premier et unique félin envoyé dans l'espace par le gouvernement français le 18 octobre 1963 dans une fusée Véronique. Ça vous en bouche un coin, hein ?

UN RÔLISTE  
EN PEIGNOIR

unrolisteenpeignoir.com  
@unrolisteenpeignoir  
@RolistePeignoir

### UTILISER SON FLAIR

En faisant un **Pile Poil**, le joueur peut utiliser son **Flair**, à savoir : **poser une question au MJ** à laquelle ce dernier devra répondre sincèrement. Exemples :

- À quoi pense ce Roswellienn ?
- Comment fait-on pour entrer dans le vaisseau mère ?
- Où est l'indice crucial que l'on cherche ?

Note 1 : un **Pile Poil** est aussi une **Réussite**.

Note 2 : on ne peut compter qu'un **Pile Poil** par lancer.

### LES CROQUETTES

Chaque joueur dispose de 3 Croquettes en début de partie. Il en dépose une dans la gamelle commune et en garde donc deux. On peut **gagner des Croquettes** :

- en faisant **rire les autres joueurs** (chaque joueur ayant ri donne une de ses Croquettes) ;
- ou en faisant un **Pile Poil** (on prend une Croquette dans la gamelle commune).

On peut utiliser une Croquette pour :

- lancer 1D supplémentaire (dans la limite du Mojo) ;
- relancer 1D ;
- regagner 1 point de Mojo.

Les Croquettes dépensées reviennent dans la gamelle commune.



EH OUAI  
MEC !