



Un Rôliste en Peignoir présente

ASTROPETS

LES COMPAGNONS DE L'ESPACE !



UN JEU DE RÔLE COSMIQUE DE QUENTIN SAINT-GEORGES

ILLUSTRÉ PAR JÉRÉMIE PRUGNEAUX



*À Pito,
mon enfoiré de chat*

CRÉDITS

Un jeu de : Quentin Saint-Georges

Illustré par : Jérémie Prugneaux

Relecture : Victoria Angelini

Crash test et jeux de mots additionnels : Jérôme Brulin, Jeremy Judas, Jérémie Prugneaux, Samuel Prugneaux et Guillaume Verhille. Puisse la dream team de l'Arcadius Roleplaying Club continuer de lancer des brouettes de dés pendant des années encore !

L'auteur tient à remercier :

Victoria, pour ses regards amusés et son soutien au quotidien.

Jérémie pour m'avoir poussé à faire de ce jeu un vrai petit bouquin et d'avoir eu immédiatement envie de l'illustrer.

Astropets s'inspire de Lasers & Feelings de John Harper.

UN RÔLISTE
EN PEIGNOIR 

unrolisteenpeignoir.com

© Un Rôliste en Peignoir, 2020

AVANT-PROPOS

Comme beaucoup de rôlistes avant moi je pense, j'ai longtemps caressé le rêve d'écrire et de publier le jeu de mes rêves. J'ai longtemps réfléchi à quoi il pouvait ressembler. J'imaginais un univers au postulat géopolitique complexe et cohérent qui placerait les joueurs au cœur d'intrigues au sous-textes lourds de sens. J'imaginais des joueurs faisant face à des choix cornéliens, se questionnant sans cesse sur leur rapport au monde et leur propre moralité. Je rêvais d'un jeu dense et riche, aux règles innovantes qui redéfinieraient à jamais le petit monde du jeu de rôle. J'imaginais l'œuvre d'une vie.

Ce livre est tout l'inverse.

Mais, blague à part, j'aime à penser que ce petit bouquin que vous tenez dans vos mains a un message à faire passer et que, derrière les rigolades se cachent des histoires où l'entraide entre les peuples, quelques soient leurs différences, peuvent être une réponse à nos problèmes. Ouiii d'accocord, c'est cucul la praline ! C'est mon côté utopiste, je n'y peux rien.

Bref, c'était un avant-propos un peu sérieux de la part d'un type qui avait envie d'écrire un avant-propos un peu sérieux une fois dans sa vie. Bonne lecture, bon jeu, et merci de jouer à cette modeste création.

L'auteur

TABLE DES MATIÈRES



Présentation	8
Concrètement	11

L'UNIVERS

La vraie histoire	14
Les chats	20
Les chiens	23
Les singes	24
Les rats	27
Les roswelliens	28
La SPA	32
PNJ importants	44
Planètes, etc.	57
Cartes utiles	64

LES RÈGLES

Créer un Astropet	68
Équipement	78



Les actions	80
Les combats	86
Plus de règles !	90
Les Croquettes	95
Les vaisseaux	98
Évolution	102
Conseils	106
Colorie ton Astropet !	109

À L'AVENTURE !

Mini-scénarios	112
Plus d'aventures !	117
Epic Story Generator™	126

HOMMAGE

Les vrais héros	130
Fiche de personnage	134
Découpe tes Croquettes !	135



PRÉSENTATION

ASTROPETS ? MAIS QU'EST-CE ?

Astropets est un jeu de rôle véritablement incroyable permettant de participer à une expérience de vie qualifiée par certains de « transcendance ». Il...

HEIN ?

J'écrivais qu'*Astropets* est un jeu de rôle vraiment cool grâce auquel tu pourras passer de super soirées avec tes amis ! Et il y a même des chances que certains en redemandent après !

OH ! ET ÇA PARLE DE QUOI ?

De tellement de choses ! D'animaux trop mignons envoyés en secret dans l'espace durant la Guerre Froide ! De combats épiques contre des hordes d'extraterrestres belliqueux ! De missions impossibles pour assurer la survie de l'humanité ! De croquettes ! Et d'amour bien sûr, car l'amour, c'est quand même vachement important.

AH OUAIS, CARRÉMENT !

Bah ouais, carrément !

MAIS C'EST QUOI UN JEU DE RÔLE, D'ABORD ?

Ah merde, tu ne sais même pas ce que c'est ? Bah je sais pas, moi. Démerde-toi, demande à un(e) pote.

Bon, pour t'expliquer vite fait quand même : dis-toi qu'un jeu de rôle est un jeu de société chelou dans lequel tu t'imagines dans la peau d'un autre pour vivre des aventures extraordinaires. Parfois tu lances des dés, mais en réalité tu passes le plus clair de ton temps à manger des pizzas tièdes et des biscuits bons marchés en te fendant la gueule avec tes potes. Les rôlistes (ceux qui jouent à ces jeux chelou) sont donc d'avis pour dire qu'il s'agit, sans aucun doute possible, du meilleur loisir jamais imaginé par l'Homme depuis le curling la nuit des temps.

D'ACCORD ! ET JE FAIS COMMENT POUR JOUER ?

Un peu de patience ! Figure-toi que le but du livre que tu tiens dans tes petites mains moites est de tout t'expliquer. C'est quand même bien foutu, non ?

Il te faudra apprendre les règles puis inviter quelques amis à partager du bon temps en ta compagnie. Entre

trois et cinq joueurs c'est parfait ! Plus de monde c'est possible mais ça devient l'anarchie. Et l'anarchie, apparemment, c'est pas toujours facile à gérer. J'ai lu des bouquins là-dessus.

ET IL FAUT QUOI POUR JOUER ?

Voici une liste des trucs à prévoir sur ta table :

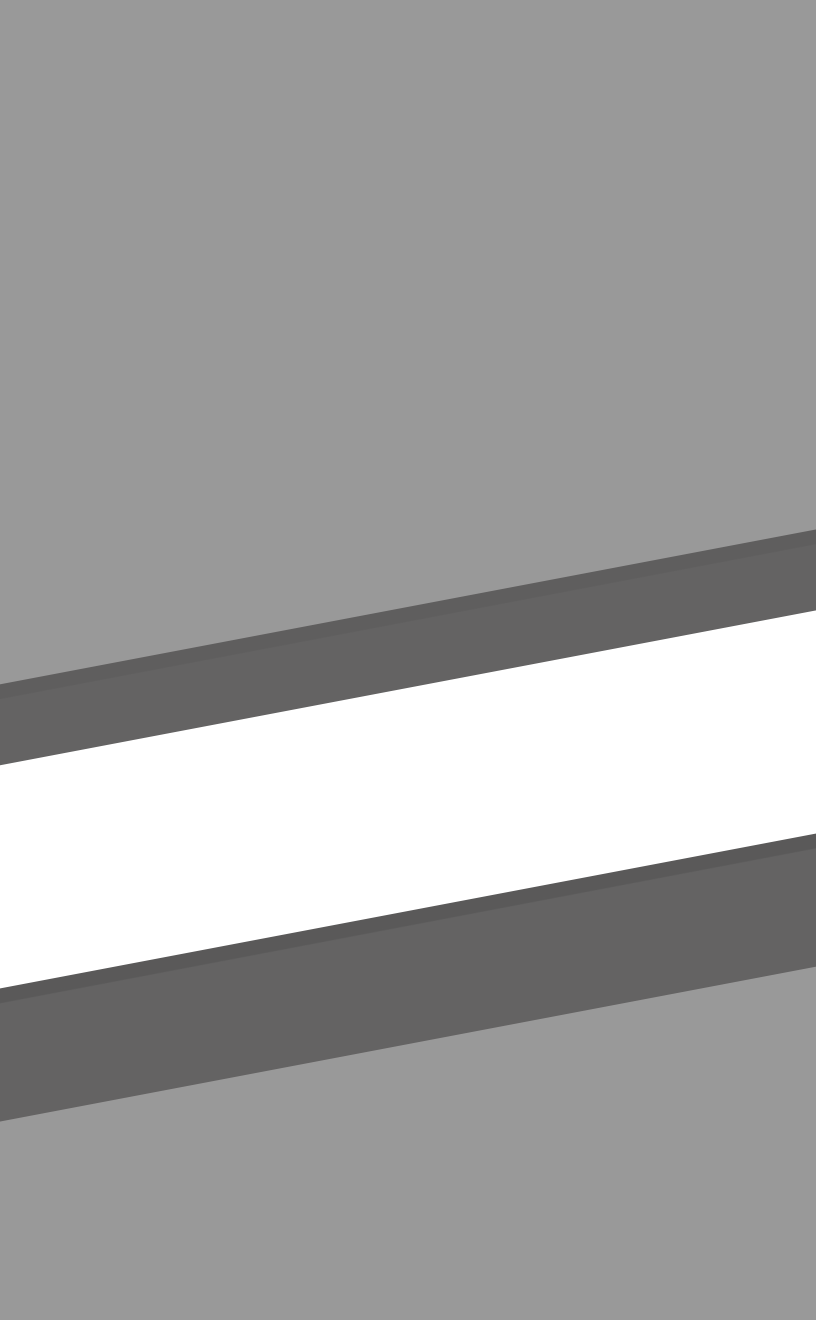
- Ce livre, évidemment.
- Des trucs à grignoter. Du salé.
- Plusieurs copies de la superbe fiche de personnage disponible à la fin de ce livre (voir p. 134).
- Des crayons pour écrire sur ces superbes fiches.
- Une gomme c'est bien aussi.
- Encore plus de trucs à grignoter. Du sucré.
- Une poignée de dés classiques à 6 faces (que l'on appellera ici des D).
- Une gamelle, à disposer au centre de la table. C'est la Grande Gamelle.
- Des trucs à boire.
- Une tripotée de jetons.

UN PITCH DE DINGUE

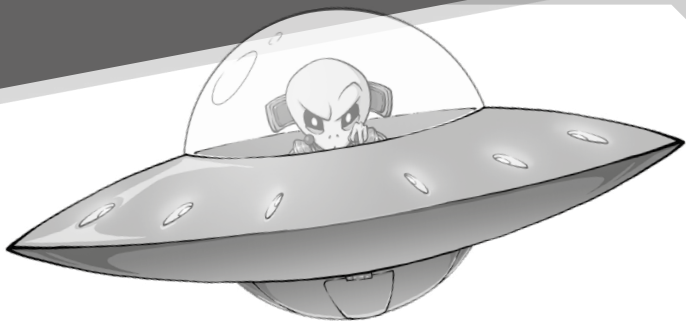
Imaginez un peu... Nous sommes au début des années 1960, en pleine Guerre Froide. Et là, BIM ! Les extraterrestres attaquent ! Forcément, l'humanité n'est pas prête. Les seuls trucs qu'on a réussi à envoyer là haut, c'est des animaux. Bon, y'avait aussi Youri Gagarine, mais celui là on va l'oublier sinon le pitch ne tient plus. Oh ça va hein ! Commencez pas à faire vos historiens relou !

Bref, à cette époque la conquête spatiale c'est encore un peu branlant, et ce sont les animaux qui ont trinqué les premiers. Les grosses puissances ont envoyés des chiens, des singes, des chats et des rongeurs à foison dans le froid spatial. Pour la gloire de la science, blablabla... Et là, le génie de l'auteur qui intervient et qui pose cette question cruciale : que se passerait-il si ces animaux pionniers de la conquête spatiale se retrouvaient face à des extraterrestres ?

Guerre Froide, science-fiction kitsch et animaux de compagnie : le tiercé gagnant. Peut-être pas l'idée du siècle, mais pas loin.



L'UNIVERS



soucoupe subit de sévères dégâts et l'alien n'eut d'autre solution que de se poser sur la planète à l'atmosphère respirable la plus proche : la Terre.

Trop bourré pour atterrir proprement, Bobby s'écrasa près d'une petite ville américaine au sud-est du Nouveau-Mexique : Roswell. Parmi les scientifiques de l'époque circulait une théorie expliquant que Bobby avait délibérément choisi cet endroit, et pas un autre, dans le but d'y acheter des bières avant de repartir. Les experts avaient alors avancé comme principal argument le fait que l'autre ville la plus proche s'appelait Corona*, ce qui avait effectivement pu éveiller l'intérêt de l'alien.

LE MILIEU

C'est alors que les événements prirent une tournure tragique. Le gouvernement américain mit rapidement la main sur la soucoupe de Bobby, emprisonnant ce dernier au passage. Après un séjour en cellule de dégrisement, il fut interrogé et énerva passablement les enquêteurs qui ne comprirent pas un mot de ce

qu'il disait. Bobby fut ensuite confié à un groupe de médecins et de scientifiques qui, plutôt que de procéder à une tripotée d'examens de toutes sortes, décidèrent plutôt de l'autopsier, pour une question d'hygiène. Sans le savoir, ces scientifiques venaient de déclencher le plus grand conflit de l'histoire de l'humanité ! Comme ça, avec un scalpel.

Octobre 1957 : alors plongée dans la Guerre Froide avec les États-Unis d'Amérique, l'URSS envoie dans l'espace le satellite Spoutnik 1. Une fois en orbite, la petite boule de métal accomplit alors avec brio sa mission, à savoir émettre un « bip bip » trop relou. Les répercussions furent catastrophiques ! Captant l'émission radio, des extraterrestres de 𐀀𐀁𐀂 repérèrent la position de la Terre et retrouvèrent la trace de Bobby. C'était grave la merde !

Le mois suivant, le gouvernement soviétique décida d'envoyer un émissaire dans l'espace pour connaître les motivations des aliens. Comme les humains sont un peu des chochottes, ils envoyèrent alors la chienne Laïka, qui fut le premier être vivant de la Terre à atteindre l'espace ! Avant même que Laïka entame le dialogue avec nos lointains cousins de l'univers, elle fut attaquée et grièvement brûlée. Elle revint sur Terre avec ce message des aliens : "𐀃𐀄𐀅𐀆𐀇𐀈𐀉𐀊𐀋𐀌𐀍𐀎𐀏𐀐𐀑𐀒𐀓𐀔𐀕𐀖𐀗𐀘𐀙𐀚𐀛𐀜𐀝𐀞𐀟𐀠𐀡𐀢𐀣𐀤𐀥𐀦𐀧𐀨𐀩𐀪𐀫𐀬𐀭𐀮𐀯𐀰𐀱𐀲𐀳𐀴𐀵𐀶𐀷𐀸𐀹𐀺𐀻𐀼𐀽𐀾𐀿𐁀𐁁𐁂𐁃𐁄𐁅𐁆𐁇𐁈𐁉𐁊𐁋𐁌𐁍𐁎𐁏𐁐𐁑𐁒𐁓𐁔𐁕𐁖𐁗𐁘𐁙𐁚𐁛𐁜𐁝𐁞𐁟𐁠𐁡𐁢𐁣𐁤𐁥𐁦𐁧𐁨𐁩𐁪𐁫𐁬𐁭𐁮𐁯𐁰𐁱𐁲𐁳𐁴𐁵𐁶𐁷𐁸𐁹𐁺𐁻𐁼𐁽𐁾𐁿𐂀𐂁𐂂𐂃𐂄𐂅𐂆𐂇𐂈𐂉𐂊𐂋𐂌𐂍𐂎𐂏𐂐𐂑𐂒𐂓𐂔𐂕𐂖𐂗𐂘𐂙𐂚𐂛𐂜𐂝𐂞𐂟𐂠𐂡𐂢𐂣𐂤𐂥𐂦𐂧𐂨𐂩𐂪𐂫𐂬𐂭𐂮𐂯𐂰𐂱𐂲𐂳𐂴𐂵𐂶𐂷𐂸𐂹𐂺𐂻𐂼𐂽𐂾𐂿𐃀𐃁𐃂𐃃𐃄𐃅𐃆𐃇𐃈𐃉𐃊𐃋𐃌𐃍𐃎𐃏𐃐𐃑𐃒𐃓𐃔𐃕𐃖𐃗𐃘𐃙𐃚𐃛𐃜𐃝𐃞𐃟𐃠𐃡𐃢𐃣𐃤𐃥𐃦𐃧𐃨𐃩𐃪𐃫𐃬𐃭𐃮𐃯𐃰𐃱𐃲𐃳𐃴𐃵𐃶𐃷𐃸𐃹𐃺𐃻𐃼𐃽𐃾𐃿𐄀𐄁𐄂𐄃𐄄𐄅𐄆𐄇𐄈𐄉𐄊𐄋𐄌𐄍𐄎𐄏𐄐𐄑𐄒𐄓𐄔𐄕𐄖𐄗𐄘𐄙𐄚𐄛𐄜𐄝𐄞𐄟𐄠𐄡𐄢𐄣𐄤𐄥𐄦𐄧𐄨𐄩𐄪𐄫𐄬𐄭𐄮𐄯𐄰𐄱𐄲𐄳𐄴𐄵𐄶𐄷𐄸𐄹𐄺𐄻𐄼𐄽𐄾𐄿𐅀𐅁𐅂𐅃𐅄𐅅𐅆𐅇𐅈𐅉𐅊𐅋𐅌𐅍𐅎𐅏𐅐𐅑𐅒𐅓𐅔𐅕𐅖𐅗𐅘𐅙𐅚𐅛𐅜𐅝𐅞𐅟𐅠𐅡𐅢𐅣𐅤𐅥𐅦𐅧𐅨𐅩𐅪𐅫𐅬𐅭𐅮𐅯𐅰𐅱𐅲𐅳𐅴𐅵𐅶𐅷𐅸𐅹𐅺𐅻𐅼𐅽𐅾𐅿𐆀𐆁𐆂𐆃𐆄𐆅𐆆𐆇𐆈𐆉𐆊𐆋𐆌𐆍𐆎𐆏𐆐𐆑𐆒𐆓𐆔𐆕𐆖𐆗𐆘𐆙𐆚𐆛𐆜𐆝𐆞𐆟𐆠𐆡𐆢𐆣𐆤𐆥𐆦𐆧𐆨𐆩𐆪𐆫𐆬𐆭𐆮𐆯𐆰𐆱𐆲𐆳𐆴𐆵𐆶𐆷𐆸𐆹𐆺𐆻𐆼𐆽𐆾𐆿𐇀𐇁𐇂𐇃𐇄𐇅𐇆𐇇𐇈𐇉𐇊𐇋𐇌𐇍𐇎𐇏𐇐𐇑𐇒𐇓𐇔𐇕𐇖𐇗𐇘𐇙𐇚𐇛𐇜𐇝𐇞𐇟𐇠𐇡𐇢𐇣𐇤𐇥𐇦𐇧𐇨𐇩𐇪𐇫𐇬𐇭𐇮𐇯𐇰𐇱𐇲𐇳𐇴𐇵𐇶𐇷𐇸𐇹𐇺𐇻𐇼𐇽𐇾𐇿𐈀𐈁𐈂𐈃𐈄𐈅𐈆𐈇𐈈𐈉𐈊𐈋𐈌𐈍𐈎𐈏𐈐𐈑𐈒𐈓𐈔𐈕𐈖𐈗𐈘𐈙𐈚𐈛𐈜𐈝𐈞𐈟𐈠𐈡𐈢𐈣𐈤𐈥𐈦𐈧𐈨𐈩𐈪𐈫𐈬𐈭𐈮𐈯𐈰𐈱𐈲𐈳𐈴𐈵𐈶𐈷𐈸𐈹𐈺𐈻𐈼𐈽𐈾𐈿𐉀𐉁𐉂𐉃𐉄𐉅𐉆𐉇𐉈𐉉𐉊𐉋𐉌𐉍𐉎𐉏𐉐𐉑𐉒𐉓𐉔𐉕𐉖𐉗𐉘𐉙𐉚𐉛𐉜𐉝𐉞𐉟𐉠𐉡𐉢𐉣𐉤𐉥𐉦𐉧𐉨𐉩𐉪𐉫𐉬𐉭𐉮𐉯𐉰𐉱𐉲𐉳𐉴𐉵𐉶𐉷𐉸𐉹𐉺𐉻𐉼𐉽𐉾𐉿𐊀𐊁𐊂𐊃𐊄𐊅𐊆𐊇𐊈𐊉𐊊𐊋𐊌𐊍𐊎𐊏𐊐𐊑𐊒𐊓𐊔𐊕𐊖𐊗𐊘𐊙𐊚𐊛𐊜𐊝𐊞𐊟𐊠𐊡𐊢𐊣𐊤𐊥𐊦𐊧𐊨𐊩𐊪𐊫𐊬𐊭𐊮𐊯𐊰𐊱𐊲𐊳𐊴𐊵𐊶𐊷𐊸𐊹𐊺𐊻𐊼𐊽𐊾𐊿𐋀𐋁𐋂𐋃𐋄𐋅𐋆𐋇𐋈𐋉𐋊𐋋𐋌𐋍𐋎𐋏𐋐𐋑𐋒𐋓𐋔𐋕𐋖𐋗𐋘𐋙𐋚𐋛𐋜𐋝𐋞𐋟𐋠𐋡𐋢𐋣𐋤𐋥𐋦𐋧𐋨𐋩𐋪𐋫𐋬𐋭𐋮𐋯𐋰𐋱𐋲𐋳𐋴𐋵𐋶𐋷𐋸𐋹𐋺𐋻𐋼𐋽𐋾𐋿𐌀𐌁𐌂𐌃𐌄𐌅𐌆𐌇𐌈𐌉𐌊𐌋𐌌𐌍𐌎𐌏𐌐𐌑𐌒𐌓𐌔𐌕𐌖𐌗𐌘𐌙𐌚𐌛𐌜𐌝𐌞𐌟𐌠𐌡𐌢𐌣𐌤𐌥𐌦𐌧𐌨𐌩𐌪𐌫𐌬𐌭𐌮𐌯𐌰𐌱𐌲𐌳𐌴𐌵𐌶𐌷𐌸𐌹𐌺𐌻𐌼𐌽𐌾𐌿𐍀𐍁𐍂𐍃𐍄𐍅𐍆𐍇𐍈𐍉𐍊𐍋𐍌𐍍𐍎𐍏𐍐𐍑𐍒𐍓𐍔𐍕𐍖𐍗𐍘𐍙𐍚𐍛𐍜𐍝𐍞𐍟𐍠𐍡𐍢𐍣𐍤𐍥𐍦𐍧𐍨𐍩𐍪𐍫𐍬𐍭𐍮𐍯𐍰𐍱𐍲𐍳𐍴𐍵𐍶𐍷𐍸𐍹𐍺𐍻𐍼𐍽𐍾𐍿𐎀𐎁𐎂𐎃𐎄𐎅𐎆𐎇𐎈𐎉𐎊𐎋𐎌𐎍𐎎𐎏𐎐𐎑𐎒𐎓𐎔𐎕𐎖𐎗𐎘𐎙𐎚𐎛𐎜𐎝𐎞𐎟𐎠𐎡𐎢𐎣𐎤𐎥𐎦𐎧𐎨𐎩𐎪𐎫𐎬𐎭𐎮𐎯𐎰𐎱𐎲𐎳𐎴𐎵𐎶𐎷𐎸𐎹𐎺𐎻𐎼𐎽𐎾𐎿𐏀𐏁𐏂𐏃𐏄𐏅𐏆𐏇𐏈𐏉𐏊𐏋𐏌𐏍𐏎𐏏𐏐𐏑𐏒𐏓𐏔𐏕𐏖𐏗𐏘𐏙𐏚𐏛𐏜𐏝𐏞𐏟𐏠𐏡𐏢𐏣𐏤𐏥𐏦𐏧𐏨𐏩𐏪𐏫𐏬𐏭𐏮𐏯𐏰𐏱𐏲𐏳𐏴𐏵𐏶𐏷𐏸𐏹𐏺𐏻𐏼𐏽𐏾𐏿𐐀𐐁𐐂𐐃𐐄𐐅𐐆𐐇𐐈𐐉𐐊𐐋𐐌𐐍𐐎𐐏𐐐𐐑𐐒𐐓𐐔𐐕𐐖𐐗𐐘𐐙𐐚𐐛𐐜𐐝𐐞𐐟𐐠𐐡𐐢𐐣𐐤𐐥𐐦𐐧𐐨𐐩𐐪𐐫𐐬𐐭𐐮𐐯𐐰𐐱𐐲𐐳𐐴𐐵𐐶𐐷𐐸𐐹𐐺𐐻𐐼𐐽𐐾𐐿𐑀𐑁𐑂𐑃𐑄𐑅𐑆𐑇𐑈𐑉𐑊𐑋𐑌𐑍𐑎𐑏𐑐𐑑𐑒𐑓𐑔𐑕𐑖𐑗𐑘𐑙𐑚𐑛𐑜𐑝𐑞𐑟𐑠𐑡𐑢𐑣𐑤𐑥𐑦𐑧𐑨𐑩𐑪𐑫𐑬𐑭𐑮𐑯𐑰𐑱𐑲𐑳𐑴𐑵𐑶𐑷𐑸𐑹𐑺𐑻𐑼𐑽𐑾𐑿𐒀𐒁𐒂𐒃𐒄𐒅𐒆𐒇𐒈𐒉𐒊𐒋𐒌𐒍𐒎𐒏𐒐𐒑𐒒𐒓𐒔𐒕𐒖𐒗𐒘𐒙𐒚𐒛𐒜𐒝𐒞𐒟𐒠𐒡𐒢𐒣𐒤𐒥𐒦𐒧𐒨𐒩𐒪𐒫𐒬𐒭𐒮𐒯𐒰𐒱𐒲𐒳𐒴𐒵𐒶𐒷𐒸𐒹𐒺𐒻𐒼𐒽𐒾𐒿𐓀𐓁𐓂𐓃𐓄𐓅𐓆𐓇𐓈𐓉𐓊𐓋𐓌𐓍𐓎𐓏𐓐𐓑𐓒𐓓𐓔𐓕𐓖𐓗𐓘𐓙𐓚𐓛𐓜𐓝𐓞𐓟𐓠𐓡𐓢𐓣𐓤𐓥𐓦𐓧𐓨𐓩𐓪𐓫𐓬𐓭𐓮𐓯𐓰𐓱𐓲𐓳𐓴𐓵𐓶𐓷𐓸𐓹𐓺𐓻𐓼𐓽𐓾𐓿𐔀𐔁𐔂𐔃𐔄𐔅𐔆𐔇𐔈𐔉𐔊𐔋𐔌𐔍𐔎𐔏𐔐𐔑𐔒𐔓𐔔𐔕𐔖𐔗𐔘𐔙𐔚𐔛𐔜𐔝𐔞𐔟𐔠𐔡𐔢𐔣𐔤𐔥𐔦𐔧𐔨𐔩𐔪𐔫𐔬𐔭𐔮𐔯𐔰𐔱𐔲𐔳𐔴𐔵𐔶𐔷𐔸𐔹𐔺𐔻𐔼𐔽𐔾𐔿𐕀𐕁𐕂𐕃𐕄𐕅𐕆𐕇𐕈𐕉𐕊𐕋𐕌𐕍𐕎𐕏𐕐𐕑𐕒𐕓𐕔𐕕𐕖𐕗𐕘𐕙𐕚𐕛𐕜𐕝𐕞𐕟𐕠𐕡𐕢𐕣𐕤𐕥𐕦𐕧𐕨𐕩𐕪𐕫𐕬𐕭𐕮𐕯𐕰𐕱𐕲𐕳𐕴𐕵𐕶𐕷𐕸𐕹𐕺𐕻𐕼𐕽𐕾𐕿𐖀𐖁𐖂𐖃𐖄𐖅𐖆𐖇𐖈𐖉𐖊𐖋𐖌𐖍𐖎𐖏𐖐𐖑𐖒𐖓𐖔𐖕𐖖𐖗𐖘𐖙𐖚𐖛𐖜𐖝𐖞𐖟𐖠𐖡𐖢𐖣𐖤𐖥𐖦𐖧𐖨𐖩𐖪𐖫𐖬𐖭𐖮𐖯𐖰𐖱𐖲𐖳𐖴𐖵𐖶𐖷𐖸𐖹𐖺𐖻𐖼𐖽𐖾𐖿𐗀𐗁𐗂𐗃𐗄𐗅𐗆𐗇𐗈𐗉𐗊𐗋𐗌𐗍𐗎𐗏𐗐𐗑𐗒𐗓𐗔𐗕𐗖𐗗𐗘𐗙𐗚𐗛𐗜𐗝𐗞𐗟𐗠𐗡𐗢𐗣𐗤𐗥𐗦𐗧𐗨𐗩𐗪𐗫𐗬𐗭𐗮𐗯𐗰𐗱𐗲𐗳𐗴𐗵𐗶𐗷𐗸𐗹𐗺𐗻𐗼𐗽𐗾𐗿𐘀𐘁𐘂𐘃𐘄𐘅𐘆𐘇𐘈𐘉𐘊𐘋𐘌𐘍𐘎𐘏𐘐𐘑𐘒𐘓𐘔𐘕𐘖𐘗𐘘𐘙𐘚𐘛𐘜𐘝𐘞𐘟𐘠𐘡𐘢𐘣𐘤𐘥𐘦𐘧𐘨𐘩𐘪𐘫𐘬𐘭𐘮𐘯𐘰𐘱𐘲𐘳𐘴𐘵𐘶𐘷𐘸𐘹𐘺𐘻𐘼𐘽𐘾𐘿𐙀𐙁𐙂𐙃𐙄𐙅𐙆𐙇𐙈𐙉𐙊𐙋𐙌𐙍𐙎𐙏𐙐𐙑𐙒𐙓𐙔𐙕𐙖𐙗𐙘𐙙𐙚𐙛𐙜𐙝𐙞𐙟𐙠𐙡𐙢𐙣𐙤𐙥𐙦𐙧𐙨𐙩𐙪𐙫𐙬𐙭𐙮𐙯𐙰𐙱𐙲𐙳𐙴𐙵𐙶𐙷𐙸𐙹𐙺𐙻𐙼𐙽𐙾𐙿𐚀𐚁𐚂𐚃𐚄𐚅𐚆𐚇𐚈𐚉𐚊𐚋𐚌𐚍𐚎𐚏𐚐𐚑𐚒𐚓𐚔𐚕𐚖𐚗𐚘𐚙𐚚𐚛𐚜𐚝𐚞𐚟𐚠𐚡𐚢𐚣𐚤𐚥𐚦𐚧𐚨𐚩𐚪𐚫𐚬𐚭𐚮𐚯𐚰𐚱𐚲𐚳𐚴𐚵𐚶𐚷𐚸𐚹𐚺𐚻𐚼𐚽𐚾𐚿𐛀𐛁𐛂𐛃𐛄𐛅𐛆𐛇𐛈𐛉𐛊𐛋𐛌𐛍𐛎𐛏𐛐𐛑𐛒𐛓𐛔𐛕𐛖𐛗𐛘𐛙𐛚𐛛𐛜𐛝𐛞𐛟𐛠𐛡𐛢𐛣𐛤𐛥𐛦𐛧𐛨𐛩𐛪𐛫𐛬𐛭𐛮𐛯𐛰𐛱𐛲𐛳𐛴𐛵𐛶𐛷𐛸𐛹𐛺𐛻𐛼𐛽𐛾𐛿𐜀𐜁𐜂𐜃𐜄𐜅𐜆𐜇𐜈𐜉𐜊𐜋𐜌𐜍𐜎𐜏𐜐𐜑𐜒𐜓𐜔𐜕𐜖𐜗𐜘𐜙𐜚𐜛𐜜𐜝𐜞𐜟𐜠𐜡𐜢𐜣𐜤𐜥𐜦𐜧𐜨𐜩𐜪𐜫𐜬𐜭𐜮𐜯𐜰𐜱𐜲𐜳𐜴𐜵𐜶𐜷𐜸𐜹𐜺𐜻𐜼𐜽𐜾𐜿𐝀𐝁𐝂𐝃𐝄𐝅𐝆𐝇𐝈𐝉𐝊𐝋𐝌𐝍𐝎𐝏𐝐𐝑𐝒𐝓𐝔𐝕𐝖𐝗𐝘𐝙𐝚𐝛𐝜𐝝𐝞𐝟𐝠𐝡𐝢𐝣𐝤𐝥𐝦𐝧𐝨𐝩𐝪𐝫𐝬𐝭𐝮𐝯𐝰𐝱𐝲𐝳𐝴𐝵𐝶𐝷𐝸𐝹𐝺𐝻𐝼𐝽𐝾𐝿𐞀𐞁𐞂𐞃𐞄𐞅𐞆𐞇𐞈𐞉𐞊𐞋𐞌𐞍𐞎𐞏𐞐𐞑𐞒𐞓𐞔𐞕𐞖𐞗𐞘𐞙𐞚𐞛𐞜𐞝𐞞𐞟𐞠𐞡𐞢𐞣𐞤𐞥𐞦𐞧𐞨𐞩𐞪𐞫𐞬𐞭𐞮𐞯𐞰𐞱𐞲𐞳𐞴𐞵𐞶𐞷𐞸𐞹𐞺𐞻𐞼𐞽𐞾𐞿𐟀𐟁𐟂𐟃𐟄𐟅𐟆𐟇𐟈𐟉𐟊𐟋𐟌𐟍𐟎𐟏𐟐𐟑𐟒𐟓𐟔𐟕𐟖𐟗𐟘𐟙𐟚𐟛𐟜𐟝𐟞𐟟𐟠𐟡𐟢𐟣𐟤𐟥𐟦𐟧𐟨𐟩𐟪𐟫𐟬𐟭𐟮𐟯𐟰𐟱𐟲𐟳𐟴𐟵𐟶𐟷𐟸𐟹𐟺𐟻𐟼𐟽𐟾𐟿𐠀𐠁𐠂𐠃𐠄𐠅𐠆𐠇𐠈𐠉𐠊𐠋𐠌𐠍𐠎𐠏𐠐𐠑𐠒𐠓𐠔𐠕𐠖𐠗𐠘𐠙𐠚𐠛𐠜𐠝𐠞𐠟𐠠𐠡𐠢𐠣𐠤𐠥𐠦𐠧𐠨𐠩𐠪𐠫𐠬𐠭𐠮𐠯𐠰𐠱𐠲𐠳𐠴𐠵𐠶𐠷𐠸𐠹𐠺𐠻𐠼𐠽𐠾𐠿𐡀𐡁𐡂𐡃𐡄𐡅𐡆𐡇𐡈𐡉𐡊𐡋𐡌𐡍𐡎𐡏𐡐𐡑𐡒𐡓𐡔𐡕𐡖𐡗𐡘𐡙𐡚𐡛𐡜𐡝𐡞𐡟𐡠𐡡𐡢𐡣𐡤𐡥𐡦𐡧𐡨𐡩𐡪𐡫𐡬𐡭𐡮𐡯𐡰𐡱𐡲𐡳𐡴𐡵𐡶𐡷𐡸𐡹𐡺𐡻𐡼𐡽𐡾𐡿𐢀𐢁𐢂𐢃𐢄𐢅𐢆𐢇𐢈𐢉𐢊𐢋𐢌𐢍𐢎𐢏𐢐𐢑𐢒𐢓𐢔𐢕𐢖𐢗𐢘𐢙𐢚𐢛𐢜𐢝𐢞𐢟𐢠𐢡𐢢𐢣𐢤𐢥𐢦𐢧𐢨𐢩𐢪𐢫𐢬𐢭𐢮𐢯𐢰𐢱𐢲𐢳𐢴𐢵𐢶𐢷𐢸𐢹𐢺𐢻𐢼𐢽𐢾𐢿𐣀𐣁𐣂𐣃𐣄𐣅𐣆𐣇𐣈𐣉𐣊𐣋𐣌𐣍𐣎𐣏𐣐𐣑𐣒𐣓𐣔𐣕𐣖𐣗𐣘𐣙𐣚𐣛𐣜𐣝𐣞𐣟𐣠𐣡𐣢𐣣𐣤𐣥𐣦𐣧𐣨𐣩𐣪𐣫𐣬𐣭𐣮𐣯𐣰𐣱𐣲𐣳𐣴𐣵𐣶𐣷𐣸𐣹𐣺𐣻𐣼𐣽𐣾𐣿𐤀𐤁𐤂𐤃𐤄𐤅𐤆𐤇𐤈𐤉𐤊𐤋𐤌𐤍𐤎𐤏𐤐𐤑𐤒𐤓𐤔𐤕𐤖𐤗𐤘𐤙𐤚𐤛𐤜𐤝𐤞𐤟𐤠𐤡𐤢𐤣𐤤𐤥𐤦𐤧𐤨𐤩𐤪𐤫𐤬𐤭𐤮𐤯𐤰𐤱𐤲𐤳𐤴𐤵𐤶𐤷𐤸𐤹𐤺𐤻𐤼𐤽𐤾𐤿𐥀𐥁𐥂𐥃𐥄𐥅𐥆𐥇𐥈𐥉𐥊𐥋𐥌𐥍𐥎𐥏𐥐𐥑𐥒𐥓𐥔𐥕𐥖𐥗𐥘𐥙𐥚𐥛𐥜𐥝𐥞𐥟𐥠𐥡𐥢𐥣𐥤𐥥𐥦𐥧𐥨𐥩𐥪𐥫𐥬𐥭𐥮𐥯𐥰𐥱𐥲𐥳𐥴𐥵𐥶𐥷𐥸𐥹𐥺𐥻𐥼𐥽𐥾𐥿𐦀𐦁𐦂𐦃𐦄𐦅𐦆𐦇𐦈𐦉𐦊𐦋𐦌𐦍𐦎𐦏𐦐𐦑𐦒𐦓𐦔𐦕𐦖𐦗𐦘𐦙𐦚𐦛𐦜𐦝𐦞𐦟𐦠𐦡𐦢𐦣𐦤𐦥𐦦𐦧𐦨𐦩𐦪𐦫𐦬𐦭𐦮𐦯𐦰𐦱𐦲𐦳𐦴𐦵𐦶𐦷𐦸𐦹𐦺𐦻𐦼𐦽𐦾𐦿𐧀𐧁𐧂𐧃𐧄𐧅𐧆𐧇𐧈𐧉𐧊𐧋𐧌𐧍𐧎𐧏𐧐𐧑𐧒𐧓𐧔𐧕𐧖𐧗𐧘𐧙𐧚𐧛𐧜𐧝𐧞𐧟𐧠𐧡𐧢𐧣𐧤𐧥𐧦𐧧𐧨𐧩𐧪𐧫𐧬𐧭𐧮𐧯𐧰𐧱𐧲𐧳𐧴𐧵𐧶𐧷𐧸𐧹𐧺𐧻𐧼𐧽𐧾𐧿𐨀𐨁𐨂𐨃𐨄𐨅𐨆𐨇𐨈𐨉𐨊𐨋𐨌𐨍𐨎𐨏𐨐𐨑𐨒𐨓𐨔𐨕𐨖𐨗𐨘𐨙𐨚𐨛𐨜𐨝𐨞𐨟𐨠𐨡𐨢𐨣𐨤𐨥𐨦𐨧𐨨𐨩𐨪𐨫𐨬𐨭𐨮𐨯𐨰𐨱𐨲𐨳𐨴𐨵𐨶𐨷𐨹𐨺𐨸𐨻𐨼𐨽𐨾𐨿𐩀𐩁𐩂𐩃𐩄𐩅𐩆𐩇𐩈𐩉𐩊𐩋𐩌𐩍𐩎𐩏𐩐𐩑𐩒𐩓𐩔𐩕𐩖𐩗𐩘𐩙𐩚𐩛𐩜𐩝𐩞𐩟𐩠𐩡𐩢𐩣𐩤𐩥𐩦𐩧𐩨𐩩𐩪𐩫𐩬𐩭𐩮𐩯𐩰𐩱𐩲𐩳𐩴𐩵𐩶𐩷𐩸𐩹𐩺𐩻𐩼𐩽𐩾𐩿𐪀𐪁𐪂𐪃𐪄𐪅𐪆𐪇𐪈𐪉𐪊𐪋𐪌𐪍𐪎𐪏𐪐𐪑𐪒𐪓𐪔𐪕𐪖𐪗𐪘𐪙𐪚𐪛𐪜𐪝𐪞𐪟𐪠𐪡𐪢𐪣𐪤𐪥𐪦𐪧𐪨𐪩𐪪𐪫𐪬𐪭𐪮𐪯𐪰𐪱𐪲𐪳𐪴𐪵𐪶𐪷𐪸𐪹𐪺𐪻𐪼𐪽𐪾𐪿𐫀𐫁𐫂𐫃𐫄𐫅𐫆𐫇𐫈𐫉𐫊𐫋𐫌𐫍𐫎𐫏𐫐𐫑𐫒𐫓𐫔𐫕𐫖𐫗𐫘𐫙𐫚𐫛𐫜𐫝𐫞𐫟𐫠𐫡𐫢𐫣𐫤𐫦𐫥𐫧𐫨𐫩𐫪𐫫𐫬𐫭𐫮𐫯𐫰𐫱𐫲𐫳𐫴𐫵𐫶𐫷𐫸𐫹𐫺𐫻𐫼𐫽𐫾𐫿𐬀𐬁𐬂𐬃𐬄𐬅𐬆𐬇𐬈𐬉𐬊𐬋𐬌𐬍𐬎𐬏𐬐𐬑𐬒𐬓𐬔𐬕𐬖𐬗𐬘𐬙𐬚𐬛𐬜𐬝𐬞𐬟𐬠𐬡𐬢𐬣𐬤𐬥𐬦𐬧𐬨𐬩𐬪𐬫𐬬𐬭𐬮𐬯𐬰𐬱𐬲𐬳𐬴𐬵𐬶𐬷𐬸𐬹𐬺𐬻𐬼𐬽𐬾𐬿𐭀𐭁𐭂𐭃𐭄𐭅𐭆𐭇𐭈𐭉𐭊𐭋𐭌𐭍𐭎𐭏𐭐𐭑𐭒𐭓𐭔𐭕𐭖𐭗𐭘𐭙𐭚𐭛𐭜𐭝𐭞𐭟𐭠𐭡𐭢𐭣𐭤𐭥𐭦𐭧𐭨𐭩𐭪𐭫𐭬𐭭𐭮𐭯𐭰𐭱𐭲𐭳𐭴𐭵𐭶𐭷𐭸𐭹𐭺𐭻𐭼𐭽𐭾𐭿𐮀𐮁𐮂𐮃𐮄𐮅𐮆𐮇𐮈𐮉𐮊𐮋𐮌𐮍𐮎𐮏𐮐𐮑𐮒𐮓𐮔𐮕𐮖𐮗𐮘𐮙𐮚𐮛𐮜𐮝𐮞𐮟𐮠𐮡𐮢𐮣𐮤𐮥𐮦𐮧𐮨𐮩𐮪𐮫𐮬𐮭

et la France répondirent présent et amorcèrent chacun un nouveau programme scientifique pour la conquête de l'espace. Après quelques semaines de recherches intenses par les plus grands linguistes, le message fut enfin déchiffré par une équipe française, et son contenu était sans équivoque. Il disait à peu près ceci : "Rendez-nous l'otage, bande de bâtards !" Les américains n'eurent pas d'autre choix que de dévoiler à la coalition l'incident de Roswell et le triste destin de Bobby. La guerre était inévitable.

L'URSS jugea les États-Unis responsables du conflit, mais ces derniers rejetèrent la faute sur les russes, prétextant que les aliens n'auraient jamais retrouvé la trace de la Terre s'ils n'avaient pas envoyé leur satellite. De son côté, la France émit l'idée de créer une charte des droits des prisonniers extraterrestres. Contre toute attente, l'idée fut refusée.

LA FIN

La coalition s'engagea alors à mener la guerre de front, en veillant à garder le champ de bataille dans l'espace et à ne jamais laisser ceux que l'on appela alors les Roswelliens envahir la Terre. Inspiré par le vol et le courage de Laïka, un projet secret d'envergure qui bouleversa à jamais la face du monde fut mis en place : la Space Patrol by Animals (SPA) !

Les pays de la coalition engagèrent alors les meilleurs animaux de leurs pays pour les envoyer dans le plus grand secret à bord d'une station spatiale à la pointe de la technologie. Leur but : combattre les Roswelliens !

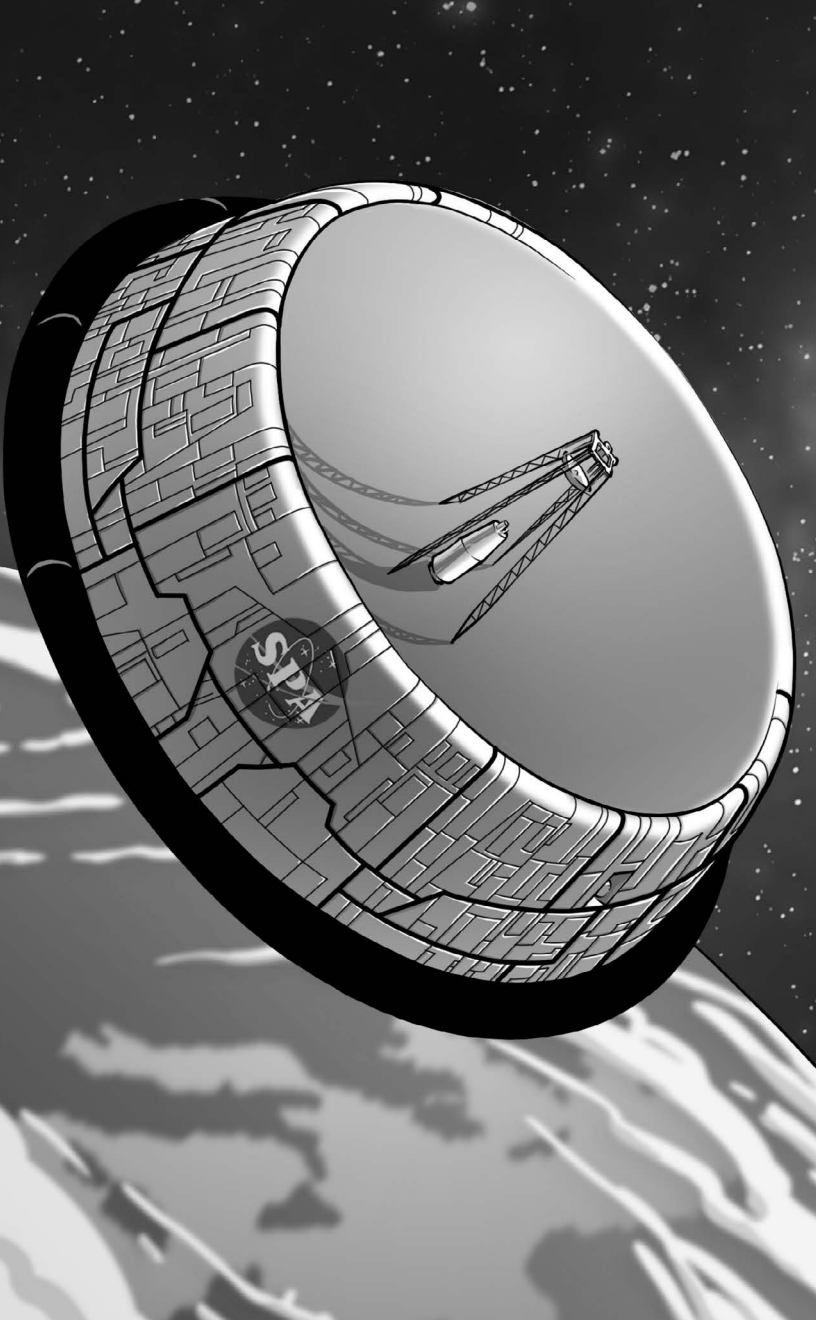
Les russes renvoyèrent Laïka ainsi que de nombreux autres chiens, louant leur fougue et leur fidélité. Les américains envoyèrent ensuite des singes, menés par Ham le chimpanzé. Enfin, les français missionèrent Félicette et Hector ainsi que de nombreux autres chats et rongeurs. La SPA était maintenant prête à nous protéger !

LE NOUVEAU DÉBUT

Nous sommes maintenant en 1964. La station de la SPA est complètement opérationnelle et les effectifs au complet. Les personnages de vos joueurs débarquent et sont prêts à foutre le bordel ! À vous de jouer !



La SPA dispose également d'un logo tout à fait original qui leur a été suggéré par les singes.



LES CHATS

Nation d'origine : France

Devise : *“Liberté, égalité et d’la pâtée !”*

Les chats savent qu'ils sont mignons et attachants, et se servent souvent de leur physique pour amadouer les autres Astropets (bien que les chiens soient assez peu sensibles à ces conneries). Fiers de leur condition et de leur héritage, ils rappellent sans cesse qu'ils ont été considérés comme des divinités il y a quelques millénaires, où qu'ils ont été envoyés par la nation qui a vu naître la Révolution Française.

Ces putains de chats sont également arrogants, râleurs, et évitent la plupart des conflits en s'asseyant dans un coin. Cependant, ils peuvent facilement sortir les griffes si jamais on les emmerde un peu trop.

Les chats sont les seconds animaux, après les rats, à avoir atteint l'espace grâce au gouvernement français. Loin du conflit permanent entre les chiens de l'URSS et les singes des USA, ils aiment se voir comme les médiateurs de la SPA. Ce sont aussi les plus gros râleurs de la station, réclamant sans cesse aux autorités une amélioration des conditions de travail et de vie des Astropets.





LES CHIENS

Nation d'origine : URSS

Devise : *“Chiens errants de tous les pays, unissez-vous !”*

Les chiens sont souvent comblés avec trois fois rien et, mis à part leur conflit avec les singes américains, sont toujours contents. Ils sont aussi, et surtout, fidèles. Fidèles à leurs compatriotes et à leur patrie. Ils détestent voyager seuls et il n'est pas rare d'en voir un remuer la queue et aboyer “Camarade, camarade !” quand il croise l'un de ses compatriotes. En effet, ils aiment particulièrement le travail d'équipe, et il suffit d'un d'entre eux qui aboie pour que tous ses compagnons canins le suivent et remuent la queue pour acquiescer.

Les chiens de l'URSS sont les pionniers de la conquête spatiale animale, et ils aiment à le rappeler, surtout aux singes américains, qu'ils détestent et dont ils trouvent le mode de vie décadent et destructeur. Ils ont également un peu peur des chats, même si de belles amitiés ont pu voir le jour entre ces deux espèces.

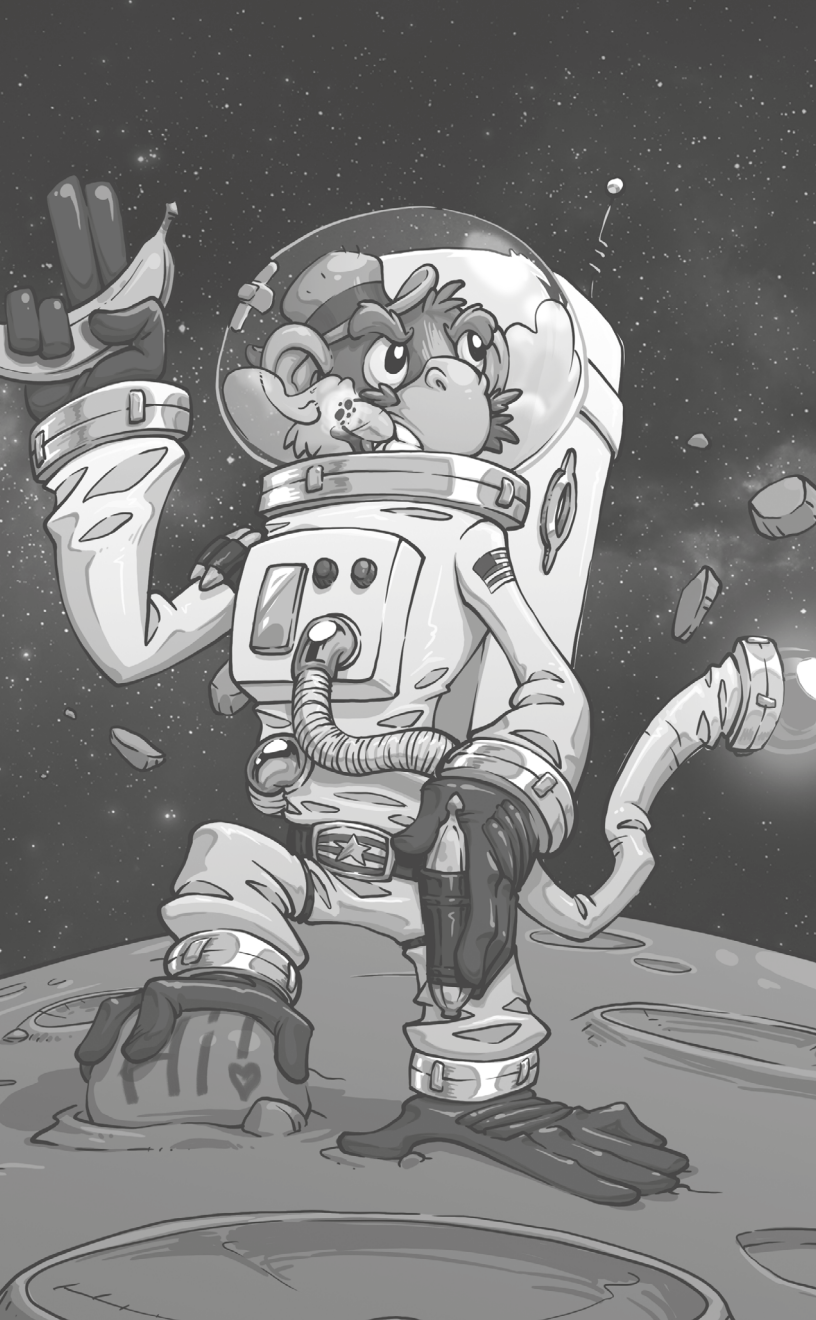
LES SINGES

Nation d'origine : USA

Devise : *"Per aspera ad banana !"*

De leur côté, les États-Unis ont fait le choix des primates. Souvent enjoués et souriants, les singes terminent toujours leurs phrases en levant un pouce (ils sont très fiers d'être la seule espèce de la SPA à disposer de pouces opposables) et en sortant un "Great !" ou "Amazing man !"

Arrogants, ils sont logiquement détestés par les chiens russes en cette période de Guerre Froide, et les chats français n'aiment pas leurs manières. Mais toutes les autres espèces de la SPA avouent que les américains ont un savoir-faire et des ressources particulièrement importantes. Après tout, c'est principalement grâce à eux et à leur financement que la station de la SPA a pu voir le jour, ce qui leur vaut un certain respect. Respect précaire, mais respect quand même.





LES RATS

Nation d'origine : Toutes

Devise : *"Rats pour tous, tous pour les rats !"*

Les rats ont un statut particulier au sein de la SPA. Originellement affiliés à la France grâce à Hector qui fut le premier représentant de leur espèce, les rats ont finalement des origines diverses. En effet, inspirés par les exploits du petit rat français, des rats des autres nations se sont infiltrés sans vergogne, et souvent sans autorisation, dans les vaisseaux de renforts de troupes menant à la SPA. C'est pourquoi aujourd'hui la station accueille des dizaines (des centaines ?) de leurs congénères. Sous les ordres d'Hector, on les surnomme "La Légion des Rongeurs".

Les installations originelles de la SPA n'étant pas prévues pour accueillir autant de rongeurs, ces derniers se sont alors installés à divers endroits sans rien demander à personne. On les retrouve principalement dans les canalisations et les conduits d'aération, ce qui n'aide pas à leur recensement. Néanmoins, il s'agit là d'une force importante pour la SPA, qui peut compter sur leur nombre, leur débrouillardise et leur petite taille, parfois très utile pour les missions d'espionnage et d'infiltration.

LES ROSWELLIENS

Ils représentent la plus grande menace jamais affrontée par l'humanité ! Ils sont nombreux et terrifiants ! Ils ont parcouru des millions d'années lumières pour venger l'un des leurs ! Il fallait bien des animaux surentraînés pour espérer les vaincre ! Ce sont les Roswelliens !

QUI SONT-ILS ?

Originaires de la lointaine planète ♪♫, les Roswelliens sont de petits êtres gris bien déterminés à conquérir la Terre ! Ils tiennent leur nom de par la petite ville de Roswell où fut découvert le premier d'entre eux. Mis à part ces quelques informations, nous en savons encore peu sur leurs origines et leurs coutumes. Mais les meilleurs UFOlogistes de la SPA sont sur le coup !

À QUOI RESSEMBLENT-ILS ?

La taille moyenne d'un Roswellien est de très approximativement 1m12. Leur peau est grise et luisante, et leur signe le plus distinctif est sans aucun

doute leur gros yeux noirs et globuleux. Ils sont tous vêtus de la même combinaison moulante aux couleurs gris ardoise et taupe. Tout le monde s'accorde à dire qu'un effort est à faire de ce côté. Aussi, aucun scientifique n'a encore été en mesure de distinguer s'ils étaient dotés d'un sexe.

COMBIEN SONT-ILS ?

Il est difficile de connaître les véritables effectifs des Roswelliens, mais on sait qu'ils ont déplacé toute une armée jusqu'à notre système solaire. Des éclaireurs Astropets ont aussi découvert qu'ils ont construit des bases de recherches afin de construire une flotte au plus près de notre chère planète bleue ! S'ils sont déjà des centaines, il ne faudra pas être étonné s'ils seront bientôt des milliers !

COMMENT SONT-ILS ORGANISÉS ?

La majorité de leur flotte est constituée de soucoupes volantes individuelles et à deux places. Ces soucoupes ont aussi la possibilité d'être utilisées en véhicules tripèdes sur la surface des planètes. Ah oui, et ça balance des lasers qui font *pew pew pew*, évidemment ! Les espions de la SPA ont également appris que les Roswelliens disposaient de plusieurs vaisseaux mères, mais ces derniers gardent encore tous leurs mystères...

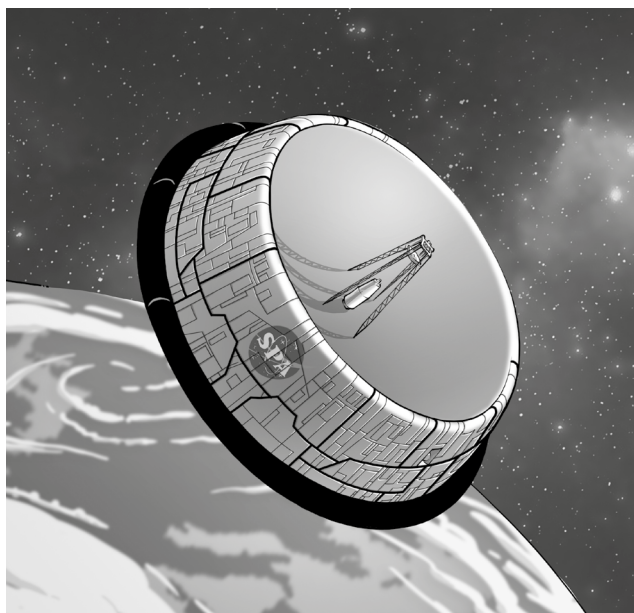




LA S.P.A.

UNE ARCHITECTURE VISIONNAIRE

Imaginée par les plus grands architectes et scientifiques terriens, la station de la SPA est une merveille technologique. Approchant les 300 mètres de diamètre, sa structure circulaire rappelle la forme d'une gamelle, accessoire cher aux yeux de ses résidents.



Cette structure innovante lui permet également de disposer d'une gravité artificielle grâce à une technologie avancée de rotation créant une force centrifuge. De plus, sa paroi supérieure concave est parfaite pour la transformer également en une puissante station de communication, permettant à la fois de communiquer avec les Astropets en mission et pour intercepter les communications roswelliennes.

FINANCEMENT DE LA STATION

Ce sont les États-Unis d'Amérique qui ont avancé la majeure partie des fonds nécessaires à la construction de la station. De ce fait, ils ont insisté pour choisir son nom et ont proposé Astro Pets Experiment. La France et l'URSS n'avaient rien à redire et acceptèrent. Mais c'est alors qu'ils découvrirent les initiales peintes en gros sur le contour de la station : APE (singe, pour les anglophobes). Le scandale fut immédiat et les chats et chiens insistèrent pour renommer la station SPA pour Space Patrol by Animals. Les américains plaidèrent la coïncidence mais ce nouveau nom fut tout de même gardé.

DES COULOIRS À N'EN PLUS FINIR

À quoi ressemble l'intérieur de la station ? Eh bien... à pas grand chose. Construite dans l'urgence, les ingénieurs chargés de l'aménagement de la station

n'ont pas eu le temps de faire appel à des architectes d'intérieurs. C'est pourquoi la station de la SPA n'est qu'un enchevêtrement de couloirs aux directions incompréhensibles et de salles mal aménagées, le tout encombré de câbles et de tuyaux qui emmerdent tout le monde. Il ne se passe pas une minute à bord de la station sans qu'un Astropet ne râle de la qualité des équipements.

Mais au fur et à mesure de l'installation des troupes d'Astropets, la station fut découpée en plusieurs sections pour séparer les espèces. Bien que vivant ensemble, chaque nation aime avoir son quartier dédié.

La particularité des quartiers est qu'ils sont construits sur la paroi intérieure du contour de la station, permettant à tous les Astropets de disposer d'une gravité semblable à la Terre. Aussi, les quartiers forment donc une boucle et quiconque marche en ligne droite retombera toujours sur ses pas une fois le dernier quartier visité. Les quartiers des singes, chiens et chats se succèdent donc sur la paroi intérieure. Les rats, eux, préfèrent vivre dans les conduits se trouvant au-dessus et au-dessous des quartiers des autres espèces.

LES LABORATOIRES

Chaque quartier dispose de ses propres laboratoires. En effet, chaque nation ont leurs propres Astropets scientifiques qui désirent travailler dans le plus grand secret, de peur que leur

découverte soit copiée et sa paternité revendiquée par une autre nation. On ne plaisante pas avec les avancées militaires scientifiques !

DES COMMODITÉS ADAPTÉES

La SPA a mis en place une politique d'hygiène adaptée aux spécificités de chaque espèce. S'il a été un temps envisagé de construire des toilettes communes, les représentants des quatre espèces ont très vite exigé des installations spécifiques :

- Les chiens ont donc à leur disposition des poteaux dont la base est reliée au système de traitement des eaux usées. Pour les canins, aller pisser un coup est un vrai moment de retrouvaille et de joie partagée.
- Les singes, quant à eux, disposent de véritables toilettes calquées sur celles des humains. Les américains sont très fiers de leur capacité à utiliser ce type d'installation et s'en vantent si souvent que de nombreuses bagarres éclatent dans les couloirs quand les chiens sont poussés à bout. Il est à noter que de nombreux singes ont été jugés pour jets d'excréments lors de ces échauffourés.
- Les rats, eux, font leur affaire directement dans leur habitat, cachés dans leurs nombreux conduits d'aération. Personne ne les voit, et c'est tant mieux ! Cependant, dès qu'une odeur suspecte est repérée sur la station, ils sont toujours désignés comme responsables, ce qui n'améliore pas les relations avec les autres espèces.

- Les chats, pour leur part, ne font décidément rien comme les autres ! Suite à un mouvement social mené quelques heures à peine après l'inauguration de la station, ils ont obtenu le droit de disposer à volonté d'une litière ultra-absorbante pour leurs besoins. Le coût de cette litière, le temps passé à la renouveler et le poids des déchets à traiter est, là aussi, une source de conflit permanent. Mais la CGC (Confédération Générale des Chats) est intraitable sur ce point : aucun retour en arrière n'est envisageable sur cet acquis social.

DES COUCHETTES SUR MESURE

Tout comme les commodités, chaque espèce dispose de couchages adaptés à leurs besoins :

- Les chats peuvent dormir et faire la sieste sur de nombreux arbres à chat tous connectés les uns aux autres. Les Astropets chats vétérans s'accordent le droit d'occuper les places les plus en hauteur, invoquant la méritocratie républicaine.
- Les chiens préfèrent quant à eux dormir dans des paniers disposés à même le sol. Il n'est pas rare d'en voir plusieurs partager le même panier.
- Les singes ont fait le choix des hamacs. Ils peuvent facilement y grimper et s'y rouler en boule. Si on les questionne sur ce choix, ils répondent qu'il s'agissait de faire différemment des français et d'être au-dessus des russes quoi qu'il arrive.
- Les rats, enfin, n'ont pas de couchages à proprement parler. Ils dorment où ils vivent et circulent, à savoir

les innombrables conduits et canalisations de la station au-dessus ou en-dessous des quartiers des autres espèces.

L'ESTAMINO

Centre névralgique de la vie sociale à bord de la station, l'Estaminou est le premier et, encore à ce jour, l'unique estaminet spatial. On y sert une très correcte pâtée du jour, du lait presque frais et, quand le patron est sympa, un petit bol de croquettes à grignoter à table en attendant sa commande. On peut également y trouver de nombreux chats jouant à la pelote.

Le chef de l'établissement, le chat Pomy, est un félin apathique dont il est difficile de deviner le caractère. Les rumeurs disent qu'il aurait des liens avec le crime organisé dans la station. Il est assisté au quotidien par Whisky Ti, un singe barman enjoué et quelque peu acrobate quand il s'agit de faire des cocktails avec toutes ses pattes.

LES ABOYEURS DE L'ARMÉE ROUGE

Chaque semaine à bord de la station, on peut entendre le murmure entêtant des chants patriotiques russes entonnés par un groupe de chiens presque talentueux : les fameux Aboyeurs de l'Armée Rouge.

Pour les autres races à bord, c'est un moment de souffrance que d'entendre ces chiens chanter leur amour pour leur pays, ou hurler à la mort, la différence

étant peu perceptible pour les non-initiés. La souffrance tourne parfois même au supplice quand, bercés par la mélancolie, la totalité des chiens à bord se mettent à hurler en cœur des mélodies rappelant leurs vagabondages dans la steppe sibérienne.

LE CENTRE DE CONTRÔLE

Grosse pièce circulaire située au milieu de la cuve dessinant le dessus de la station, le centre de contrôle ne dispose pas de gravité artificielle. Les Astropets y travaillant doivent s'harnacher à leurs postes. On peut y voir des Astropets voguer de postes en postes selon les besoins, alors seuls les meilleurs de leurs domaines et les plus à l'aise avec l'environnement spatial ont accès à cet endroit.

Divisée en quatre sections, chaque espèce y a ses domaines de prédilection. Les chiens sont chargés de la communication, les singes de l'armement et du matériel pour les vaisseaux, les rats s'occupent de l'approvisionnement, et les chats de tout ce qui est ressources animales (réponse aux besoins, recrutement, etc).

Sur tous les murs du centre de contrôle, des écrans et des consoles couvertes de boutons multicolores clignotent en permanence. Ils permettent un suivi relativement précis de l'état de la station et de ses occupants. C'est en tout cas ce que disent les généraux. Il se murmure dans les couloirs que tous ces boutons ne servent qu'à décorer et donner un aspect futuriste aux équipements.

LES QUARTIERS DES GÉNÉRAUX

Au dessus du centre de contrôle se trouvent les quartiers des généraux. Pièce circulaire à nouveau, elle est meublée en son centre d'une table à la forme évoquant un croissant de lune. Du côté extérieur du croissant, les quatre généraux (Félicette, Laïka, Ham et Hector) sont assis afin de juger plus efficacement les Astropets se présentant devant eux dans le creux de la table. Sur le mur du fond, derrière chaque général se trouve une photo du dirigeant de leur pays respectif (pour la France : Charles de Gaulle, pour l'URSS : Léonid Brejnev, pour les USA : Lyndon B. Johnson). Derrière Hector, pour ne pas accrocher une seconde photographie de Charles De Gaulle, on a accroché un tableau : une nature morte représentant un plateau de fromages. Si on lui pose la question de ce choix, Hector répond sèchement : "C'est pour ne pas oublier ce qu'on a laissé derrière nous !"

Chaque général dispose également d'un micro lui permettant de communiquer avec le reste de la station via des hauts-parleurs disséminés partout, et même directement à un Astropet en particulier en se connectant directement à son Bidule (voir p. 78).

Cette pièce étant située au centre de la station, comme le Centre de Contrôle, elle ne dispose pas de gravité artificielle. Les généraux sont donc attachés à leurs sièges à l'aide de ceintures. Ce n'est pas le cas de ceux qui doivent venir dans ce bureau faire leurs rapports... Dur de garder une contenance face à ces héros célèbres quand on se cogne sur toutes les surfaces !

LES DOCKS

Ce grand hangar est à la fois le point de départ des vaisseaux utilisés par les Astropets, mais également le lieu de réparation et tout ce qui a trait à l'entretien en général de ces machines. Cependant, l'organisation y est bordélique au possible. Des vaisseaux sont en réparation sur les pistes de décollage et d'atterrissage, des outils ou autres bombones de gaz traînent partout... On frôle l'accident en permanence !

L'Astropet qui dirige ce joyeux bordel est le singe américain Gary Voula. Il est à l'image de son secteur, complètement à l'ouest. Il est néanmoins tout à fait sympathique et prêt à rendre service sur le champ. C'est à lui qu'il faut s'adresser si l'on veut changer de vaisseau.

LA PIÈCE 51

Cette pièce est top secrète. Personne ne sait comment y accéder, ni ce qu'elle contient. En fait, personne ne sait où elle se situe. C'est normal, elle est top secrète.

UN TOUR AU ZOO

On peut trouver en orbite autour de la station une micro-station nommée ZOO, pour Zone Orbitale d'Obéissance. Derrière cet acronyme évoquant une agréable sortie familiale se cache en fait la prison de

la station. Y sont logés les Astropets ayant été punis par l'État Major pour des motifs aussi divers que variés (insubordination, mutinerie, vol de nourriture, bagarres, etc).

LE BÂTARD ENCHAÎNÉ

Journal favori des Astropets (en même temps il ne souffre d'aucune concurrence), le Bâtard Enchaîné s'est rapidement taillé une réputation au sein de la SPA. Pas un scoop ne lui échappe et on ne compte plus les scandales dénoncés par le journal. Ce qui fait que, chaque mercredi, le nouveau numéro est attendu avec une certaine fébrilité. On peut trouver ses locaux quelque part dans le quartier des chiens. Laïka elle-même a approuvé sa publication, espérant ainsi que quelques scandales permettront une plus grande transparence de la part des américains.

Dimanche 30 février 1964



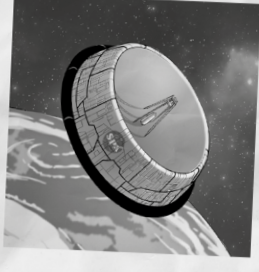
Le Bâtard Enchaîné

INAUGURATION DE LA STATION SPA

C'EST EN PRÉSENCE DE LAÏKA, FÉLICETTE ET HAM QUE C'EST DÉROULÉE LA CÉRÉMONIE

PAR MICHEL BERGER ALLEMAND

La station spatiale internationale SPA est le plus grand projet scientifique international jamais lancé. Elle est le fruit d'un partenariat entre La Sainte Russie, les États-Unis, la France et quelques pays aussi insignifiants qu'inutiles. En orbite autour de la Terre à une altitude de 400 km, cette structure inédite nous permet d'observer notre planète, de mener des recherches dans l'espace et de protéger nos maîtres des dangers qui infestent notre système solaire. C'est mardi, vers l'heure de la promenade matinale, qu'à eu lieu l'inauguration de notre belle station. Laïka, arborant un magnifique collier aux couleurs de notre grande patrie, a coupé le cordon à l'aide des traditionnels ciseaux dorés devant un Ham moribond et une Félicette impassible. Le cortège des représentants officiels de tous les pays a ensuite entamé une visite de la station, en commençant par les ateliers de croquettes dirigés par la camarade Frau Lic. La capacité d'autonomie totale de la station, en matière de nourriture et d'énergie, a impressionné les visiteurs.



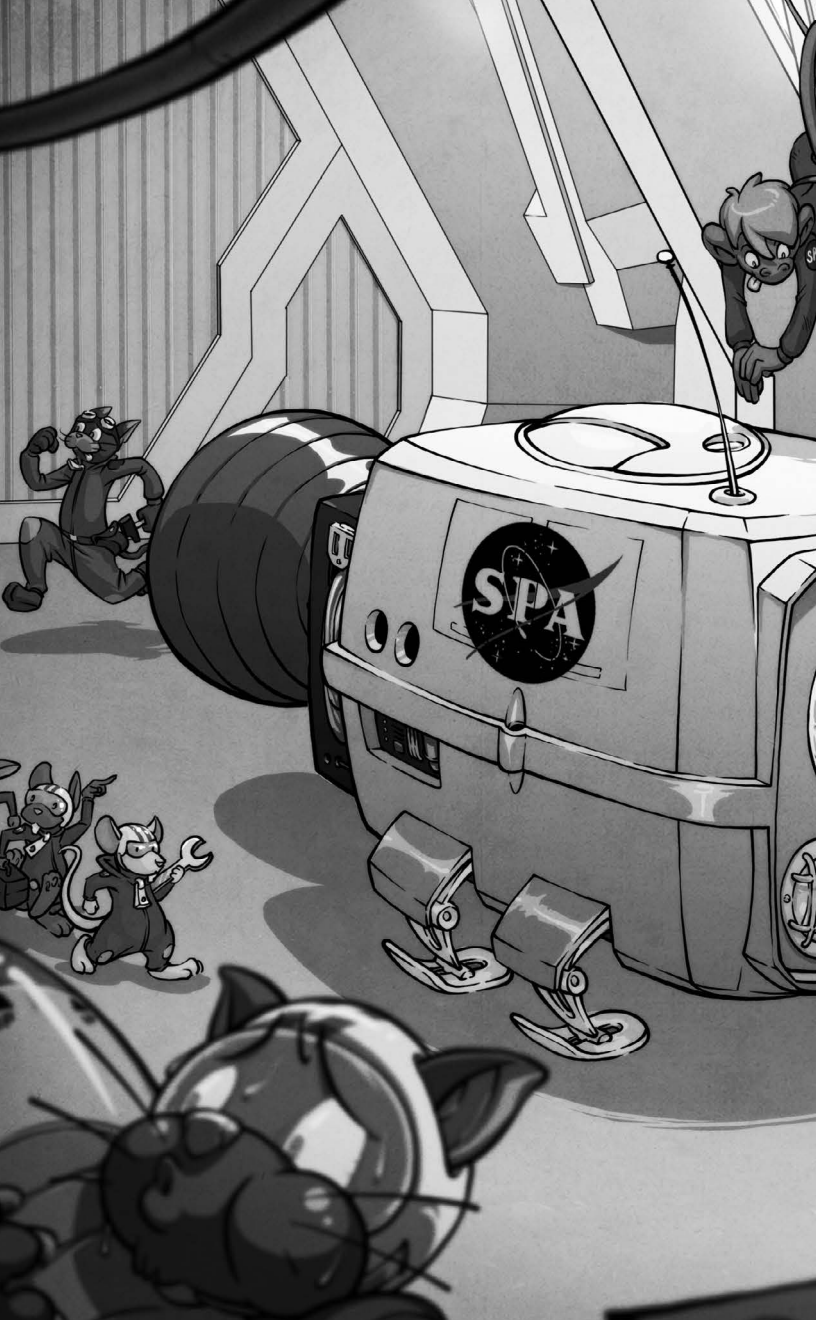
GRÈVE CANINE
Selon un groupe de chiens patriotes, les chiens respectent pas le quota de croquettes en vigueur au sein de la SPA. Une enquête est en cours.

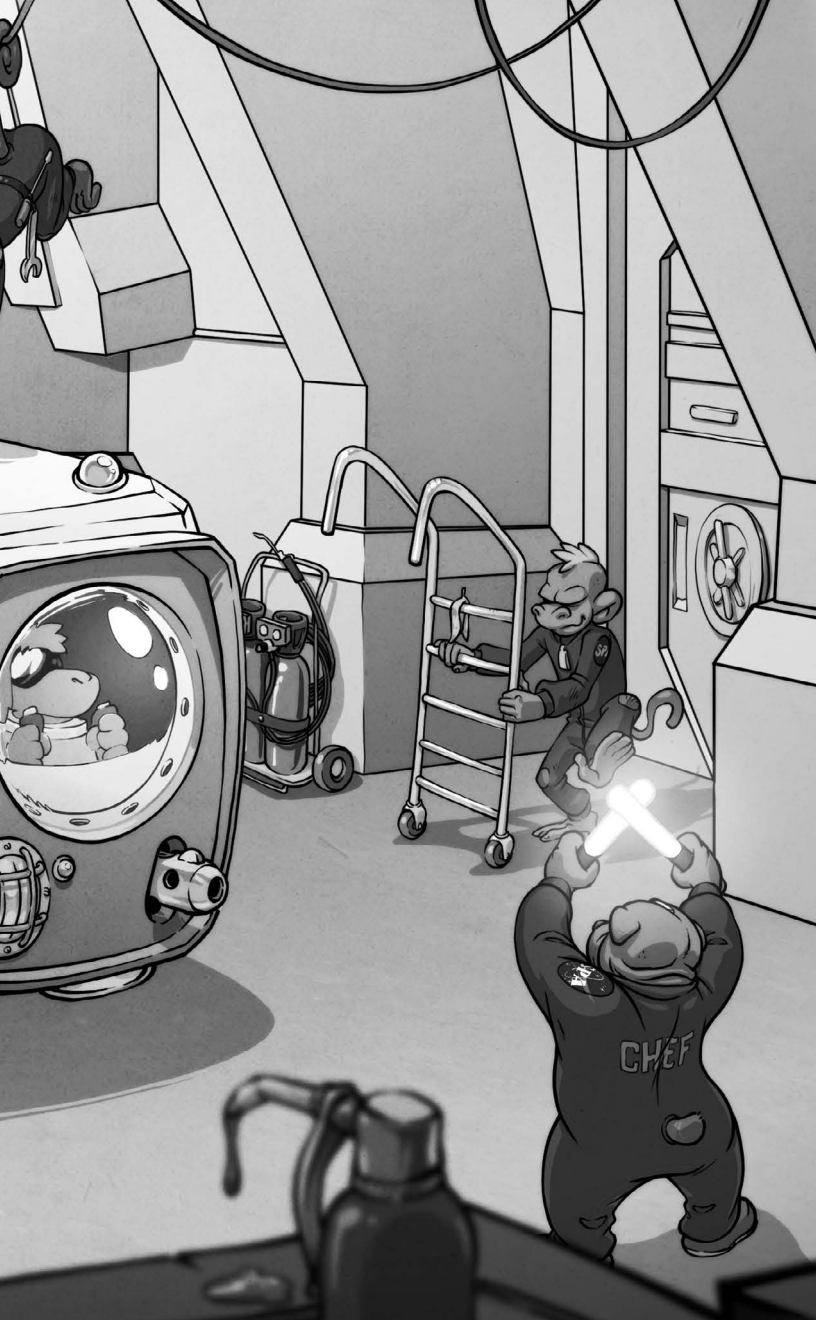
SOUPÇON DE VOTES FRAUDULEUX LORS DE L'ÉLECTION DES DÉLÉGUÉS DU PERSONNEL - PAR CARLIN BRUNI

Dostoy Husky, candidat investi par le parti Diem, dans la 4^e circonscription de la SPA, surpris par les bulletins de son adversaire, la députée chatte sortante, Chantine Longo, particulièrement par la mention en toute légalité de la «Majorité pour le succès du mandataire Félicette».

Une allusion ambiguë à l'un des dirigeants de la station, le parti du célèbre félin ne lui ayant accordé son soutien, mais surtout totalement prohibée et susceptible de faire annuler le scrutin dans la circonscription.

Dans son article R.30, le code électoral exige que «les bulletins ne peuvent pas comporter d'autres noms de personne que celui du candidat ou de la liste électorale».





PNJ* IMPORTANTS

CHEZ LES CHATS

Félicette

Nommée générale par le gouvernement français, Félicette fut le premier félin à avoir quitté la Terre. En octobre 1964, elle rejoignit la station de la SPA d'où elle supervisa le recrutement et la formation des Astropets chats. Elle observe d'un air blasé les chamailleries entre Laïka et Ham mais est cependant très amie avec Hector, général des rats et compatriote français.

Cat San

Cat San est un chat siamois tenant une petite épicerie dans le quartier félin. Il a également été chargé par les généraux de l'approvisionnement en litière pour tous les chats de la SPA. Il est donc particulièrement sollicité par tous les félins et vit dans un état de stress constant. En effet, s'il tombe à court de litière, c'est la grève à coup sûr !

Tertonne

Tertonne est une chatte de gouttière qui a fait ses preuves dans son métier d'ingénieur. Elle adore tout

ce qui a des fils et peut passer des jours à tester toutes sortes de branchements. Souvent isolée à travailler sur des machines obscures, on lui soupçonne un problème avec l'alcool. Il est facile de la trouver traîner en fin de soirée à l'Estaminou.

Lumo

Chat de gouttière à poils longs, Lumo est l'ingénieur chargé des réparations la coque de la station. Il travaille parfois dans le hangar auprès de Gary Voula pour la réparation des vaisseaux.

Pomy

Missionné par les généraux pour gérer l'Estaminou, Pomy est chat acariâtre qui passe son temps à nettoyer des gamelles derrière son comptoir. L'argent n'existant pas chez les animaux, les croquettes apéritives et le lait fermenté sont gratuits pour les Astropets au repos. On pense que c'est ce qui rend Pomy si peu aimable, ne pouvant même pas profiter des recettes d'un établissement qui attire quasiment tout l'équipage. Il est secrètement amoureux de Kira, ravissante chatte qui chante régulièrement sur l'estrade au fond de l'établissement.

Kira

Kira est une magnifique chatte qui, bien qu'ayant embrassé une carrière militaire, n'a jamais voulu

oublier sa véritable passion : le chant. Avec un répertoire varié mais penchant tout de même fréquemment sur la chanson pop et festive, elle enflamme les soirées de l'Estaminou. Tous les chats mâles semblent être amoureux de Kira, ce qui désespère beaucoup de femelles qui hurlent leur désespoir lors des périodes de chaleur. Son plus grand fan est, sans l'ombre d'un doute, Pomy, mais ce dernier n'osera jamais lui avouer qu'il connaît toutes ses chansons par cœur.

Écho

C'est le chat responsable des radars de la station. C'est lui qui détecte (ou essaie de détecter) les potentielles intrusions des Roswelliens à proximité de la station et de la Terre. Mais, pour le moment, les Roswelliens ne se sont pas approchés aussi près, ce qui fait qu'Écho passe le plus clair de ses journées à faire la sieste.

Terpilar

Travaillant sur les docks, Terpilar est l'assistant de Gary Voula. En l'absence de ce dernier, c'est lui qui est en charge des réparations et du bon état des machines. C'est un passionné de gros engins et il a une fâcheuse tendance à tout repeindre en jaune.

Zap

Ce chat ingénieur est le responsable des lasers défensifs de la station, ainsi que du bon

fonctionnement des Blasteurs. Rien ne sonne plus doux à ses oreilles qu'un Blisteur qui fait *pew pew*. Il s'entend très bien avec les américains et tient un stand de tir clandestin dans le quartier des singes.

Swifer

Chat technicien de surface, on le voit régulièrement râler en nettoyant les allées de la station. Quand il a la flemme (c'est à dire... très souvent), il s'allonge dans un coin la tête contre le mur et remue la queue à intervalles réguliers en guise de balayage.

Miaou Zedong

Chat siamois arrivé sur la station sous les ordres de Félicette, Miaou Zedong a depuis été séduit par l'idéal communiste des chiens. Il est depuis passé chez les russes et est détesté par ses anciens compagnons félins.

Lechien

Chat dont la mission est de repérer les Astropets désobéissants et de les envoyer au ZOO. Il forme avec le chien Lechat un duo implacable ! Il est évidemment détesté par tout le monde.

Pito

Chat de gouttière particulièrement relou, Pito est un soldat qui, malgré son pelage noir, a l'étonnante faculté de ne pas porter malheur pour autant, et ceci grâce à

une petite tâche blanche au niveau des coucougnettes de son bas ventre. Il est aussi incroyablement jaloux et miaule sans arrêt. Sans arrêt. SANS ARRÊT !

CHEZ LES CHIENS

Laïka

Laïka est la première chienne (et le premier être vivant !) à avoir été mise en orbite autour de la Terre. Considérée comme une véritable héroïne parmi les siens, Laïka est maintenant général de l'armée russe sur la station SPA. Elle a un caractère dur, et prend son rôle de leader des chiens et pionnière des Astropets très au sérieux. Souffrant de l'inexpérience de la conquête spatiale et d'un premier contact musclé avec les Roswelliens, elle est revenue de ses premières missions avec de nombreuses brûlures sur tout le corps.

Hans Haplast

Ce berger allemand est un scientifique respecté de la SPA. Il passe le plus clair de son temps dans un laboratoire à travailler sur d'étranges "vaccins". Il recherche sans cesse de nouveaux volontaires pour tester ses créations.

Pugfather

Ce carlin blessé au combat est devenu le parrain d'une petite mafia qui commence à étendre son influence sur la station. Personne ne sait comment il s'y prend, mais

il peut trouver tout et n'importe quoi. Envie de croquettes de luxe ? D'un nouveau coussin pour votre couchette ? Pugfather peut vous le vendre, mais tout a un prix...

Bull Ettime

Ce bouledogue soldat est une légende parmi les Astropets. Il a déjà vaincu des dizaines de Roswelliens et on dit de lui qu'il est plus rapide que son ombre. Satisfait de son succès, il arrive toujours dans une pièce en marchant au ralenti.

Puzzle

Puzzle est une chienne ingénieur experte en décryptage. C'est une des Astropets les plus sollicitée quand il s'agit de traduire des communications roswelliennes interceptées. Il se murmure que c'est elle qui a traduit le message original des ennemis et qu'elle parle le Roswellien couramment. À moins qu'il ne s'agisse que de ses ronflements.

Carlin Bruni

Ce carlin femelle a comme passion le chant. On l'entend parfois murmurer des chansons d'amour destinées au chien de sa vie, le Tzar Cozy.

Tzar Cozy

Petit doberman nain particulièrement teigneux, il est persuadé d'être le successeur légitime des tzars

russes et insiste pour qu'on le vouvoie. Il grogne la valeur Travail.

Frau Lic

C'est une bergère allemande responsable de la gestion de l'approvisionnement et du contrôle qualité des croquettes données aux chiens. Elle est très respectée, évidemment. Elle reçoit des demandes en mariage quasi-quotidiennement.

Aska

Avec des ancêtres malinois, bergers allemands, bergers hollandais et peut-être d'une autre espèce animale, elle est l'incarnation même de la batarde d'Europe de l'Est. Originare d'une ruelle sombre de Roumanie, elle trouva sa vocation en intégrant la SPA pour défendre la glorieuse URSS. Elle passe le plus clair de son temps à veiller l'arrivée des ennemis face à un hublot de la station.

Vlad

Ce dobermann pilote est un véritable patriote russe ! Ses faits d'armes sont impressionnants et il a déjà parcouru de nombreuses planètes et lunes du système solaire. C'est un Astropet qui peut être très utile quand on cherche des informations sur certains lieux du système avant de partir en mission. Il est facile de le trouver, il suffit de tendre l'oreille et de chercher les Aboyeurs de l'Armée Rouge. Vlad en est fan et assiste à toutes les répétitions et représentations.

Jimmy Woofdrix

Ce bâtard à poils longs est un ancien membre des Aboyeurs de l'Armée Rouge. Il a quitté l'ensemble quand il a entendu pour la première fois la musique rock apportée par les singes sur la station. Il a depuis laissé pousser ses poils et a continué son activité musicale en se fabriquant une guitare à partir d'un manche à balai, d'une bassine et de bouts de ficelle. Il joue un peu partout dans la station un blues horripilant.

Lechat

Le chien Lechat est le collègue du chat Lechien et travaille avec lui à traquer les Astropets dissidents. Tout comme son collègue, il est haï de tous les Astropets, ce qui le renforce dans ses convictions : un véritable Astropet et un Astropet fidèle !

CHEZ LES SINGES

Ham

Ham fut le premier, et c'est tout naturellement qu'il est devenu général de l'armée américaine, commandant aux singes. Il est également responsable de la station SPA, rôle dont il a pu disposer grâce au fait que son pays a financé la majeure partie de l'édifice. Contrairement à nombre de ses compatriotes, Ham n'est pas le plus arrogant des singes. Son palmarès parlant de lui-même, c'est un héros, il le sait, mais il ne le crie pas sur tous les toits.

Gary Voula

Gary est le chimpanzé en charge du hangar de la SPA. Pas très adroit, et peu aidé par une vue déficiente à peine corrigée par des lunettes improbables, il est souvent à l'origine d'accidents de travail qu'il met sur le dos des autres Astropets qui travaillent avec lui. On le surnomme «Le Patron». C'est lui qu'il faut aller voir quand on a besoin d'un vaisseau pour une mission.

Butch Cassini

Chimpanzé éclaireur et véritable casse-cou, Butch Cassini est un héros de la SPA. On ne compte plus les missions dont il est sorti victorieux, non sans cicatrices. C'est un singe à fleur de peau, adepte du Blasteur, et il lui en faut peu pour partir à l'aventure tête baissée, sans se soucier des autres derrière lui.

Bobo Nobo

Bobo est un Bonobo d'une intelligence rare. Médecin en chef de la station, il veille à traiter de la même façon tous ses patients, quelle que soit leur espèce. Adepte des grands gestes durant ses rendez-vous, on le prend parfois pour un rebouteux.

Rasta Crocket

Chimpanzé reconnaissable entre mille avec ses incroyables dreadlocks, Rasta Crocket est responsable de la logistique et des importations sur la station. On le suspecte de faire partie de l'organisation de

Pugfather. Il dispose d'une cachette très bien dissimulée sur la station où il fait pousser illégalement de l'herbe à chat qu'il revend discrètement aux félins.

Klic-Klac McKodak

Ouistiti photographe qui officie en tant que reporter de guerre à bord de la station. Il s'incruste partout pour prendre en photo tous les événements politiques et militaires de la SPA. Il fournit régulièrement ses clichés au Bâtard Enchaîné. Il n'est pas rare de partir en mission et de le surprendre caché dans un vaisseau, espérant un nouveau scoop.

Whisky Ti

Serveuse à l'Estaminou, Whisky Ti est une ouistiti qui subit à longueur de journée les râles du chat Pomy, son patron. De part son métier, elle est au courant de tous les derniers potins de la SPA.

Chin Panzer

Ce chimpanzé aux muscles impressionnants et en charge de l'installation des armes sur les vaisseaux. Le reste du temps on peut le voir pousser et porter des gros trucs lourds. On n'importune pas Chin Panzer, on lui demande gentiment.

Kiki

C'est vraiment le plus beau de tous les kikis.

CHEZ LES RATS

Hector

Premier rongeur à avoir atteint l'espace, Hector est un héros pour tous les rongeurs du monde. En effet, même s'il est toujours un général de l'armée française, il s'est retrouvé aux commandes de la Légion des Rongeurs, rassemblement de rats venus de France mais également des autres nations de la coalition.

Hector est un général responsable, conscient du statut particulier de son espèce au sein de la SPA. C'est un individu mesuré et prudent, c'est pourquoi il s'entend bien avec Laïka. Malgré une relation inter-espèce tendue avec les chats, il rejoint souvent l'avis de Félicette quand l'honneur de la France est en jeu.

Sputine

Ce rat au physique impressionnant, d'une grande taille pour son espèce et aux poils longs, est un stratège de talent. Il est le plus fidèle ami et conseiller du Tsar Cozy.

Kmaninoff

Musicien talentueux et prof de chant, il aide parfois les Aboyeurs de l'Armée Rouge à parfaire leurs interprétations. Pianiste virtuose (il joue avec ses quatre pattes et sa queue en même temps), il joue parfois à l'Estaminou et compose des mélodies pour Kira. Il se murmure qu'il est aussi amoureux de la belle chatte, ce qui énerve le chat Pomy.

Nicolas Mulot

Ce rat éclaireur est un passionné de l'univers. Explorateur dans l'âme, il veut toujours être le premier à explorer de nouvelles planètes. Il est aussi le premier Astropet à mettre sur le tapis la question du coût écologique de cette guerre contre les Roswelliens. Il a dernièrement réussi à imposer la mise en place du tri sélectif dans toute la station.

Tanplan

Blessé à la tête après une mission, ce rat se prend désormais pour un chien. Il veut toujours dormir dans le quartier russe mais se fait rejeter continuellement.

Sinus et Vortex

Ces deux rats sont, sans l'ombre d'un doute, les scientifiques les plus fous de la station ! Ils sont à l'origine du Bidule et ont activement participé à l'élaboration du Blasteur. Depuis, ils n'ont cessé d'imaginer des machines de plus en plus étranges. Personne n'ose les déranger, d'autant plus que des bruits étranges émanent parfois de leur laboratoire. Certains les suspectent d'avoir un objectif secret.

Zorbak

Accroc à la guerre et aux bastons, Zorbak est un soldat qui n'a peur de rien. Il a perdu une patte lors d'une mission mais, contre l'avis du docteur Bobo Nobo, il continue de postuler pour les missions les

plus dangereuses. Parmi les rumeurs de la SPA, on dit que Zorbak s'est coupé lui-même la patte avec les dents pour se sortir d'une situation désespérée.

Tisse

Ce rat, ami de Nicolat Mulot, passe le plus clair de son temps à ramasser tout ce qui traîne et qui est inutilisé dans la station (ce qui arrange les affaires de Swiffer d'ailleurs). Il recycle ce qui peut être recyclé et fabrique de nouveaux objets avec les débris les plus intéressants.

Gyver

Éclaireur de talent, Gyver est avant tout un bricoleur de génie. Avec l'aide de Tisse et ses trouvailles, il est capable de vous construire un objet utile et fonctionnel en un rien de temps. C'est un Astropets qui mérite d'être dans votre groupe d'amis.

Coriolis

Chargée de nombreux programmes scientifiques sur la station, Coriolis est l'ingénieure qui a conçu le système de gravité artificielle et qui est en charge de son fonctionnement continu.

PLANÈTES, ETC.

Durant leurs aventures, les Astropets pourront fouler le sol de nombreuses planètes et satellites du système solaire ! Voici un bref descriptif non exhaustif des lieux que pourront arpenter nos compagnons de l'espace !

MERCURE

Diamètre : 4 879,4 km

Distance du Soleil : 57 909 176 km

Température moyenne de surface : 169°C

Gravité : 0,377 g

Satellites connus : aucun

La surface de Mercure est couverte d'un tapis poussiéreux parsemé de nombreux cratères. Elle ressemble beaucoup à la Lune. Cependant, certains plateaux sont étonnamment lisses. On suppose qu'il s'agit là d'anciennes coulées de lave. Les rumeurs parlent d'une base roswellienne sur Mercure qui aurait subit les attaques d'une créature étrange...

VÉNUS

Diamètre : 12 103 km

Distance du Soleil : 104 000 000 km

Température moyenne de surface : 462°C

Gravité : 0,905 g

Satellites connus : aucun

Le décor de Vénus est principalement constitué de vastes plaines blanc crème sans grand relief, parfois parsemées de grands bassins formés à partir d'anciens cratères. C'est plutôt joli mais on s'y ennuie vite. Vivement qu'on la colonise !

TERRE

Diamètre : 12 756 km

Distance du Soleil : 150 000 000 km

Température moyenne de surface : 15°C

Gravité : 1 g

Satellites connus : 1 (la Lune)

Est-il encore nécessaire de présenter notre magnifique planète bleue ? Mais attention, bien que de nombreux Astropets rêvent d'y retourner un jour, leur contrat leur interdit tout retour avant d'avoir résolu le problème Roswelliens. Il s'agit de préserver à tout prix le secret de cette guerre !

MARS

Diamètre : 6792 km

Distance du Soleil : 227 936 637 km

Température moyenne de surface : -63°C

Gravité : 0,379 g

Satellites connus : 2 (Phobos et Deimos)

L'atmosphère martienne est constamment chargée en poussière, ce qui en fait une planète peu agréable à parcourir. La surface est couleur rouille et il n'est pas rare d'y affronter des tourbillons dévastateurs. Les Roswelliens ont construit sur Mars plusieurs avant-postes et stations de recherche. Il s'agit pour eux d'un point stratégique primordial, étant relativement proche de la Terre.

PHOBOS

Diamètre : irrégulier (environ 20 km)

Température moyenne de surface : -40°C

Gravité : 0,005 g

Satellite de Mars, Phobos a une forme irrégulière. Sa surface, semblable à celle d'astéroïdes, est poreuse et parsemée de cratères et de nombreux sillons dans lesquels il ne faut surtout pas tomber ! Phobos est utilisée par les Roswelliens qui y ont construit un camp pour y emprisonner leurs soldats dissidents. Peut-être deviendront-ils des alliés des Astropets ?

JUPITER

Diamètre : 142 984 km

Distance du Soleil : 778 412 027 km

Température moyenne de surface : -161°C

Gravité : 2,358 g

Satellites connus : 79

Nous déconseillons aux Astropets d'essayer d'explorer Jupiter. En effet, cette planète étant gazeuse, elle ne dispose pas de surface, et vouloir la survoler équivaldrait à subir des vents de plus de 600km dans ses couches supérieures. Ses satellites Ganymède et Callisto sont plus intéressants pour y poser un vaisseau.

GANYMÈDE

Diamètre : 5 262 km

Température moyenne de surface : -163°C

Gravité : 0,14 g

Ganymède est composée d'un océan de glace sous lequel se cache une réserve d'eau phénoménale. Nul doute que ce satellite de Jupiter deviendra un point stratégique d'importance si la guerre contre les Roswelliens venait à durer.

CALLISTO

Diamètre : 4 806km

Température moyenne de surface : -139°C

Gravité : 0,12 g

Cette lune de Jupiter est semblable à un énorme gruyère de cratères de roches et de glace. Un paradis pour tous ceux qui veulent se cacher et ne jamais être trouvés. On suppose que les Roswelliens ont plusieurs bases et vaisseaux cachés dans ce paysage digne d'une apocalypse.

SATURNE

Diamètre : 139 822 km

Distance du Soleil : 430 000 000 km

Température moyenne de surface : -190°C

Gravité : 1,064 g

Satellites connus : environ 200

Saturne est une planète gazeuse et très froide. Mais la richesse de ses satellites en font un endroit très important dans le système solaire. Ses anneaux constitués de glace permettent de disposer facilement de réserves d'eau.

ENCELADE

Diamètre : 504 km

Température moyenne de surface : -240°C

Gravité : 0,113 g

Encelade est un étonnant satellite de Saturne. Majoritairement composé de neige et de glace, il dispose de réserves d'eau phénoménales. Sa particularité vient surtout de ses geysers qui parsèment sa surface. Mais sous sa surface se cache une menace effrayante : les horribles vers géants de glace. Ils sont endormis pour l'instant, mais il faut surtout veiller à ne pas les réveiller.

HYPÉRION

Diamètre : irrégulier (environ 280 km)

Température moyenne de surface : -180°C

Gravité : 0,041 g

Satellite de Saturne, Hypérion dispose d'une surface très poreuse et fragile. De nombreux cratères anguleux et profonds lui donnent un aspect d'éponge. Des ruines étranges ont été construites sur Hypérion, les mystérieuses Niches du Temps.

URANUS

Diamètre : 51 118 km

Distance du Soleil : 2,87 milliards de km

Température moyenne de surface : -220°C

Gravité : 0,9 g

Satellites connus : 27

Uranus est une planète gazeuse géante qui ne possède donc pas de surface. Elle dispose cependant de nombreuses lunes que les Roswelliens utilisent pour y cacher leur flotte et construire de nouveaux vaisseaux. En dispersant leur flotte sur plusieurs lunes, ils évitent ainsi qu'une seule grosse attaque des Astropets mette leur armée hors de nuire. Encore faut-il découvrir que les Roswelliens s'y cachent...

NEPTUNE

Diamètre : 49 528 km

Distance du Soleil : 4,49 milliards de km

Température moyenne de surface : -220°C

Gravité : 1,14 g

Satellites connus : 14

Plus petite qu'Uranus, Neptune est également une planète gazeuse. Sa magnifique couleur bleue lui est donnée par le méthane. La planète a été choisie par les Roswelliens qui y construisent en orbite un vaisseau-station gigantesque à la technologie la plus avancée à ce jour : le Neptune Ultra !

PLUTON

Diamètre : 2 372 km

Distance du Soleil : 6 milliards de km

Température moyenne de surface : -225°C

Gravité : 0,625 g

Satellites connus : 5

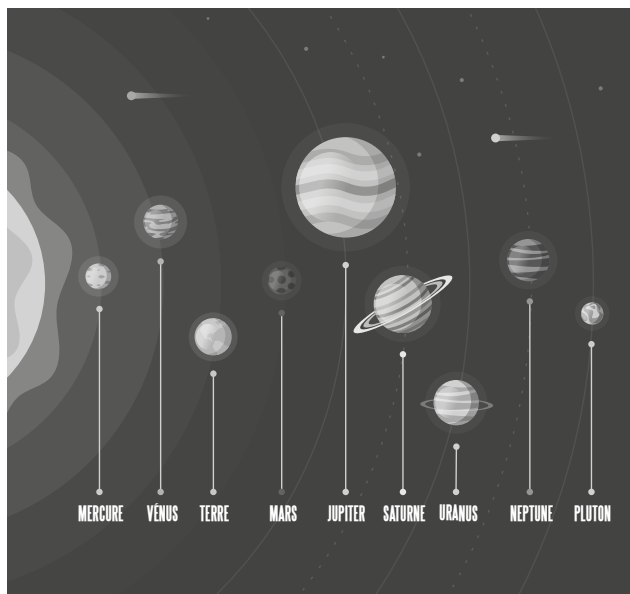
Cette petite planète aux couleurs rouge et noir a une surface très diverse, présentant de grands glaciers sur un terrain chaotique et émaillé de nombreuses montagnes. Planète éloignée du soleil, elle intéresse peu les Astropets et les Roswelliens, ce qui en fait un endroit intéressant pour se cacher. C'est d'ailleurs ce qu'ont fait plusieurs Astropets qui ont déserté pour y fonder une communauté utopique.

Le système solaire est riche en endroits formidables à découvrir ! De nombreuses lunes sont encore inexplorées et attendent d'être foulées par les pattes de nos vaillants compagnons poilus ! Alors n'aie pas peur, pars à la conquête de l'espaace !

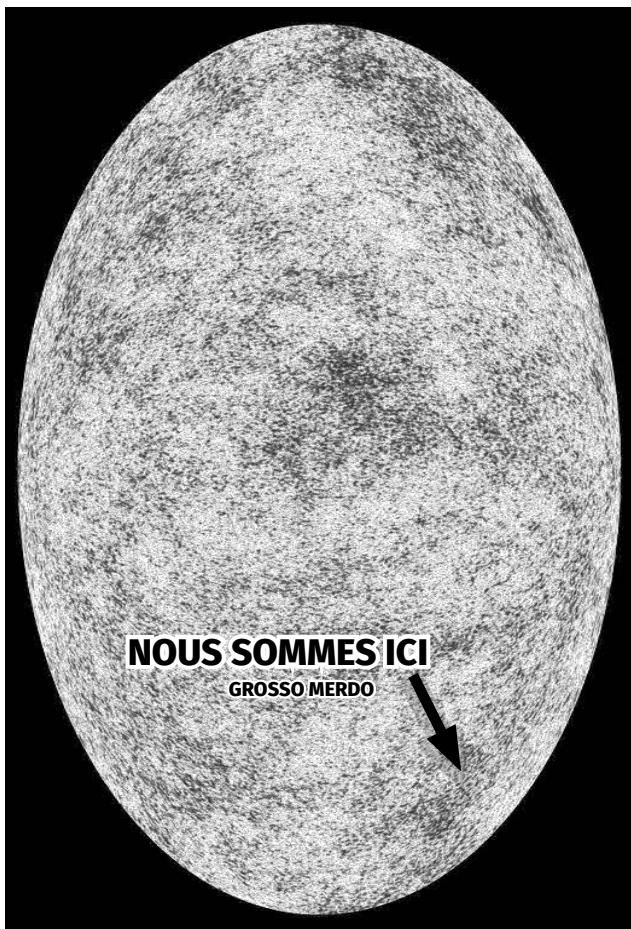
CARTES UTILES

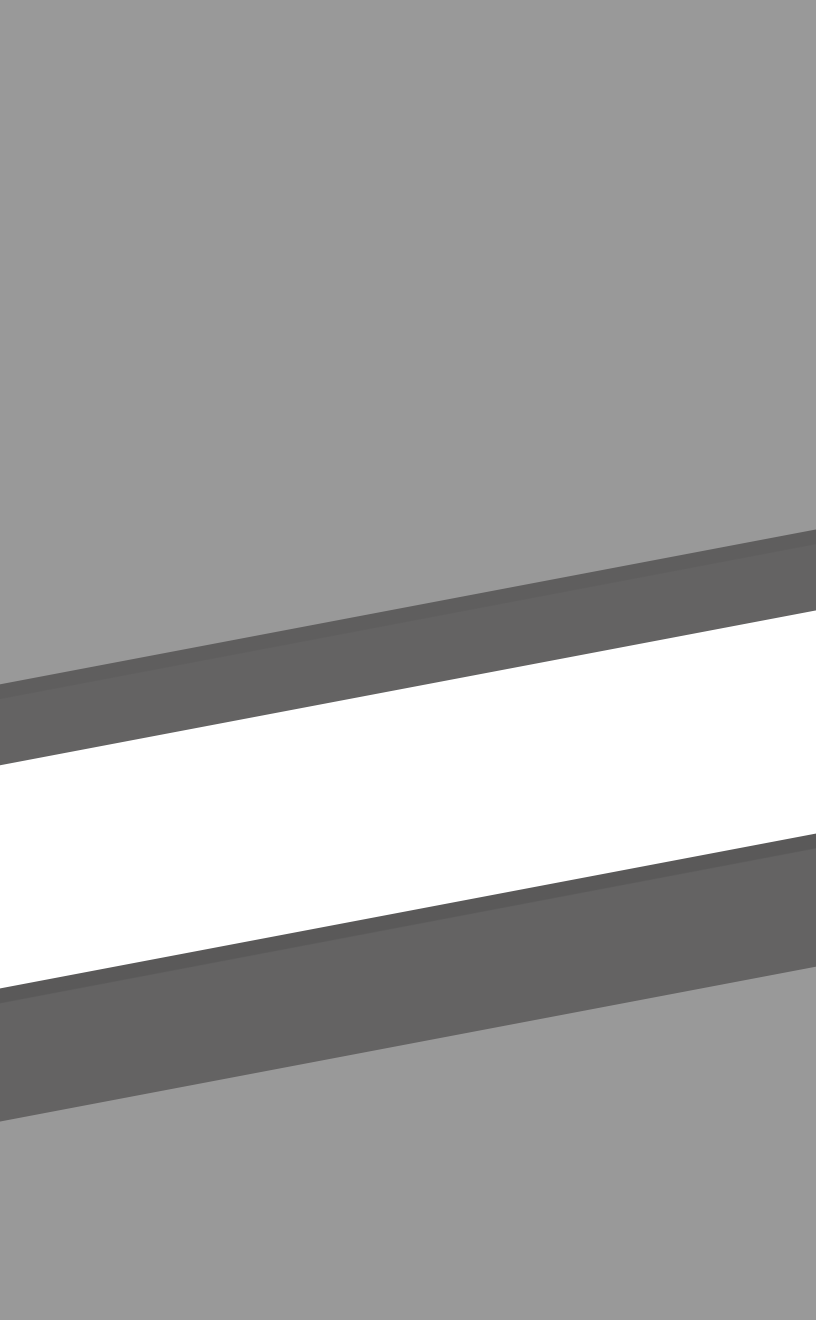
Rien de tel que de bonnes vieilles cartes pour savoir où aller ! Alors, dans un formidable élan de générosité, voici deux cartes diablement utiles pour t'aider à te repérer dans l'espace.

SCHÉMA DU SYSTÈME SOLAIRE



CARTE DE L'UNIVERS





LES RÈGLES

CRÉER UN ASTROPET

Tu veux maintenant créer ton personnage et te lancer dans la plus grande aventure de ta vie jusqu'ici morne et triste ? Tu as de la chance, c'est facile et rapide ! Il te suffit de suivre les étapes qui suivent et de noter au fur et à mesure tes choix sur ta fiche de personnage.

OUI ! JE VEUX CRÉER MON ASTROPET ! VIITE !

D'abord, tu te calmes mon coco ! Faut apprendre à être patient dans la vie.

1/ ESPÈCE

Premièrement, il te faut choisir ton **Espèce** parmi les quatre disponibles. Le choix d'une espèce n'a aucune incidence sur les règles.

Chat

Nation : France

Tu choisis de représenter les félins et la glorieuse France ! Les chats sont agiles, astucieux et indépendants. Mais c'est aussi de sacrés connards qui râlent tout le

temps, pètent plus haut que leurs culs et foutent des poils partout.

Chien

Nation : URSS

Tu es un fier représentant des canins et de la grandeur de l'URSS ! Les chiens sont puissants, courageux et obéissants. Mais ils sont aussi aveuglés par l'amour voué à leur patrie et à leurs camarades. Ah, et très souvent ils se reniflent le cul, mais qui sommes-nous pour les juger ?

Singe

Nation : USA

À toi le rêve américain ! Tu sers désormais le drapeau étoilé des USA ! Les singes sont débrouillards, agiles et particulièrement rigolos. Mais ils sont aussi persuadés d'être les rois du monde et privilégient souvent la manière forte avant de réfléchir. Mais tout de même, ils sont sacrément rigolos !

Rat

Nation : au choix

Tu es certes petit, mais tu sais te rendre utile ! Les rats sont futés, volontaires et se fauflent partout. Ils ont aussi tendance à se négliger et à mordiller tout ce qu'ils trouvent.

Choisir d'être un rat permet également de choisir ta nationalité parmi la France, l'URSS et des USA (en effet, toutes ces nations ont envoyé des rats dans l'espace).

2/ GENRE

Choisis maintenant si tu es une femelle ou un mâle ! Ça ne change en rien les compétences du personnages.

Choisis également si tu as été stérilisé ou castré. Ça ne sert à rien, mais c'est rigolo.

3/ MÉTIER

Ensuite, choisis ton **Métier** :

Éclaireur

Tu es un pionnier de la conquête spatiale ! Ce sont eux qui agissent quand il s'agit de prendre les devants quand les Astropets sont confrontés à l'inconnu.

Les Éclaireurs gagnent +1D pour toute action de recherche, d'infiltration, etc.

Pilote

Éléments indispensables des Astropets, les pilotes ont souvent la responsabilité de la vie de leurs compagnons. Ce sont eux qui pilotent les fusées et autres vaisseaux technologiquement avancés de la SPA, qui manœuvrent pendant les combats spatiaux et qui atterrissent avec classe la plupart du temps.

Les Pilotes gagnent +1D pour toutes les actions de pilotage !

Soldat

Tu as envie de servir la SPA et ta patrie avec les armes ! Tu adores dézinguer des Roswelliens et tu ne trouves ton équilibre qu'au milieu du champ de bataille sous les tirs de tes ennemis.

Les Soldats gagnent +1D pour toutes les actions de combat !

UFologue

Les UFologues dédient leur intelligence à l'étude des Roswelliens !

Les UFologues gagnent +1D pour toute action relative aux Roswelliens (traduction, compréhension, etc).

Ingénieur

Les ingénieurs sont des pièces maîtresses de la conquête spatiale. Ce sont eux qui conçoivent et réparent tous les engins, machines, bidules et autres trucs mécaniques. Être ingénieur, c'est savoir se démerder avec des outils, réparer des machins à boulons, résoudre des problèmes mécaniques ici et là. Un plombier de l'espace quoi.

les Ingénieurs gagnent +1D pour toute action ayant trait aux machines (utilisation, réparation, etc).

Stagiaire

On ne sait pas trop quels sont les domaines d'activité d'un stagiaire, mais on peut noter qu'ils sont constamment sollicités pour toutes les tâches et

actions dont les autres Astropets ne veulent pas s'occuper. Autant dire qu'ils sont, eux aussi, tout à fait indispensables !

Les Stagiaires gagnent +1D quand on leur ordonne de faire une action. Les Stagiaires sont donc très utiles pour les tâches que l'on ne veut pas faire ou pour lesquelles on n'est pas doués.

4/ STYLE

Maintenant, il faut choisir quel **Style** aura ton Astropet :

Apathique

Tu tires tout le temps la gueule. Les gens essaient d'être sympas mais à aucun moment tu penses qu'il est peut-être intéressant de sourire à toute cette bande de cons.

Dangereux(se)

Tu es constamment sur les nerfs, surpréparé, voire même paranoïaque. Ton comportement fait souvent peur à tes compagnons qui redoutent le jour où ton caractère les mènera à leur perte.

Fanfaron(ne)

Tu as toujours le bon mot pour faire rigoler les copains et tu adores te la péter et attirer l'attention.

Intrépide

Aucun danger ne te fait peur ! Bien au contraire, le danger te stimule et te donne envie de te dépasser. Tu aimes les défis et rien ne t'arrêtera jamais.

Futé(e)

Pour sûr, tu en as dans le ciboulot ! Jamais tu ne t'arrêtes devant un problème apparemment insoluble insolvable. Résoudre des énigmes, déjouer les pièges, imaginer des plans compliqués, c'est ton dada.

Séducteur(trice)

Tu ne te reconnais pas toujours dans un miroir mais tu sais que ton pelage est plus beau que celui de tes compagnons, et pas une journée ne se passe sans que tu dragues tout ce qui bouge. T'es pas exigeant, t'es juste en rute.

5/ OBJECTIF

Enfin, choisis l'**Objectif** de ton personnage :

Diriger la SPA

Laïka est peut-être une pionnière et un général de talent, tu sais que tu peux faire bien mieux. Vraiment, avec toi à sa tête, la SPA serait tellement plus efficace pour résoudre le problème des Roswelliens.

Éradiquer les Roswelliens

Oh, tu ne les aimes vraiment pas ces petits êtres gris ! Tu as même adopté ce dicton : « Un bon Roswellien est un Roswellien mort ! » Ça en dit long sur tes intentions. Tu sais au fond de toi que tu ne trouveras plus jamais le sommeil avant d'avoir tué ces êtres ignobles jusqu'au dernier !

Explorer la galaxie

Oui, notre système solaire est magnifique et déjà immensément grand, mais ça ne te suffit pas ! Tu n'as même pas encore approché l'orbite de Pluton que tu rêves déjà d'autres étoiles et d'autres planètes encore inconnues. Un jour tu le sais, tu iras là où aucun Astropet ne s'est encore aventuré !

Devenir célèbre

Un jour, ton nom sera connu dans tout le système solaire ! Tu ne trouveras jamais le repos avant d'avoir une planète à ton nom ou ton visage sur les merveilleuses affiches accrochées aux murs de la SPA.

Rencontrer l'âme sœur

Tu le sais, il/elle est là, quelque part, et il/elle t'attend. Vous êtes faits l'un pour l'autre, c'est évident, et c'est déjà écrit.

Revenir sur Terre

L'espace, c'est vraiment pas ton truc.

6/ MOJO

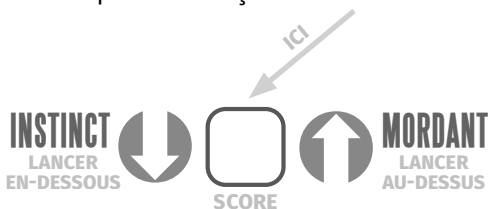
Chaque joueur dispose de **3 points de Mojo** pour partir à l'aventure. Nul besoin de les noter, c'est déjà sur la fiche du personnage !

7/ CROQUETTES

Ensuite, chaque joueur reçoit **3 Croquettes**. Il en garde 2 sur sa fiche de personnage et dépose la dernière dans la **Grande Gamelle** au centre de la table.

8/ SCORE

Enfin, chaque joueur **choisit son Score entre 1 et 6** et le note sur sa fiche entre ses Caractéristiques **Instinct** et **Mordant**. Un Score élevé indique un personnage plus doué en Instinct, tandis qu'un Score plus petit indique un personnage plus fort en Mordant ! Tu peux noter ça sur ta fiche.



CRÉATION ALÉATOIRE

Tu peux aussi décider de laisser faire le hasard ! Lance 1D à chaque tableau pour créer ton Astropet de cette façon.

1/ ESPÈCE

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

2/ GENRE

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

3/ MÉTIER

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. Éclaireur | 4. UFOlogue |
| 2. Pilote | 5. Ingénieur |
| 3. Soldat | 6. Stagiaire |

4/ STYLE

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



5/ OBJECTIF

- | | |
|------------------------------|--------------------------|
| 1. Diriger la SPA | 4. Devenir célèbre |
| 2. Éradiquer les Roswelliens | 5. Rencontrer l'âme sœur |
| 3. Explorer la galaxie | 6. Revenir sur Terre |

Si tu crées ton personnage avec cette méthode, le Meujeu t'offre alors **1 Médaille** pour te récompenser ! Les Médailles sont un peu comme l'expérience du jeu, mais tu en apprendras bien plus page 102.

ÉQUIPEMENT

Ça y est, ton Astropet est presque prêt ! Mais il te faut maintenant l'équiper comme il faut pour qu'il puisse s'en sortir dans les profondeurs glacées de l'espace !

Par défaut, tous les Astropets disposent des objets suivants :

UNE TENUE RÉGLEMENTAIRE TROP STYLÉE

Le port de cette tenue est obligatoire sur la station de la SPA. De couleur bleue, elle est identique pour chaque espèce (bien qu'adaptée aux différentes morphologies, bien évidemment). Seuls points différents d'une tenue à l'autre : les grades cousus aux épaules et le drapeau de la nation d'origine, cousue près du cœur.

UNE COMBINAISON SPATIALE DE L'ESPAACE

Spécialement conçue pour les conditions extrêmes du vide spatial et de l'exploration planétaire, la combinaison de la SPA offre une flexibilité parfaitement adaptée aux

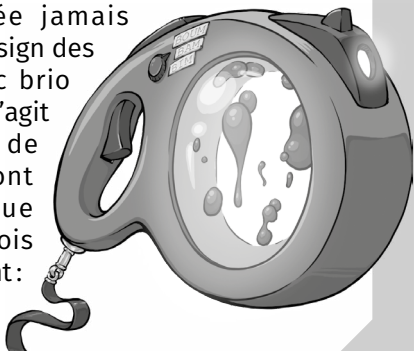
capacités physiques de nos compagnons de l'espace ! De plus, sa visière de qualité supérieure offre une vue panoramique et les matériaux utilisés dans sa conception sont certifiés contre les coups de griffes.

UN BIDULE

Planté sur le front de chaque Astropet et connecté directement à leurs cerveaux, le Bidule est un bijou d'ingénierie et d'électronique. C'est grâce au Bidule que les différentes espèces arrivent à se comprendre et à communiquer entre elles. De plus, le Bidule sert également de radio et permet de se parler sur de longues distances ! Quelle merveille de technologie ce Bidule !

UN BLASTEUR

Le Blasteur est actuellement l'arme de poing la plus évoluée jamais conçue ! De plus, son design des plus actuel marie avec brio élégance et praticité. Il s'agit d'un pistolet capable de tirer des lasers qui font « pew pew » ! Chaque Blasteur dispose de trois modes de fonctionnement : **Bim, Bam et Boum !**



LES ACTIONS

L'aventure bat son plein et tous les Astropets ont envie d'en découdre ! Il est maintenant temps de parler des Actions !

D'ABORD, ON RÉFLÉCHIT

On regarde si l'action est facile ou plus risquée. Pour une action facile qui ne représente aucun enjeu particulier, le Meujeu peut autoriser le joueur à réussir automatiquement, sans lancer les D.

MAIS SI C'EST RISQUÉ, ON LANCE LES D !

Quand un joueur veut accomplir une action risquée, il lance **1D de base**. C'est comme ça, c'est cadeau !

D SUPPLÉMENTAIRES

Mais heureusement, on peut augmenter ses chances de réussite en grappillant quelques D supplémentaires. En effet, le joueur peut ajouter à son lancer :

+1D si son **Métier** s'applique à la situation.

+1D s'il est préparé ou a un avantage quelconque à l'instant de l'action.

+1D s'il fait un effort notable pour interpréter son personnage (en rapport avec son **Style** et/ou son **Objectif** par exemple, mais aussi pour tout autre roleplay de qualité).

Note : Seul, un joueur ne peut pas lancer plus de D qu'il n'a de points de Mojo.

ROULE MA POULE !

Ensuite on lance les D en utilisant la Caractéristique la plus adaptée à la situation.



Si le joueur utilise son **Instinct** (tout ce qui a trait à l'intellect, la perception, la ruse, etc.), chaque D au résultat inférieur ou égal est une Réussite.



À l'inverse, s'il utilise son **Mordant** (tout ce qui a trait au physique, le combat, la vigueur, l'agilité, etc.) chaque D au résultat égal ou supérieur à son score est une Réussite.

PUIS ON COMPTE !

On fait le compte des **Réussites** sur le lancer :

Aucune Réussite

C'est un Échec ! L'action est ratée et une **Complication** survient. Le joueur perd également **1 point de Mojo**.

Exemple : Le chat Pito décide de fuir une situation délicate en courant le plus vite possible. Le Meujeu lui accorde 1D de base seulement. Pito lance contre sa Caractéristique Mordant à 3 et obtient 2. C'est un échec ! Pito n'arrive pas à s'enfuir et une Complication survient : les Roswelliens le rattrapent !

1 Réussite

Si 1D est une Réussite, l'action est réussie de justesse mais une **Complication** survient tout de même.

Exemple : Le singe Butch veut sauter par dessus une crevasse lors d'une mission sur Encelade. Il lance 1D de base. Comme l'action ne correspond pas avec son métier d'Éclaireur et qu'il n'a pas eu l'occasion d'interpréter son personnage selon son Style ou son Objectif, il n'obtient pas de D supplémentaire. Il lance contre son Mordant et réussit (son D affiche 5 alors que son Score est de 3, donc 1 Réussite). L'action est réussie de justesse (il a réussi son saut) mais il a une Complication (il a fait s'effondrer une partie de la plate-forme de départ, empêchant ses compagnons de passer).

2 Réussites

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

Exemple : La chatte Tertonne essaie de réparer l'ordinateur de leur vaisseau pour pouvoir redécoller. Elle lance 1D de base et 1D supplémentaire parce qu'elle est Ingénieure. Son Score est de 4 et elle doit obtenir des résultats inférieurs ou égaux parce qu'elle veut utiliser son Instinct. Elle obtient 2 et 3 donc 2 Réussites ! L'action est parfaitement réussie, l'ordinateur redémarre !

3 Réussites

Si 3D sont des Réussites, l'action est parfaitement réussie et le joueur gagne un **Effet Positif**.

Exemple : Butch s'infiltrer discrètement dans la salle des machines d'un vaisseau Roswellien pour y poser une bombe. Il peut lancer 3D contre sa caractéristique Mordant (1D de base, +1D parce qu'il est Éclaireur, et +1D autre parce que c'est raccord avec son Objectif "Éradiquer les Roswelliens"). Son Score est de 3 et il obtient 4, 6 et 5 à son lancer, donc 3 Réussites ! Son action est parfaitement réalisée et il obtient un Effet Positif (il trouve par hasard les plans secrets d'un nouveau vaisseau Roswellien !).

FAIRE UN PILE POIL

Si le D d'un joueur tombe exactement sur son score, c'est un **Pile Poil** ! Le D est considéré comme une **Réussite**, et lui fait gagner en plus **1 Croquette** !

Gagner une Croquette

Le joueur peut donc prendre une Croquette dans la Grande Gamelle au milieu de la table (voir p. 95). Le joueur prend la Croquette une fois l'action terminée (elle n'est donc pas utilisable immédiatement sur l'action en cours, mais le joueur peut utiliser une Croquette précédemment gagnée). S'il n'y a plus de Croquettes dans la Grande Gamelle, alors tant pis pour lui !

ET POUR LES PLUS VEINARDS

Réussite Critique

Si le joueur fait une Doublette (deux D sont des Réussites et affichent le même chiffre), alors c'est une Réussite Critique ! Il a alors le droit d'inventer un élément dans le scénario du Meujeu. Ce dernier devra improviser et faire avec !

Réussite Épique

Si un joueur fait une Triplette (trois D sont des Réussites et affichent le même chiffre), alors c'est une Réussite Épique ! Comme une Réussite Critique, le

joueur gagne le droit d'inventer un élément dans le scénario, mais il gagne en plus 1 Médaille ! Pouahlala, que de chance !

Réussite légendaire

Tout comme une Réussite Épique, mais avec une Triplette de Pile Poils ! Autant dire qu'il s'agit d'une action dont on parlera encore longtemps dans l'histoire de la SPA !

CUMUL DES MANDATS

Accroche-toi bien à ton slip, cette règle va t'ébaubir :

TOUS LES BONUS SE CUMULENT !

Je le répète un coup si tu n'y crois pas :

OUI, TOUS LES BONUS SE CUMULENT !

Les Piles Poils, les Effets Positifs, les bonus des Critiques, tout ! Ce qui peut devenir très, très intéressant !

Exemple : Tertonne lance 3D et ne fait que des Pile Poils ! Quel veinarde, c'est une Réussite Légendaire ! Elle obtient alors : une action parfaitement réussie, 1 Effet Positif suite à son action, l'invention d'un élément de son choix dans le scénario du Meujeu, une Médaille et 3 Croquettes ! Quelle héroïne !

LES COMBATS

Tout le monde veut tataner les Roswelliens, ces crevures spatiales qui veulent détruire notre belle planète ! Il ne faut jamais perdre une occasion de faire du mal en leurs rangs.

À MOI ! À MOI !

Point de règle d'initiative compliquée dans *Astropets*, les joueurs décident eux-même dans quel ordre ils vont agir ! Ensuite, quand chacun aura agit, on recommence un nouveau round. Si les joueurs ont du mal à se décider, c'est alors au Squad Leader de décider pour le groupe (voir p. 103).

TATANER LES MÉCHANTS !

Quand un Astropet veut combattre des ennemis, le Meujeu lui fera faire un jet contre sa Caractéristique **Mordant**. On compte et on valide les Réussites comme une action normale, à l'exception qu'on additionne également les résultats de tous les D qui sont des Réussites. Ce résultat est le nombre d'ennemis que l'Astropet attaquant à réussi à atteindre !

Note : les bonus et les Piles Poils se cumulent également en combat, comme pour une action normale.

DE L'UTILISATION RAISONNÉE DU BLASTEUR

Pour attaquer les Roswelliens, les Astropets utilisent leur Blasteur, l'arme officielle de la SPA. Le Blasteur dispose de 3 modes de tir : **Bim**, **Bam** et **Boum**. Chaque Astropet choisit librement le mode de son Blasteur au début d'un combat. Une fois un combat engagé, il est possible de changer de mode mais le joueur sera momentanément sans défense face aux lasers ennemis. Il ne peut pas attaquer à son tour et perdra alors **1 point de Mojo**.

Bim

Sous ce mode, le tir du Blasteur inflige des dégâts superficiels mais suffisants pour assommer un ennemi. Tous les ennemis touchés sous ce mode perdront connaissance un court moment. Mais attention, ils se relèveront quelques instants après !

Bam

Ce mode très efficace permet de tuer les ennemis sur le coup ! Chaque ennemi touché perd la vie instantanément.

Boum

Ce mode particulier provoque une petite explosion. Particulièrement utile quand il s'agit de détruire une porte récalcitrante ou trouver un nouveau chemin à travers un mur quelconque. C'est un mode qui rend les Astropets très créatifs. Mais attention, ce mode n'est pas utilisable en combat (le tir est très lent et n'est finalement efficace qu'à très courte portée).

Attention ! Si le joueur ne précise pas au Meujeu qu'il change de mode, on considère que le Blasteur est resté sur le mode de sa dernière utilisation ! Faites donc attention à ne pas tout exploser alors que vous vouliez juste étourdir un ennemi !

Pour vous aider, vous pouvez noircir d'un coup de crayon le mode de Blasteur utilisé sur votre fiche de personnage (voir à la fin de l'ouvrage).

Exemple : *Pito décide d'attaquer frontalement un groupe d'une vingtaine de Roswelliens ! Il décide d'utiliser son Blasteur en mode Bam et lance 2D (1D de base et 1D parce qu'il est Soldat) contre sa Caractéristique Mordant à 3. Il fait 2 Réussites (3 et 6), l'action est donc réussie. L'addition de ses deux D réussis donne 9. Il a donc tué 9 Roswelliens au terme d'une action épique. Quel combattant ! En plus il a le droit à un Pile Poil !*

DES FOIS, ÇA PIQUE !

Les Astropets ne sont pas immunisés aux bobos durant les combats ! Si, durant un combat, le joueur rate son lancer (c'est à dire qu'aucun de ses D n'est une Réussite) et qu'il est dans une situation où il ne peut esquiver l'ennemi, le MJ peut décider que le personnage subit des dommages. Idem pour une situation exceptionnellement dangereuse (une grosse chute par exemple).

Dans ce cas, le Meujeu décrit au joueur le dommage reçu et le joueur perd **1 point de Mojo** (tout comme une action normale qui a échoué). Sa limite de D est donc impactée, et le joueur doit tenir compte du dommage dans l'interprétation de son personnage.

Exemple : Plus tard dans le combat, Pito veut à nouveau attaquer les Roswelliens, mais il n'obtient aucune Réussite après son lancer ! Malheureusement pour lui, il ne touche aucun ennemi mais, pire, un laser ennemi l'atteint ! Il perd alors 1 point de Mojo.

PLUS DE RÈGLES !

ACTIONS DE GROUPE

Si un joueur veut en aider un autre, il précise avant comment il s'y emploie et dépense une de ses Croquettes qu'il dépose dans la Grande Gamelle. Le joueur aidé peut alors lancer **1D supplémentaire**. C'est le seul moyen pour un joueur de dépasser la limite de D imposée par son Mojo.

Note : *un joueur n'ayant plus de Croquettes ne peut aider un compagnon. Gardez toujours une Croquette au cas où !*

LE MOJO

Le Mojo n'est pas qu'une façon de compter les points de vie. Il englobe la totalité des échecs que peut subir un joueur. Ça peut à la fois être un dommage physique, mental, une baisse de motivation, la perte d'un équipement utile, etc. On parle bien de Mojo dans un sens global.

Quand un joueur perd tous ses points de Mojo, il est considéré hors-jeu pour le restant de la scène. Il regagnera automatiquement 1 point de Mojo à la

scène suivante, lui permettant de revenir en jeu, non sans séquelles.

Il est possible de regagner du Mojo (sans, bien sûr, pouvoir dépasser la limite de 3) en mangeant des Croquettes (voir p. 95).

Ne pas oublier que la limite du nombre de D qu'un joueur peut lancer est égale à son Mojo ! Donc un Astropet qui n'a plus que 2 points de Mojo ne pourra lancer que 2D au maximum. Il ne faut donc pas traîner à manger des Croquettes !

LA MORT QUI TUE... OU PAS

Les Astropets sont des héros, et les héros ne meurent pas en pleine aventure ! Bien au contraire, ils se battent jusqu'au bout et en sortent toujours victorieux !

Dans *Astropets*, la perte de Mojo est un mécanisme avant tout narratif. Perdre son Mojo équivaut à avoir un peu plus de difficulté à arriver à ses fins, mais il y aura toujours des Croquettes à manger !

COMPLICATIONS

Mais c'est quoi en fait les Complications qui embêtent tout le temps nos Astropets ? Concrètement,

il s'agit de petits évènements qui surviennent inopinément, assez gros pour les ralentir un peu, mais assez petits pour ne pas les handicaper dans leur progression.

Si un joueur n'a qu'une Réussite sur son jet de D, l'action réussie de justesse donc, mais une Complication intervient. Ça peut être un élément de décor qui se met en travers du chemin (une canalisation explose, une étagère tombe et fait du bruit, une alarme se déclenche...), un ennemi qui se rapproche (un garde Roswellien se réveille de sa sieste, une patrouille débarque alors qu'elle n'est pas sensée être là...) ou bien un problème technique (le vaisseau tombe en panne, un incendie se déclenche...).

À chaque fois qu'un joueur rencontre une Complication, c'est donc au Meujeu d'improviser selon la scène quelle est l'évènement auquel les Astropets devront s'adapter !

EFFETS POSITIFS

Un Effet Positif est l'opposé d'une Complication, mais au lieu que cet évènement ralentisse la progression des Astropets, celui-ci est une bonne nouvelle. Il peut s'agit d'une patrouille ennemie qui, par chance, se détourne au dernier moment. Ou bien un objet utile qui a été abandonné juste sous les yeux des personnages.

Là encore, c'est au Meujeu de décider sur le vif quel est l'Effet Positif gagné par le personnage.

GESTION DE L'ÉQUIPEMENT

En plus de leur équipement de base (Combinaison, Blasteur et Bidule), les Astropets devront sans aucun doute trouver et utiliser d'autres objets durant leurs aventures. On considère que leurs combinaisons sont suffisamment fournies en poches pour pouvoir stocker tous ces objets ! Pas de règles d'encombrement, on est là pour s'amuser ! Évidemment, il faut rester raisonnable et c'est le Meujeu qui a le dernier mot, comme toujours ! Sacré Meujeu !

QUID DES SPÉCIFICITÉS DES ESPÈCES ?

Tu auras remarqué, pertinent lecteur, que choisir une espèce lors de la création de personnage n'a aucune incidence sur les règles. Tous les animaux naissent libres et égaux !

Cependant, il peut arriver que, durant une partie, une espèce soit plus avantagée qu'une autre pour certaines tâches. Par exemple, les singes et les chats seront plus à même de grimper et effectuer quelques acrobaties que certains chiens et rats. Ou, autre exemple, un rat pourra facilement se glisser dans une très petite canalisation, contrairement aux autres espèces.

Aucune règle spécifique ne s'applique pour ces cas, c'est une question de bon sens de la part des joueurs et du Meujeu. Si un joueur veut effectuer une action qui semble peu raccord avec les capacités de son espèce (par exemple un singe qui désirerait se glisser

dans une canalisation très très étroite), le Meujeu lui interdira et préconisera plutôt d'y envoyer un joueur qui interprète un rat.

À DEUX OU QUATRE PATTES ?

Mais d'ailleurs, la plupart des animaux d'Astropets sont quadripèdes ! Mais alors comment font-ils pour utiliser leurs Blasteurs et autres objets ? Ah bah en voilà une bonne question ! La réponse est très simple : on fait comme on veut !

Si un Astropet utilise un objet, évidemment il devra se tenir sur deux pattes et utiliser les autres comme des bras. Mais si vous voulez le faire courir sur quatre pattes durant une séquence d'action, c'est possible aussi. Encore une fois, on est là pour s'amuser, pas pour se prendre la tête sur des règles ou des incohérences ! On parle d'animaux combattant des extraterrestres dans l'espace après tout !



LES CROQUETTES

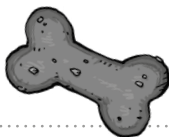


Plus encore que les lancers de D, les Croquettes sont le cœur du système de jeu d'*Astropets* ! C'est l'élément qui fera tout le sel de votre partie et qui amènera bon nombre de rigolade à votre table. Mais alors, comment ça marche ?

MISE EN PLACE

En début de chaque partie d'*Astropets*, chaque joueur reçoit 3 Croquettes. Chaque joueur en garde 2 et en dépose 1 dans la Grande Gamelle au centre de la table.

GAGNER DES CROQUETTES



Il y a deux façon de gagner des croquettes :

En faisant un Pile Poil

Si, pendant un lancer, le joueur fait un Pile Poil, il peut prendre une Croquette dans la Grande Gamelle (s'il en reste).



En faisant rire tout le monde

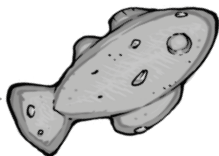
Si un joueur arrive, par le biais d'une action ou d'une bonne réplique de son Astropet, à faire rire d'autres joueurs de la table, ces derniers sont obligés de lui donner une de leurs Croquettes.

Il faut que ce soit une action ou une réplique « en jeu » bien évidemment. Si c'est déconnecté de la partie, cela ne compte pas.

Le Meujeu doit veiller à bien appliquer cette règle, car c'est elle qui fait tout le sel d'une bonne partie !

MANGER DES CROQUETTES

On peut manger ses Croquettes pour :



Relancer un D

Cela peut être utile pour réussir une action initialement ratée ou augmenter son nombre de Réussites (1 Croquette mangée = 1D relancé).

Ajouter des D

1 Croquette mangée = 1D supplémentaire à ajouter à son lancer (toujours dans la limite du Mojo).

Regagner du Mojo

1 Croquette mangée = 1 point de Mojo regagné.



PRÉCISIONS



Les Croquettes mangées reviennent toujours dans la Grande Gamelle au centre de la table.

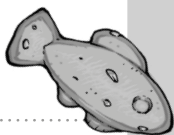
Les joueurs peuvent à tout instant s'offrir des Croquettes entre eux pour se venir en aide. On appelle ça la solidarité il paraît. Mais ça me semble un peu surfait comme concept tout de même...

Seuls les joueurs se battent pour des Croquettes. Le Meujeu peut rire tant qu'il veut des joueurs, il ne leur devra jamais rien ! C'est l'avantage d'être Meujeu !

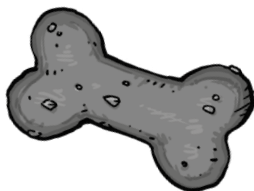
ATELIER CRÉATION

Tu peux trouver des jetons Croquettes à découper à la fin de ce livre !

MEUJEU IMPLIQUÉ



Pour plus d'ambiance à table et des parties mémorables, jouez avec de vraies Croquettes ! C'est vraiment idéal pour l'immersion !



LES VAISSEAUX

Sur le principe, l'utilisation des vaisseaux fonctionne de la même façon que les actions classiques. Mais point de panique, tout est expliqué prestement dans les lignes qui suivent. Quelle commodité !

COMMENT CHOISIR UN VAISSEAU ?

Une multitude de vaisseau différents sont disponibles au hangar de la SPA. Pour en choisir un, les personnages doivent se rendre au hangar et parler à Gary Voula. Ce dernier leur laissera choisir un vaisseau répondant à leurs attentes.

Un vaisseau dispose de deux Caractéristiques : **Manœuvre** et **Tir**. Utiliser un vaisseau fonctionne de la même façon qu'une action classique avec les Caractéristiques Mordant et Instinct.

C'est alors aux joueurs de choisir le Score du vaisseau entre 1 et 6. Un Score élevé indique un vaisseau plus performant en Manœuvre, tandis qu'un Score plus petit indique un vaisseau plus efficace en Tir !

Un seul Astropet peut piloter le vaisseau, les autres Astropets à bord auront par contre accès aux tourelles de combat pour attaquer.

Si les joueurs veulent changer de Score, ils doivent alors changer de vaisseau et retourner au hangar pour faire un échange.

COMMENT PILOTE-T-ON UN VAISSEAU ?

Pour piloter un vaisseau (ou tout autre action acrobatique avec ce dernier), on utilise alors la Caractéristique Manœuvre. On lance 1D de base, +1D si l'Astropet pilotant le vaisseau effectue le métier de Pilote.



Chaque dé au résultat inférieur ou égal à son Score est une Réussite.

ET POUR BOURRINER AVEC ?

Pour effectuer une action de Tir avec les armes du vaisseau, on utilise la Caractéristique Tir.



Chaque dé au résultat égal ou supérieur à son Score est une Réussite.

Comme une attaque classique avec la Caractéristique Mordant, le joueur tue autant d'ennemis que l'addition des chiffres des D réussis ! Mais contrairement au Blasteur, une tourelle de combat d'un vaisseau n'a pas différents modes de tir, ils sont tous létaux !

Note : *Tout comme un jet classique, et dans certains cas, le Meujeu peut accorder 1D supplémentaire si le*

joueur interprète son personnage selon son Style ou son Objectif, ou si jamais le joueur lui fournit un roleplay de qualité supérieure.

ET ON COMPTE !

Oui ! On compte alors le nombre de Réussites et on applique le résultat (voir p. 82) pour voir ce que ça donne ! C'est bien cher lecteur, tu commences à comprendre les règles ! Tu mérites bien une Croquette !

Exemple 1 : Vlad désire poser le vaisseau du groupe sur un astéroïde. Le Meujeu lui indique qu'il doit lancer les D sous la Caractéristique Manœuvre du vaisseau. Vlad dispose de 1D de base, ainsi que de 1D supplémentaire parce qu'il est Pilote. Leur vaisseau dispose d'un Score de 2 (pas évidemment à manier le bestiau !). Après lancer, les dés indiquent 1 et 5, donc 1 Réussite. L'action est réussie de justesse et Vlad arrive à poser le vaisseau tant bien que mal. Mais il doit aussi subir une Complication : en se posant trop rapidement, le train d'atterrissage s'est brisé ! Nul doute que cela va compliquer le décollage plus tard !

Exemple 2 : Après avoir réussi à décoller non sans mal de l'astéroïde, une vingtaine de vaisseaux Roswelliens attaquent le vaisseau des Astropets à grand renfort de lasers qui font pew pew pew ! Butch décide de les attaquer avec une tourelle de combat du vaisseau. Le Meujeu lui demande alors de lancer les D sur la Caractéristique Tir du vaisseau qui a un Score de 2 (donc très efficace pour se défendre !). Butch lance 1D de base, mais ne dispose pas du métier de Soldat et n'a pas de dés supplémentaires.

Cependant, Butch a comme Objectif de détruire un maximum de Roswelliens et le joueur interprète son personnage en ce sens ("Je vais tous les buter j'te diiiiis ! Bwaaaaah !"). Le Meujeu lui accorde 1D supplémentaire. Le résultat du lancer donne 4 et 6, donc 2 Réussites ! C'est une superbe action pour Butch, qui arrive à détruire 10 vaisseaux ennemis ! Ce héros !

Note : Les Pile Poils et le cumul des bonus marchent également lors de ces actions ! Le Pile Poil s'applique sur le Score du vaisseau.

DERNIÈRES PRÉCISIONS SUR LES VAISSEaux

- N'importe quel vaisseau peut contenir aisément un groupe complet d'Astropets.
- C'est aux joueurs de décider lequel d'entre eux est chargé du pilotage (même s'ils peuvent échanger leurs places).
- Un seul Astropet est responsable du pilotage. Évidemment, les Pilotes sont avantagés de 1D en plus pour leurs lancers !
- Les autres Astropets qui ne pilotent pas peuvent alors tous utiliser la Caractéristique de Tir du vaisseau.
- Les Soldats ont aussi 1D supplémentaire pour tirer depuis un vaisseau. Tout comme une action normale !
- Le Pouvoir Petit ajustement (voir p. 104) ne peut pas être utilisé pour changer le score d'un vaisseau.
- On favorisera un vaisseau unique pour le groupe, sauf si une mission particulière en exige plusieurs.

ÉVOLUTION

Éblouis par la qualité du jeu de rôle que tu es en train de lire, les joueurs voudront en toute logique continuer l'aventure et interpréter leurs Astropets durant plusieurs scénarios ! Voici alors quelques règles permettant de faire évoluer leurs personnages.

CHANGER SON SCORE

Avant chaque nouvelle partie, le joueur peut **modifier son score de 1**. On peut ensuite justifier en jeu les changements pour le personnage.

Exemple : un joueur qui passe son score de 3 à 4 verra son Astropet être de plus en plus attiré par la résolution d'une enquête ou par une issue plus diplomatique, mais par la même son personnage devient un peu "rouillé" sur le plan physique.

CHANGER DE VAISSEAU

Le joueur peut aussi changer de vaisseau entre chaque scénario. Il lui suffit d'en faire la demande au chef de hangar de la SPA, Gary Voula. On peut choisir n'importe quel score pour son vaisseau. Le score d'un

vaisseau ne peut être changé. Il faut alors changer à nouveau de vaisseau en allant voir Gary Voula.

MÉDAILLES

Une fois un scénario terminé, chaque Astropet reçoit **1 Médaille** en récompense de son héroïsme. Les joueurs, ainsi que le Meujeu, votent ensuite pour le joueur le plus drôle de la partie, et ce dernier se voit récompensé d'**une Médaille supplémentaire** ! En cas d'égalité, le Meujeu a le dernier mot. On écoute le Meujeu, c'est quelqu'un de bien.

DEVENIR SQUAD LEADER

Les joueurs peuvent dépenser leurs Médailles pour acheter des Pouvoirs (voir page suivante) ou les économiser pour devenir le Squad Leader du groupe. L'Astropet ayant le plus de Médailles (qu'il n'a pas dépensées donc) se voit propulsé Squad Leader.

Le Squad Leader a le dernier mot en cas de litige entre les Astropets. Par exemple, si ceux-ci sont indécis quant à une action à mener ou une direction à prendre, le Squad Leader peut décider à leur place. Ses compagnons sont alors **obligés** de les suivre. Après tout, c'est le Squad Leader, il connaît forcément son boulot ! Eh !

ACHETER DES POUVOIRS

Acheter un Pouvoir coûte **3 Médailles**. Chaque Pouvoir n'est utilisable qu'**une fois par scénario**, mais on peut cependant cumuler leurs effets en utilisant plusieurs Pouvoirs différents à la fois ! Une fois un nouveau scénario entamé, ils sont à nouveau utilisables. Il y a 10 Pouvoirs disponibles.

LISTE DES POUVOIRS

Je maîtrise grave

Un D de ton lancer devient un Pile Poil.

Vous n'avez rien vu

Tu peux relancer tous tes D.

À fond les ballons

Tu peux lancer ton maximum de D sans condition.

Même pas mal

Après un Échec, tu ne perds pas de point de Mojo.

Petit ajustement

Tu peux changer ton score en cours de partie.

AstroPet (prononcé à la française)

Tu peux "invoquer" un nuage nauséabond permettant d'assommer 1D ennemi jusqu'à 5 mètres.

Rafale de *pew pew pew* !

Permet de doubler le nombre d'ennemis touchés lors d'une action. Marche avec le Blasteur ou avec un vaisseau.

Une idée de génie

Tu peux inventer un élément dans le scénario. Comme quand tu fais une doublette !

Je prends la main

Tu peux donner un ordre à tous les autres Astropets qui sont alors obligés d'y obéir. Ce pouvoir outrepassé momentanément les ordres du Squad Leader.

Flatter le Meujeu

Tu peux négocier avec le Meujeu un effet qui n'est pas listé ici.

CONSEILS

MEUJEU TRANQUILLE

Tu auras remarqué, cher lecteur, que le Meujeu n'a jamais à lancer de D. C'est un choix pour faciliter un maximum le boulot de ce dernier. En effet, il pourra alors penser avant tout au bon déroulement du scénario et se concentrer sur ses improvisations, sans jamais être distrait par ces fichus morceaux de plastique numérotés.

IMPROVISER EST LA CLÉ

Tu t'en rendras compte rapidement lors de ta première partie d'*Astropets* : improviser est la clé de tout. Typiquement, un scénario d'*Astropets* se fait tout seul. Nul besoin de prévoir de nombreux rebondissements ou des choix à foison pour les joueurs, ces derniers seront bien occupés la plupart du temps à réparer leurs conneries !

En effet, une majorité des actions nécessitent de lancer 1 ou 2D, et les joueurs auront la plupart du temps 1 seule Réussite pour leurs actions. Ce qui implique alors de nombreuses Complications durant la partie !

Et c'est justement là que le talent du Meujeu va importer. Il faut être réactif et trouver des Complications rigolotes et suffisamment variées pour ne pas lasser les joueurs. Et tu verras, futur Meujeu de talent, que le jeu se jouera tout seul. Les Astropets passeront le plus clair de leur temps à réparer leur vaisseau endommagé après un atterrissage difficile, à combattre des hordes d'ennemis après avoir fait trop de boucan, etc.

PENSER EPIC SHIT !

Dans une partie d'*Astropets*, il faut penser "épique", d'autant plus quand il s'agit de combats ! Sur de bons jets de dés, les joueurs peuvent dégommer plus d'une dizaine d'ennemis en une action ! Il ne faut donc pas hésiter à leur faire rencontrer des dizaines et des dizaines d'ennemis ! Un peu comme dans un film d'action hollywoodien finalement : les soldats et vaisseaux ennemis assaillent les héros par dizaines, tirent des lasers dans tous les sens, mais loupent très souvent leurs cibles ! À l'inverse des héros qui les dégomme automatiquement à tour de patte !

FAIRE TOURNER LES CROQUETTES

Certains joueurs peuvent vite se retrouver à court de Croquettes. Ils ne peuvent s'empêcher de rire alors

que d'autres se retiennent avec brio, ou bien ils n'ont pas de chance aux dés et ne font pas de Pile Poils. Qu'à cela ne tienne, léguez leur vos Croquettes. Il ne faut pas hésiter à le faire ! C'est un fait : plus les Croquettes tournent, plus le jeu tourne !

Ceci étant dit, il est peu probable d'être dans une situation de blocage, les Croquettes tournent beaucoup en jeu et il est facile d'en gagner.

JOUER AVEC DES MIOCHES ENFANTS

Astropets est le jeu parfait pour jouer avec vos charmants marmots ! Avec quelques ajustements bien sûr. C'est pourquoi l'auteur conseille de ne pas appliquer la règle des Croquettes qui sont volées aux joueurs que l'on a fait rire. Les Croquettes ne doivent être accessibles que par des Pile Poils. Les enfants étant adorables et rieurs par nature, les pauvres se retrouveraient vite à court de Croquettes ! Et un enfant sans Croquettes, c'est un peu comme un rôliste sans dés, c'est un peu triste.

Et surtout, n'hésitez pas à leur léguer facilement des Croquettes durant la partie. Vous verrez, vous serez à leurs yeux les meilleurs parents du monde !

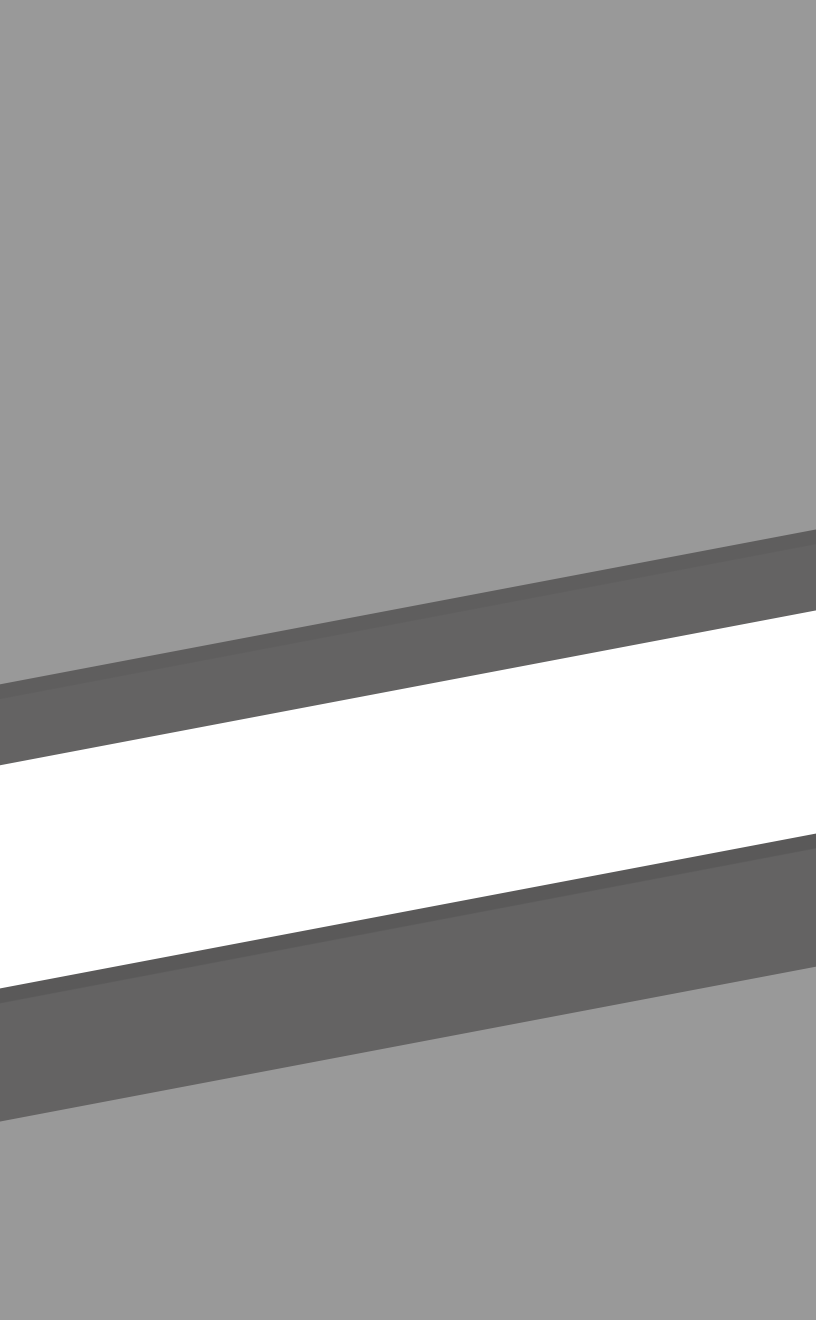
Note : *Vous avez envie de jouer entre adultes et avoir la paix pendant la partie ? Imprimez la page ci-contre et laissez vos enfants faire du coloriage pendant que vous vous amusez sans eux !*

ATELIER CRÉATION

COLORIE TON ASTROPET !

VITE, À TES CRAYONS !





À L'AVENTURE !

MINI-SCÉNARIOS

Voici pour toi, futur Meujeu d'Astropets, deux scénarios pour te lancer directement dans l'aventure ! Les scénarios sont volontairement succincts, et ce pour plein de bonnes raisons.

Astropets étant un jeu souvent frénétique, les parties sont prévues pour être courtes, une heure de jeu en moyenne. Allez, deux heures si vous êtes chauds. Au delà, l'aspect comique du jeu peut en pâtir.

De plus, durant la partie, les *Astropets* vont subir plein de Complications ! C'est le système qui veut ça, et le but des joueurs est souvent de réparer les pots cassés ! C'est bien simple, on pourrait presque jouer sans scénario et improviser tout du long, tellement les gags s'enchaînent et entraînent leur lot de répercussions. C'est pourquoi ces scénarios sont plus des idées à essayer de suivre tant bien que mal que de véritables scénarios aux multiples rebondissements et blindés de sous-intrigues.

Alors un dernier conseil pour la route : il faut suivre les bêtises de ses joueurs et enchérir dessus ! C'est ça *Astropets* : plein de bêtises, des chutes qui entraînent d'autres chutes, des atterrissages foireux, des plans qui ne marchent pas toujours, et j'en passe !

DES GLANDS SUR LA COMÈTE

Objectif

Forer une comète pour renflouer le stock de litière de la SPA, tout en faisant attention aux Roswelliens qui rôdent !

Introduction

Les Astropets sont en approche d'une comète repérée par les scientifiques de la SPA. Leur mission est de se poser dessus sans trop abimer le matériel de forage qu'ils transportent, puis de récolter un maximum de la matière poreuse qui compose la comète. Leur mission est importante car il s'agit de transformer cette matière en litière pour tous les chats de la SPA ! La station est bientôt en rupture de stock !

Acte I

Alors qu'ils viennent de se poser et d'entamer les travaux, les Astropets pourront remarquer des traces de pas typiques des Roswelliens, voire même se faire surprendre par une patrouille de ces petits hommes gris ! Le mystère est de taille : pourquoi les Roswelliens sont ici ?

Acte II

En fouinant aux alentours, les Astropets découvrent qu'une petite base secrète a été établie sur la comète

par ces fourbes de Roswelliens ! Devant cette petite station, des gardes bien évidemment, mais également quelques scientifiques roswelliens observant les reliefs de la comète et prenant des calculs. Nul doute qu'un combat les attends !

Acte III

Il est temps de s'infiltrer, prudemment ou non, au sein de cette base secrète. Arrivé au cœur des installations extraterrestres, les Astropets découvrent que les Roswelliens manigancent de détourner cette comète en plein sur la Terre ! Il leur faut bien évidemment déjouer ce plan machiavélique en détruisant les machines ou en les sabotant.

Climax

En s'enfuyant des lieux après avoir détruit la base ou empêché le plan de leurs ennemis, le vaisseau des Astropets est pourchassé par une flotte de soucoupes volantes ! Parviendront-ils à les semer ou les décimer ?

LES BRONZÉS SONT HUSKYS

Objectif

Retrouver des scientifiques canins qui ont disparu mystérieusement !

Introduction

C'est la panique au sein de la communauté scientifique de la SPA ! Quatre huskys russes,

spécialistes en recherche nucléaire et autres technologies dangereuses, ont mystérieusement disparus. Les généraux demandent aux Astropets de les retrouver et se montrent très insistants.

Acte I

N'ayant aucune piste pour le moment, les Astropets doivent commencer leurs investigations à l'ancienne : discuter avec les connaissances des huskys, fouiller leur laboratoire de travail, etc. C'est ainsi qu'ils apprennent que ces huskys étaient tous des amis très proches. De plus amples recherches leur apprennent également qu'ils travaillaient tous sur le même projet ultra-secret d'une arme nouvelle génération : une bombe d'un tout nouveau genre ! Voilà sans doute pourquoi les généraux sont aussi stressés sur le sujet.

Acte II

Les huskys ont-ils été enlevés par les Roswelliens ? Ont-ils été achetés par l'ennemi ? S'il est impossible d'avoir des réponses à ces questions, les Astropets progressent tout de même. Ils découvrent que les huskys ont discrètement emprunté un vaisseau à Terpillar, l'assistant de Gary Voula. Sans doute voulaient-ils garder leur expédition secrète... Les huskys sont partis il y a peu de temps, et il est possible de retrouver leurs traces en ne traînant pas. Gary Voula explique alors à nos héros comment retrouver le signal du vaisseau. Les Astropets décollent à leur tour et suivent le signal des huskys. Signal qui les mène tout droit sur Encelade. Sur le chemin, ils rencontrent également une patrouille de roswelliens qui passaient par là. Autant en profiter pour les décimer !

Acte III

Après avoir atterri sur les étendues neigeuses et glacées d'Encelade, les Astropets se mettent à la recherche des huskys. Ils découvrent d'abord une multitude de cratères étonnants, qui ne sont définitivement pas d'origine naturelle. Leurs formes sont parfaitement lisses, mais parfois on y distingue quelques traces, des lignes irrégulières partant de la crête jusqu'au fond. Étrange... Puis les Astropets entendent un énorme BOUM ! Une explosion a eu lieu. En se rendant sur place, ils distinguent les quatres huskys en haut de ce cratère, se préparant à se précipiter dedans grâce à des luges.

Les huskys avaient décidé de joindre l'utile à l'agréable en testant leur nouvelle bombe et assouvir leurs besoins de glisse sur de la neige fraîche. Mais les huskys n'ont pas envie de revenir tout de suite à la SPA, et un conflit peut survenir entre les héros et les scientifiques.

Climax

Alors qu'ils essaient de convaincre les huskys de revenir à la station, les Astropets seront surpris par l'apparition surprise de vers de glace géants ! Réveillés par les bombes des huskys, ces créatures gigantesques avalent des tonnes de glace à chacun de leur passage. Nul doute qu'il ne faut pas traîner dans le coin !

PLUS D'AVENTURES !

Encore envie d'aventures formidables à l'autre bout du système solaire ? Alors voici une tripotée de synopsis pour vous amuser des heures encore.

MARS À L'OMBRE

Les PJ doivent libérer des compagnons Astropets retenus prisonniers sur Mars, où les Roswelliens ont établi un avant-poste. La mission de sauvetage est risquée, mais ils pourront compter sur un événement cosmique exceptionnel ! En effet, les Roswelliens pourront profiter sur la planète rouge d'une éclipse solaire. Ils s'apprêtent d'ailleurs à fêter l'évènement en organisant un gros apéro. Une occasion idéale pour nos animaux de passer inaperçus !

LA LUNE À TIQUES

Pendant une mission de maintien de l'ordre au sein de la Zone Orbitale d'Obéissance (ZOO) (cf p. 40), les PJ observent un OCNi (objet collant non-identifié) attaché sur la paroi extérieure de la prison. Peu après, des évènements étranges se produisent parmi les

détenus. Un organisme extraterrestre inconnu les utilise comme hôtes et les fait s'entretuer. Dans un climat de suspicion générale pour savoir qui est infecté, les PJ devront trouver ~~un lance-flamme~~ un moyen d'éliminer la Chose !

PHOBOS ET LES FEIGNASSES

Sur Phobos, satellite de Mars, les Roswelliens ont établi un camp de prisonniers pour mater les déserteurs de leur camp. Forcés à travailler et à construire des soucoupes volantes à la chaînes, les esclaves Roswelliens sont à deux doigts de se révolter. Avertis de cette situation, les généraux de la SPA ordonnent aux héros de se rendre sur place pour soutenir la rébellion. À la clé, de précieuses informations sur la technologie des soucoupes et de potentiels nouveaux alliés !

LE NEPTUNE ULTRA

La SPA a repéré une activité étrange en orbite autour de Neptune et envoie les héros pour en savoir plus. Une fois sur place, nos compagnons découvrent une station spatiale de haute technologie bâtie par les Roswelliens ! Supérieure sur le plan technologique à la station de la SPA, nos compagnons devront l'infiltrer et trouver un moyen de la mettre hors-service !

SATURNE AU VINAIGRE

En mission dans les anneaux de Saturne pour récupérer un maximum de cristaux de glace et renflouer les stocks de l'Estaminou (cf p. 37), les héros sont victimes d'une surcharge électrique stoppant complètement leur vaisseau. Il s'agit d'une attaque surprise d'un escadron de Roswelliens ! Les héros devront faire preuve d'astuce et de courage pour réparer leur vaisseau et vaincre (ou fuir) ces extraterrestres belliqueux !

UN JOUR SANS CHIEN

De retour d'une mission loin dans le système solaire, les Astropets reviennent sur la station de la SPA en pleine scène de panique. Tous les chiens de la station ont disparu, Laïka y compris ! Les chats, singes et rats témoins de la scène sont sous le choc après avoir vu leurs compagnons russes se volatiliser sous leurs yeux. Les héros découvriront que des Roswelliens ont réussi à téléporter instantanément l'ensemble des Astropets canins de la station vers une station-prison perdue dans l'espace. Il faut tous les sauver !

CANICHE À LA PLACE DU CANICHE

Un caniche a pris en otage les quatre généraux de la SPA ! Ayant perdu la raison après une expérience qui a mal tourné, ce scientifique russe a désormais la folie des grandeurs : il s'autoproclame Army Leader et pactise avec l'ennemi ! Le traître ! En plus de trouver

un moyen de sauver leurs généraux adorés, les héros devront aussi faire face à une invasion de Roswelliens au sein même de la station de la SPA !

LES RONRONS FLINGUEURS

Le chat Pomy, gérant de l'Estaminou, est mourant. Alors qu'il est sur son panier de mort, il contacte les héros (ses clients les plus fidèles) pour leur confier ses affaires. Et quelles affaires ! Pomy est à la tête d'une sacrée bande d'Astropets ripoux et mêlé à de nombreux trafics d'objets de contrebandes. Persuadé d'avoir été empoisonné par un membre de sa bande, il préfère confier les clés de son "entreprise" à de nouvelles têtes. Pris à partie entre leurs responsabilités de héros et une bande de criminels assoiffés de pouvoir et de croquettes fourrées à la liqueur, que feront nos animaux préférés ?

APOCALYPSE MIAOU

Le général Ham confie aux héros la mission de retrouver un Astropets américain dissident, Kikirtz. Ce dernier a monté sans autorisation une équipe d'Astropets particulièrement violents et organise des raids contre l'ennemi ici et là dans le système. Les généraux de la SPA craignent que Kikirtz ne fasse qu'envenimer une situation déjà critique contre les Roswelliens. Aux dernières nouvelles, Kikirtz aurait monté un camp quelque part dans la ceinture d'astéroïdes, endroit propice aux embuscades...

3, 2, 1... PÂTÉE !

Pour détendre les effectifs de la SPA, une grande course de vaisseaux est organisée par les généraux ! Les meilleurs Astropets pilotes sont réunis pour tenter de gagner le grand prix : une conserve de vraie pâtée importée de la Terre ! Mais alors que la course bat son plein, une panne de moteur généralisée impacte tous les concurrents. Quelqu'un a saboté la course !

PLUTON SERA LE MIEUX

Des Astropets dissidents ont quitté la SPA ! Ils ont emporté avec eux une importante cargaison de matériel, dont le prototype d'un dispositif de terraformation ! Les généraux sont furieux et chargent les héros de retrouver les déserteurs. Nos compagnons pourront retrouver leur trace sur Pluton, où ils souhaitent fonder une communauté utopique loin de la guerre. Les ramèneront-ils devant la justice de la SPA ou les laisseront-ils accomplir leur rêve ?

LA CRÈME CONTRE LES ASTÉROÏDES

Des indications données par des éclaireurs confirment que les Roswelliens ont fait de gros progrès technologiques et s'apprêtent à passer une nouvelle fois à l'offensive. Leur nouveau projet machiavélique consisterait à détourner plusieurs astéroïdes et à les diriger directement vers plusieurs cibles terriennes en même temps, pour prendre de court toute la défense

de la SPA. La station, la Lune et les plus grandes villes de la Terre seraient visées. Détourner tous les astéroïdes semble compliqué, à moins qu'il y ait un moyen d'empêcher ce projet avant son accomplissement ? Seuls nos héros en sont capables !

Les héros devront trouver la base roswellienne planquée dans la ceinture d'astéroïde ou, le cas échéant, repérer les astéroïdes concernés et saboter les fusées installées par les Roswelliens. Mais nul doute que celles-ci seront bien gardées !

MERCURE OU CHROME

(LA TRILOGIE DES NICHES DU TEMPS, I)

Alors qu'ils étaient en train de construire une base sur Mercure, des Roswelliens ont été décimés par une créature étrange à l'aspect chromé et recouverte de piques : le Glitch ! La SPA, avertie par le signal du Glitch (qui, étrangement, émet sur le canal des Astropets), envoie les héros pour évaluer la menace. Sur place, ils devront combattre des Roswelliens encore sous le choc, ainsi que la mystérieuse créature, mais celle-ci semble invincible et se téléportera loin de Mercure !

HYPÉRION POUR ATTENDRE

(LA TRILOGIE DES NICHES DU TEMPS, II)

Que les héros aient réussi à vaincre le Glitch ou pas, la SPA reçoit à nouveau un signal semblable sur un

petit satellite de Saturne, Hypérion. Encore une fois, c'est à nos compagnons d'aller enquêter. Sur place, ils découvrent des ruines étranges, et leur découverte leur donne des nausées. Il s'agit des Niches du Temps, des bâtiments construits dans le futur et dont la temporalité est inversée ! Plus curieux encore, les Niches du Temps portent le nom des héros ! Ces derniers devront affronter à nouveau le Glitch, gardien de ce lieu étrange ainsi qu'une flotte de soucoupes volantes, les Roswelliens voulant se venger du massacre ayant eu lieu sur Mercure.

UN DAUPHIN QUI FAIT FLIPPER (LA TRILOGIE DES NICHES DU TEMPS, III)

Après avoir vaincu le Glitch, les héros apprennent que ce dernier a été conçu dans le futur depuis leur propre ADN ! Mais pourquoi ? En fouinant dans les sous-sols labyrinthiques des Niches du Temps, nos compagnons pourront rencontrer Eko, un dauphin chinois mais aussi Astropet du futur ! Ce dernier n'a pas beaucoup de temps, car lui aussi voit sa temporalité inversée : il se dirige vers son futur qui est en fait notre passé ! Il explique aux héros que le conflit avec les Roswelliens s'étend sur plusieurs siècles dans le futur et qu'il a créé le Glitch pour fournir aux Astropets du passé (donc du présent... en 1964, vous suivez ?) une arme permettant de gagner cette guerre. Mais c'était avant que la créature n'échappe à son contrôle... Les PJ devront trouver un moyen d'apprivoiser le Glitch et le ramener sur la station de la SPA.

HIP HIP HIP, URANUS !

Après avoir ramené le Glitch au sein de la SPA, les Astropets ont désormais l'opportunité de gagner la guerre contre les Roswelliens ! Mais l'ennemi a concentré sa flotte autour d'Uranus et s'apprête à lancer un assaut d'envergure contre la Terre, alors le temps presse ! Dans cette dernière ligne droite pour sauver notre planète, les PJ devront infiltrer la flotte ennemie et y déposer le Glitch pour y faire un carnage. La victoire finale est à portée de patte !



AMAZING !

EPIC STORY GENERATOR™

Comme l'auteur de ces lignes n'avait pas envie de faire les choses à moitié, voici un générateur de scénarios aux 46 656 possibilités différentes ! Plus qu'un générateur de scénarios : un générateur de plaisirs rôlistiques infinis !

OH, MERDE ! ENCORE UN TRUC RELOU À GÉRER ?

Mais pas du tout ! Encore une fois, c'est facile comme tout ! Il suffit de lancer 1D à chaque tableau et de noter la phrase qui en résulte. Et bim ! En résulte un pitch tout à fait convenable et une formidable soirée !

LES ASTROPETS SONT MENACÉS PAR...

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| 1. des Roswelliens | 4. une flotte inconnue |
| 2. de méchants pirates | 5. un Astropet dissident |
| 3. une secte très louche | 6. une IA inquiétante |
-
- | | |
|------------------------|---------------------|
| 1. aux mœurs étranges | 4. du passé |
| 2. d'un autre système | 5. du futur |
| 3. en proie à la folie | 6. sous stupéfiants |

AYANT POUR OBJECTIF DE...

1. détruire

4. retrouver

2. voler

5. dissimuler

3. protéger

6. reconstruire

1. un vaisseau spatial

**4. un ordinateur
quantique**

**2. un artefact
mystérieux**

**5. une bombe
d'antimatière**

**3. une station spatiale
oubliée**

**6. un portail
dimensionnel**

1. de la SPA

**4. dans un champ
d'astéroïdes**

2. d'origine inconnue

5. aux abords d'un trou noir

**3. de technologie
roswellienne**

**6. aux abords d'une
supernova**

POUR...

1. reboot l'univers

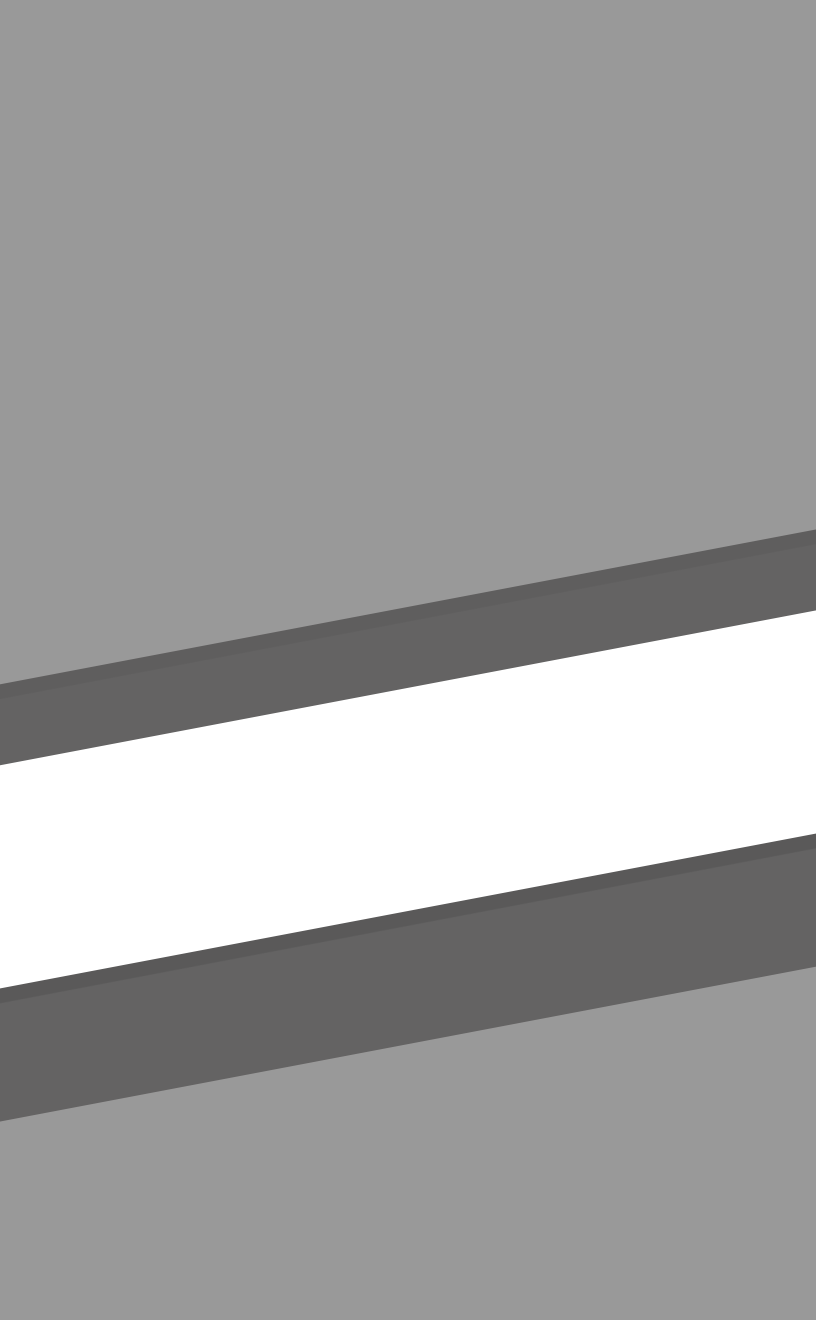
**4. créer des gros
monstres**

**2. conquérir le système
solaire**

**5. invoquer une divinité
cosmique**

**3. inverser le sens du
temps**

**6. crâner au prochain
apéro**



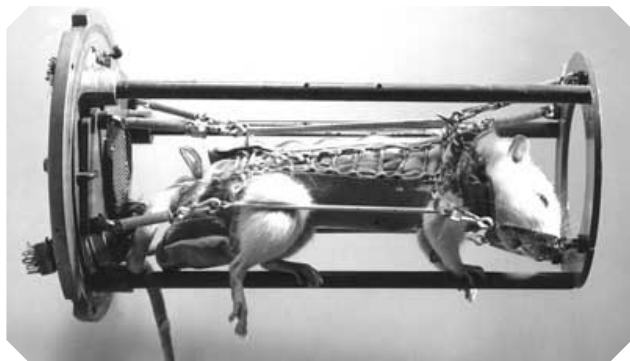
HOMMAGE

LES VRAIS HÉROS

Si *Astropets* est un jeu qui n'a pas d'autre vocation que d'amuser, il a cependant été inspiré par de véritables héros à poils courts ayant risqué ou donné leur vie pour des missions autrement plus sérieuses. Alors, en l'honneur de ces animaux pionniers et martyrs de la science, observons 1D6 minutes de silence...

HECTOR

Le rat Hector fut le premier astronaute français ! Il s'envola le 22 février 1962 à 110km d'altitude depuis la base d'Hammaguir en Algérie et fut récupéré quelques heures après, bien vivant. Il fut autopsié 6 mois plus tard.





LAÏKA

Laïka est connue pour être le premier être vivant à avoir été mis en orbite autour de la Terre. Elle a été lancée par l'URSS le 3 novembre 1957, à bord de Spoutnik 2, un engin construit à la hâte pour célébrer le 40^e anniversaire de la révolution russe. Elle mourut quelques heures après le lancement à cause d'une défaillance du système de régulation de température et d'un stress intense.



HAM

Ham est le premier chimpanzé à être allé dans l'espace. Il fut sélectionné parmi 40 chimpanzés, pour être lancé le 31 janvier 1961 dans le cadre du programme Mercury. Après sa mission, il passa le reste de sa vie au Parc zoologique national de Washington, puis au Zoo d'Asheboro en Caroline du Nord, où il mourut en 1983 à l'âge de 26 ans.

FÉLICETTE

Félicette est encore aujourd'hui l'unique félin envoyé dans l'espace et récupéré avec succès. Son séjour a eu lieu le 18 octobre 1963 à 8h09 dans une fusée Véronique depuis le Sahara algérien, comme Hector, son prédécesseur. Nous n'avons pas d'informations quant à sa vie après la mission.



LA FICHE DE PERSONNAGE

ASTROPETS

LES COMPAGNONS DE L'ESPAACE ! 

NOM DU JOUEUR :

NOM :

MÉTIER :

ESPÈCE :

STYLE :

GENRE :

OBJECTIF :

MOJO

○○○

INSTINCT

LANCER
EN-DESSOUS



SCORE



MORDANT

LANCER
AU-DESSUS

BLASTEUR

○ BIM
○ BAM
○ BOUM

CROQUETTES

PLACE TES
CROQUETTES ICI !

MÉDAILLES

DESSINE TES
MÉDAILLES ICI !

POUVOIRS :

VAISSEAU EMPRUNTÉ ▶

MANŒUVRE

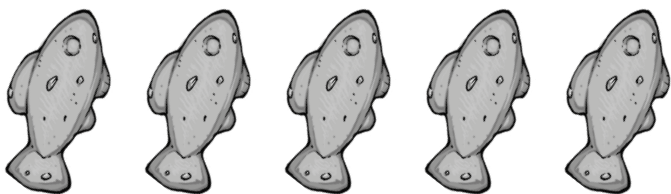
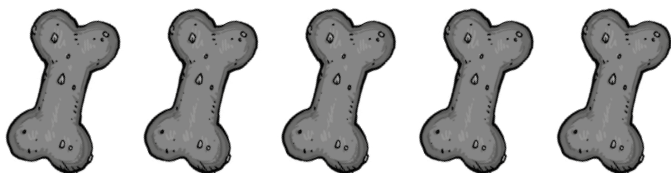


TIR

ATELIER CRÉATION

DÉCOUPE TES CROQUETTES !

VITE, À TES CISEAUX !



INCROYABLE !

ELLES SONT RECTO-VERSO !

RENDSTOICOMPT !

