

Une promenade spatiale

La technologie a transformé notre quotidien depuis des décennies. Son évolution transformera notre perception de la réalité. Une promenade spatiale vous plonge dans un voyage intersidéral où la réalité se mêle au virtuel, ou l'inverse.

Jeu de rôle coopératif assisté par ordinateur

Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs

Durée d'une partie : configurable, compter environ 3-4 heures pour une partie optimale

But du jeu : Comme tout voyageur votre but est d'arriver à destination

Matériel :

- un crayon de papier par joueuse
- une ou plusieurs gommes
- des feuilles de papier
- un jeu de 56 cartes à jouer
- un ordinateur/téléphone/tablette avec accès à Internet

Écrit par Yoann Calamai en 2016

version bêta de novembre 2016 – v2.20161130 – Pour tous détails/remarques : ycalamai@gmail.com

« Mêmes avec les meilleures de nos technologies actuelles, les voyages spatiaux sont longs, très longs. Je vous parle de vrais voyages, pas d'un aller-retour Ancienne Terre/Mars pour les vacances de printemps. Quoiqu'en période de forte influence il est déjà arrivé qu'une famille doive repartir avant même d'être arrivée. Bref, passons. Ici, je vous parle de très longs voyages dans des colonies en dehors de notre premier système solaire. Des voyages où un système cryogénique à stase est nécessaire pour ne pas mourir de vieillesse avant d'arriver à destination.

Vous le savez tous, les systèmes de stase où l'on dort paisiblement n'existent que dans les vieux films de l'Ancienne Terre. Les premiers systèmes de stase les avaient bêtement imités (stupides primitifs). Ce fut bien évidemment un échec cuisant. L'esprit humain ne résista pas au choc. Les voyageurs se réveillaient totalement fous ou portaient de lourdes séquelles, l'esprit calciné par ce trop long isolement.

La société Vilana comprit la première comment y remédier. Elle installa un système de réalité virtuelle totalement interactif permettant aux voyageurs de communiquer entre eux via leur imagination en état de stase. Elle permit ainsi à l'humanité une expansion à tout l'univers. »

Extrait du discours du PDG de Vilana devant le parlement des systèmes solaires réunis

L'Intelligence Artificielle (IA)

De nos jours, les vaisseaux sont entièrement automatiques, contrôlés par une intelligence artificielle, ou IA. Un des joueurs incarne l'IA.

Vous avez été programmé pour servir au mieux les voyageurs pendant leur voyage. Votre instinct de survie vous pousse à les guider pour résoudre les incidents qui pourraient survenir.

Vous êtes intimement lié au vaisseau. Chaque incident causant des dommages au vaisseau vous affaiblit. Vous avez des points de vie gérés par l'assistant. S'ils tombent à zéro, le vaisseau n'est plus utilisable. La partie se termine sur un échec cuisant.

Durant le voyage vous êtes coupé de l'Infosphère, le réseau d'IA intergalactique. Une part de vous-même est manquante. Pour palier au manque de l'instantanéité que ce réseau vous offre depuis toujours, vous incarnez un avatar comme les voyageurs.

Message publicitaire

Marre de ne rien comprendre lorsque vous arrivez à destination ? Le déficit de temps vous rend ringard ? Vous voulez être dans le coup pour accoster en beauté ?

Opter pour l'option Rééducation lorsque vous choisirez votre voyage. Pour une somme modique, toute notre équipe vous attendra à destination et sera aux petits soins pour que vous sachiez tout ce qu'il faut savoir pour être branché.

Un programme personnalisé et personnalisable disponible uniquement chez Vilana.

Vilana, au plaisir de vous revoir !

Les Voyageurs

Les voyageurs sont définis par leur nom, le but de leur voyage, leur métier/qualification et une description physique sommaire.

Si un PJ meurt en dehors de la réalité virtuelle, son esprit résiduel y existe encore. Il est possible de le transférer dans un corps humanoïde robotisé.

S'il meurt dans la réalité virtuelle, le système de réalité virtuel ainsi que l'esprit lui-même croient qu'il est mort et donc le processus est irréversible. Soyez assuré que nos plus brillants ingénieurs travaillent à l'évolution de ce système pour réduire cette limitation.

Exemples de voyageurs

Johnny Crasse, mercenaire, petit mince avec une chemise à fleur. Je fuis mon dernier employeur.

Père Sécute, prêtre catholique, soutane noire. Mes prises de position m'ont coûté un exil, officiellement je vais représenter l'Église dans les confins.

Martin Object, avocat, costume démodé et sale qui sent l'alcool. Je fuis mon plus gros client, Don Leon, suite à la perte du procès du siècle.

Réalité virtuelle

La réalité virtuelle est une technologie offrant un environnement imaginaire. Elle crée artificiellement une expérience sensorielle complète. Elle permet d'accueillir plusieurs individus en leur offrant une interaction complète entre eux et leur éviter de sombrer dans la folie de l'isolement. Elle est hermétique au monde réel. Seul un fort traumatisme récent d'un ou plusieurs voyageurs peut la contaminer et la rendre perméable au monde réel.

La réalité virtuelle se découpe en deux phases :

- > la phase d'initialisation : elle correspond à la création de l'univers virtuel.
- > la phase d'immersion : tous les joueurs sont plongés dans la réalité virtuelle et y incarnent leur avatar.

Les voyageurs et l'IA y sont présents. Ils ont tous le même niveau d'interaction avec la réalité virtuelle.

1 - Phase d'initialisation

L'assistant vous guidera à travers l'initialisation. Pour initialiser la réalité virtuelle, voici le détail du processus d'initialisation :

> Les voyageurs et l'IA définissent le thème général de la réalité virtuelle. Cela peut être un simple mot, une phrase, une chanson, un livre, un film, une série, une saga, un tableau, un mouvement culturelle, une période historique, ... Essayez de choisir un thème pas trop restrictif pour que chacun puisse se sentir libre d'y évoluer. Par exemple : Planète hurlante, Blade, A la claire fontaine, la quête de la tortue, polar, préhistoire, l'enquête qui tue, ...

> Chaque joueur créer 2 esquisses au minimum d'éléments de l'univers virtuel. Cela peut être un objet, un personnage, un décors, une zone géographique, une carte Par exemple : un dragon, une tribu, un cheval, un hiver rude, le globule maudit, des zombies, une foret de plantes carnivores, les pics montagneux, une vague de chaleur, un village, ...

> Chaque joueur dessine son avatar, ou personnage virtuel. Il peut prendre la forme que vous le souhaitez mais il doit pouvoir communiquer avec autres avatars. C'est là l'intérêt de la réalité virtuelle : ne pas finir fou d'isolement.

> Chaque joueur créer 2 esquisses ou mots à propos d'une action ou d'un évènement susceptibles de se dérouler dans la réalité virtuelle. Par exemple : pénurie de bois, famine, devenir maire, mon mari couche avec le robot ménager, sauver le village, récupérer le ruban magique, se venger de ces bâtard, ...

Les esquisses sont placées au centre de la table.

2 - Phase d'immersion

Les joueurs regardent les esquisses, s'en imprègnent. Le premier joueur qui a une idée commence par décrire l'environnement, son avatar et/ou sa première action dans la réalité virtuelle. Le joueur à sa gauche enchaine et ainsi de suite. Les esquisses sont là en tant que matière première pour l'imagination, il n'est pas obligatoire de toutes les utiliser.

Les voyageurs et l'IA (donc tous les joueurs sans distinction) ont le contrôle de leur avatar respectif. Il est impossible de contrôler l'avatar de quelqu'un d'autre. Ils ont également le contrôle sur tout ce qui les entoure, qu'ils utilisent ou non les esquisses. Ils peuvent ainsi faire intervenir des personnages, créer des décors, des paysages, ... en général créer des éléments à la volée. A une condition près : ils doivent respecter le principe de cohérence.

Lorsque les voyageurs sont plongés au cœur de la réalité virtuelle, il se peut qu'une alarme retentisse dans le vaisseau. Ils seront alors automatiquement extraits de leur fauteuil de stase, un incident se sera produit dans le vaisseau. Ils devront tout mettre en œuvre pour le régler le plus rapidement possible (voir chapitre suivant).

Précisions sur les esquisses

Les esquisses sont là en tant que source d'inspiration.

Il n'est pas recommandé de s'appliquer, il faut laisser place à l'imagination.

Ce n'est pas un concours de dessin, il n'y pas de complexe à avoir.

Si un joueur critique les esquisses des autres, il n'a rien à faire à votre table et n'a manifestement pas compris l'intérêt du jeu.

L'explication du Docteur Maddy

Pourquoi l'isolement rend-il fou ?

L'isolement diffère de la solitude en ce qu'il nie la possibilité de l'ouverture à l'autre. Être seul suppose la possibilité de ne l'être pas, d'être ouvert au monde. La présence d'autrui est ressentie, dans la solitude, comme une absence.

Dans l'isolement, l'éloignement est vécu comme une rupture menaçante de contact. Pour se prouver qu'il existe, l'isolé a besoin de la présence matérielle de l'autre, elle-même insupportable. La disparition ou la transformation de cet autre le fait vaciller dans une douloureuse incertitude, celle qui apparaît quand tout point de repère a disparu.

Incident

Sur un voyage de quelques dizaines voire centaines d'années, il arrive de fait que des événements critiques nécessitent une action humaine se produisant. Les

Le voyage est donc ponctué d'incidents arrachant les voyageurs à leur stase.

Un incident est déclenché par l'assistant sous la forme d'une alarme.

"Alerte ! Alerte ! Départ de feu dans la cabine 1025 !"

Liste d'incidents non exhaustive

trajectoire erronée, feu, perte d'oxygène, perte de nourriture, fuite d'eau, intrus à bord, champs d'astéroïde,

Les voyageurs doivent résoudre l'incident ou trouver un moyen de le contourner.

Lorsqu'un événement se déclenche l'IA décrit l'incident et enclenche la phase suivante sur l'assistant, la phase de résolution. Le temps réel que les joueurs mettront à résoudre l'incident est calculé et détermine le nombre de points de vie à ôter à l'IA, 1 point toutes les 5 minutes.

L'IA décrit l'évolution de l'incident toutes les 5 min.

Lorsque l'incident est clos, l'assistant annonce combien de points de vie l'IA a perdu. Elle décrit les conséquences. Les voyageurs retournent en salle de stase et se reconnectent à la réalité virtuelle.

La vie des voyageurs est en jeu. Un incident est toujours un traumatisme dans l'espace. Pour l'extérioriser, les voyageurs esquissent ce que l'incident leur évoque. Ces dessins devront être joués en priorité.

Résoudre une action

Que ce soit dans le monde réel ou dans la réalité virtuelle, lorsqu'un joueur veut réaliser une action avec un enjeu il doit tirer une carte.

La résolution d'une action est confrontation simple de deux cartes. Une carte représente la difficulté de l'action et l'autre l'action du voyageur ou avatar.

Cela déroule comme suit :

- le joueur annonce ce qu'il désire faire
- il tire une carte représentant la difficulté
- il tire une carte représentant son action

Si la carte de l'action est au-dessus de la difficulté, l'action est réussie.

Si la carte de l'action est en dessous de la difficulté, l'action est échouée.

Le joueur décrit la réussite ou l'échec de son action.

Dans la réalité virtuelle, si une action est échouée, l'avatar ne peut pas réessayer la même action. C'est un bug de notre système de réalité virtuelle, soyez assurés que nos meilleurs ingénieurs travaillent à la correction de cet incident.

Dans le monde réel, en cas d'échec, le voyageur peut retirer autant de fois qu'il le souhaite. Le total des cartes tirées pour réussir chaque action impliquée dans la résolution d'un incident s'additionnera au total de temps pour résoudre l'incident. Vous devrez renseigner ce total dans l'assistant lorsqu'il vous le demandera.

Le cas des jokers

- le premier joker tiré est une réussite automatique
- le second joker tiré est un échec critique

Mise en place de la partie

L'IA est chargée de préparer la partie.

1 - Préparation des cartes

Elle doit débarrasser le jeu de cartes de ses têtes pour ne garder que les 2 jokers, les 2 as et les points de 2 à 10.

2 - Création du vaisseau

Elle doit créer un vaisseau en esquissant un plan en deux dimensions de celui-ci et en le nommant. Tout vaisseau qui se respecte doit avoir au minimum

- un sas de décompression
- une salle technique/cockpit
- une salle des moteurs
- une salle de stase
- cabines des voyageurs

Le plan du vaisseau a deux principaux rôles :

- le rendre tangible par sa représentation
- évaluer les risques lors d'un incident
- visualiser les déplacements

3 - Création des voyageurs

Les joueurs créent leur voyageur.

4 - Lancement de l'assistant

Enfin l'IA utilise la tablette, le téléphone ou l'ordinateur pour se rendre sur <http://marmous.net/ups> .

Elle s'assure que le son est actif et audible sur le périphérique, le place de façon à ce qu'il soit visible de tous et se laisse guider.

Anecdote

L'affaire Bill Biff causa la faillite de la plus grande banque interstellaire Miser Corp. Toute tentative d'enrichissement via un compte épargne n'est plus possible. Il était courant pour de trajet de quelques années à une décennie que le voyageur ouvre un compte épargne et récupère un pécule arrivé à destination. Toutefois ces sommes restaient raisonnables. Les voyageurs avaient peur de pratiquer cela sur de plus long voyage, craignant une crise économique majeure, la faillite de leur banque ou du système financier.

Tous sauf Bill Biff. Il déposa le plus petit dépôt possible pour ouvrir un compte épargne à Miser Corp et parti pour un voyage de 525 années. À son arrivée, son compte épargne affichait la moitié de l'argent en circulation dans l'univers. Il demanda la fermeture de son compte et l'argent en liquide. Malgré le refus des états et des banques, le contrat stipulait que le solde du compte en liquide était possible à partir de la 150e année du compte. Une vieille règle du temps de l'Ancienne Terre où les longs voyages n'existaient pas. Ce fut la faillite de Miser Corp. Désormais les contrats stipulent qu'au-delà d'une somme trop importante le solde du compte en liquide est impossible et que l'épargne s'applique uniquement sur un compte actif, c'est-à-dire avec au minimum une transaction financière par an.

Variante : Ghost in the shell

Cette variante se joue de 4 à 6 joueurs.

Un espion / activiste / concurrent s'est glissé parmi les voyageurs. On le nomme le voyageur anonyme. Son but est de saboter le voyage.

Résolution d'une action

Cette règle est ajoutée aux autres.

En cas d'échec, le joueur peut retirer autant de fois qu'il le souhaite mais le total des cartes tirées pour réussir l'action sera noté au centre de la table. Il représente la Poisse des voyages.

Le Voyageur Anonyme

Il est tiré au sort au début de la partie. Un des joueurs prépare autant de cartes que de joueurs dont une est un joker. Ce paquet est mélangé et chaque joueur y tire une carte. Personne ne dévoile sa carte. Celui qui a le joker est le voyageur anonyme.

Une fois que la Poisse des voyages est supérieure aux points de vie initiaux de l'IA, le voyageur anonyme a la possibilité de devenir un fantôme et d'entraîner un voyageur avec lui. Il doit le mettre en scène et expliquer comment cela arrive. Personne ne peut l'en empêcher.

Les Fantômes

Lorsqu'un voyageur meurt, il devient un fantôme dans la machine. Il peut déclencher des incidents dans la réalité virtuelle et dans le monde réel. Son but est alors de saboter le vaisseau pour prendre des points de vie à l'IA.

Dans le vaisseau, il peut tirer une carte pour augmenter le temps de résolution d'un incident (voir chapitre sur les incidents).

Dans la réalité virtuelle, il peut agir une fois par scène en enlevant, modifiant ou ajoutant un élément et validant en piochant une carte suivant la difficulté (voir chapitre sur la résolution d'action).

S'il tire un joker, il est annihilé.

Les voyageurs

Un voyageur peut démasquer un voyageur anonyme. Pour cela, il annonce "Le traître parmi nous est ..." + le nom du voyageur.

Si c'est bien le traître, il devient directement un fantôme.

Si ce n'est pas lui, le vrai voyageur anonyme aura profité de cette diversion pour saboter le vaisseau. L'IA perd autant de points de vie que la Poisse des voyages et annonce ce qu'il vient de se passer.