

# *TETR4N4UTES*

## ***L'Odyssée de l'Espace***

**TETRANAUTES** est un jeu de rôle pour quatre participants, à meneur tournant, qui propose d'incarner des mékanoïds de quatrième génération arpentant la surface d'une planète invivable pour les humains qui se servent d'eux afin d'en lancer la colonisation et de la terraformer. Tirillés entre leur obéissance envers les Humains, le mystérieux culte qu'ils vouent à l'Orbite, leur propre Volonté qui s'affirme peu à peu et l'influence des étranges reliques des Excies, l'espèce disparue qui occupait autrefois la planète, les Tétranautes vont devoir coopérer tant bien que mal afin de remplir leurs nombreuses missions et, peut-être, découvrir les secrets enfouis au plus profond des entrailles de l'astre qu'ils doivent explorer sans relâche.

### ***Diaspora Spatiale***

Nous nous situons dans futur lointain au sein duquel l'humanité a, grâce à de nombreuses avancées technologiques, conquis les galaxies, les systèmes, les planètes et les lunes, bien au-delà du berceau qui l'a vu naître...

Dans leur insatiable soif de conquête, les humains, après avoir jeté, dans un premier temps, leur dévolu sur des planètes dotées de caractéristiques optimales, cherchent désormais à coloniser des planètes à la surface invivable. Nous allons donc nous placer à la surface d'une vaste planète ayant déjà été habitée par une civilisation évoluée mais malheureusement éteinte depuis longtemps, les Excies (êsize).

### ***Mékanoïds Errants***

Les humains ont construit au fil des siècles une immense base souterraine dotée de ramifications tentaculaires. Ils arpentent la surface par procuration grâce aux « mékanoïds », de nombreux robots polyvalents leur servant de main-d'œuvre afin de mettre en place des habitats, des voies de communication et de faire avancer la terraformation de la planète. Ils effectuent ainsi tout un ensemble de tâches complexes et risquées au vu de l'environnement pour le moins hostile.

Certains mékanoïds, en plus de leurs missions traditionnelles, sont plus spécifiquement dédiés à la recherche de reliques ou d'artefacts : chacun des joueurs incarne l'un d'entre eux.

## ***Reliques & Artefacts***

Les deux sont réputés provenir des restes de l'antique civilisation qu'étaient parvenu à ériger les Excies. La différence entre les deux tient au fait qu'une Relique est une trace, bien souvent culturelle, de cette civilisation perdue, alors qu'un Artefact est un vestige de la technologie qu'ils utilisaient. Cette dernière est adaptative : une fois l'artefact équipé sur un mékanoïd, cela a pour effet de modifier son armature et sa programmation.

### ***Les Quatre Tétranautes***

Les participants incarnent des Tétranautes, des mékanoïds de quatrième génération, dotés de quatre roues autorisant de grandes capacités de franchissement, de quatre bras équipés de préhenseurs performants, de quatre caméras qui constituent autant d'yeux à même de scruter les environs avec minutie ainsi que de quatre micros permettant de percevoir les étranges sons qui naviguent périodiquement à la surface de la planète. S'ils choisissent d'entrer en symbiose avec des Artefacts, ils peuvent le faire librement mais dans la limite de quatre. Au-delà, ils doivent au préalable se séparer de l'un d'entre eux (et en perdre tous les bénéfices) afin de s'associer à un nouveau.

### ***L'Unique Orbite***

Chaque mékanoïd est relié à l'Orbite, un ensemble d'ordinateurs surpuissants placés dans un réseau de satellites en orbite tout autour de la planète. Ils permettent de surveiller, diriger et organiser les mékanoïds. L'origine de l'Orbite provient d'un des premiers Artefacts découverts à la surface de la planète il y a de ça quelques centaines d'années. L'humanité a alors découvert une technologie permettant de connecter plusieurs cerveaux à une machine créant ainsi une sorte de « superordinateur » sentient. L'Orbite, bien qu'extraordinairement performant, a cependant un effet secondaire inattendu. Cette technologie semble donner aux robots une conscience ainsi qu'une personnalité unique à chacun des mékanoïds. La plupart d'entre eux semblent vouer un culte à l'Orbite et cela ne fait que s'accroître de génération en génération.

## *Luttes d'Influences*

En plus d'incarner chacun un Tétranaute, les participants représentent chacun une des Influences majeures. Elles sont au nombre de quatre : **les Humains** qui veulent exploiter les mékanoïds au maximum de leurs possibilités afin de faire avancer la terraformation au plus vite, **l'Orbite** qui cherche à étendre son culte au maximum afin de récupérer toujours plus d'informations, **la Volonté** propre des Tétranautes qui s'éveille peu à peu et cherche à les émanciper et enfin **les Excies** qui semblent être en mesure d'exercer une influence depuis l'au-delà via les Reliques et Artefacts.

## *Double Jeu*

Chaque Tétranaute est joué par un participant-joueur : il possède classiquement une fiche de personnage avec des capacités propres et des objectifs individuels.

Chaque Influence est incarnée par un participant-meneur : il possède des jetons d'influence de sa couleur (des jetons de Poker peuvent faire l'affaire) et une fiche d'objectifs. Les Humains peuvent être représentés par les jetons bleus, l'Orbite par les jetons noirs, la Volonté par les jetons rouges et les Excies par les jetons verts.

## ***Système de Jeu***

Les participants-joueurs incarnent les quatre Tétranautes, des mékanoïds de quatrième génération, dotés de facultés améliorées par rapport aux versions précédentes. Désormais, ces robots particulièrement évolués sont doués de conscience, en grande partie grâce à l'Orbite mais également grâce à leur Volonté propre et font preuve d'une très grande autonomie, pouvant tout à la fois suivre consciencieusement les consignes des humains mais également suivre leurs propres intuitions au gré de leurs inspirations...

### ***Facultés Primordiales***

Chacun d'eux possède trois caractéristiques ayant un score allant de 11 à 43 :

- **MOBILITÉ** : les capacités physiques du mékanoïd.
- **MÉMOIRE** : les connaissances et l'accès au système informatique.
- **CONSCIENCE** : en plus de la personnalité du mékanoïd, c'est également sa débrouillardise et son adaptabilité. À la base mystérieusement définie par l'Orbite.

Lors de la réalisation d'une action à l'issue incertaine, le joueur doit lancer un D44 (deux dés à quatre faces dépareillés dont l'un représente les dizaines et l'autre les unités) et doit faire un score inférieur ou égal à sa caractéristique éventuellement modifiée (grâce à une compétence ou du fait d'une difficulté plus ou moins importante) pour réussir, tout en essayant de faire le score le plus élevé possible.

### ***Difficultés***

Les actions faciles permettent de bénéficier de bonus sur les caractéristiques allant de 4 à 12. A l'inverse, les tâches particulièrement ardues imposent des malus allant de -4 à -12.

### ***Critiques & Conséquences***

Sur un jet de D44 :

- Les scores de 11 à 13 sont des échecs critiques : il s'agit toujours d'un échec même si la difficulté était très basse.

- Les scores de 42 à 44 sont des réussites critiques : il s'agit toujours d'une réussite même si la difficulté était très importante.

Les critiques sont toujours assortis de conséquences supplémentaires respectivement néfastes ou bénéfiques.

### ***Compétences***

Les participants-joueurs ont accès à des compétences pour améliorer les scores de leurs caractéristiques. Elles sont définies par une valeur entre 1 et 4 et ajoutent un bonus de 4 par palier. Afin d'être utilisée lors d'une action, la compétence doit posséder un champ d'action compatible avec celle-ci.

Certains événements narratifs peuvent influencer les caractéristiques positivement ou négativement en fonction du bon vouloir du participant-meneur.

Les jets liés à la caractéristique MÉMOIRE ne peuvent pas être réalisés si aucune compétence ne correspond à l'action exécutée voulue.

### ***Créer son Tétranaute***

Vous avez la possibilité de choisir entre quatre pré-configurations (mais également en créer d'autres si le cœur vous en dit) :

#### **Protecteur**

Un Tétranaute destiné à protéger ses congénères face à tout type de dangers et de menaces.

Missions :

- Protéger et escorter les explorateurs ainsi que les terraformeurs.
- Identification des formes de vie hostiles et des ennemis de l'espèce humaine suivi de leur anéantissement, si nécessaire.
- Reconnaissance et repérage des lieux à risques et sécurisation de ceux-ci.

**MOBILITÉ** : 35

**MÉMOIRE** : 25

**CONSCIENCE** : 15

Compétences : Athlétisme 1, Armes de tir 1, Détection des dangers 1

Point de vie : 35

Jetons : 4 rouges, 3 bleus, 2 noirs, 1 vert.

### **Explorateur**

Ce mékanoïd est taillé pour les grands espaces : son but est de découvrir un maximum de lieux, de ressources et d'identifier les risques.

Missions :

- Explorer la planète à la recherche de traces de vie animale, végétale ou civilisée.
- Étude et identification des zones à risques et des raisons de l'inhabitabilité d'un secteur.
- Recherches afin de rendre la planète totalement ou partiellement habitable.

MOBILITÉ : 15

MÉMOIRE : 25

CONSCIENCE : 35

Compétences : Histoire 1, Mécanique 1, Cryptographie 1

Points de vie : 25

Jetons : 4 noirs, 3 bleus, 2 verts, 1 rouge.

### **Terraformeur**

Il est garant du bon avancement de la transformation progressive de la planète afin de la rendre enfin vivable pour les humains.

Mission :

- Faire avancer la terraformation de la planète en favorisant les cycles de l'eau et du carbone.
- Construire des habitats sécurisés à la surface de la planète.
- Établir des voies de communication sûres en surface.

MOBILITÉ : 15

MÉMOIRE : 35

CONSCIENCE : 25

Compétences : Chimie 1, Géographie 1, Piratage 1

Point de vie : 20

Jetons : 4 bleus, 3 rouges, 2 noirs, 1 vert.

### **Fouineur**

Chargé de débusquer un maximum de Reliques et d'Artefacts, ce Tétranaute est particulièrement doué pour déterrer des choses incroyables.

Missions :

- Récupérer des Reliques au sein des ruines et des vestiges des Excies.
- Découvrir de nouveaux Artefacts, les équiper et les tester.
- En apprendre plus sur la civilisation disparue et sur les mœurs des Excies.

MOBILITÉ : 35

MÉMOIRE : 15

CONSCIENCE : 25

Compétences : Détection 1, Robotique 1, Xénoculture 1

Points de vie : 25

Jetons : 4 verts, 3 bleus, 2 noirs, 1 rouge.

### ***L'Imagination au Pouvoir***

Les participants-joueurs peuvent inventer des compétences supplémentaires d'un commun accord lors de la création du personnage.

Chaque Tétranaute obtient un artefact dès le départ qui va l'aider dans ses aventures.

Les participants-joueurs sont libres de l'inventer, à condition que cela se fasse d'un commun accord avec les autres. Par ailleurs, il est nécessaire que l'artefact soit "branché" au robot à la manière d'une sorte d'extension.

## Exemples d'Artefacts

Nom	Description	Utilisations	Connexion
Rayon X	Permet au Tétranaute de voir à travers la matière.	1 fois par jour Bonus de 12 aux actions appropriées	Tête
Jetpack	Permet au Tétranaute de voler pendant quelque temps.	1 fois jour Bonus de 8 aux actions liées à la Mobilité	Torse
Canon à plasma	Tire un rayon de plasma ardent.	1 fois par jour 2d4 dégâts	Main
Stock Mémoire	Petit boîtier branché dans la structure interne permettant de booster la mémoire.	Bonus de 4 en Mémoire.	Jambe

## ***Gérer une Partie***

On part avec un total de quinze jetons de chacune des quatre couleurs (bleu, noir, rouge et vert). On distribue les jetons aux participants-joueurs comme indiqué dans la création des mékanoïds (cf. ci-dessus). Les jetons restants dans chacune des couleurs sont distribués aux participants-meneurs en fonction de l'Influence qu'ils représentent : celui ou celle qui incarne l'obéissance aux Humains récupère les jetons bleus, pour l'Orbite, il s'agit des jetons noirs, etc.

## ***Premiers Pas***

La première séquence est menée par le participant-meneur qui a le plus de jetons de sa couleur en main (sans prendre en compte ceux qu'ils possèdent en tant que participant-joueur). En cas d'égalité, on départage au D44 : le plus haut score commence.

Le participant-meneur assigne alors une ou plusieurs missions de son choix aux trois Tétranautes, a priori en relation avec l'Influence qu'il incarne.

## ***Épreuves Décisives***

Cela pourra amener à diverses épreuves qui pourront, si elles présentent une issue incertaine, nécessiter de recourir à un jet de D44. Afin de se donner plus de chances de réussir une épreuve ou de remporter une opposition, un Tétranaute a la possibilité de dépenser un de ses jetons (d'une couleur différente de celle de l'Influence en cours) afin de relancer le dé des dizaines. Le jeton en question est alors donné au participant-meneur qui représente cette Influence.

## ***Récompenses***

Les Tétranautes pourront obtenir des jetons de différentes couleurs en fonction des objectifs qu'ils seront amenés à accomplir. Voici quelques exemples :

- Construire des habitats, des voies de communication : gain de jeton bleu.
- Prier l'Orbite, transmission d'informations : gain de jeton noir.
- Réaliser ses propres objectifs : gain de jeton rouge.

- Récupérer des artefacts et des reliques : gain de jeton vert.

## ***Dégâts & Destruction***

Les mékanoïds peuvent subir des dégâts en fonction des accidents ou des rencontres qu'ils peuvent faire dans des secteurs dangereux. Cependant, lorsqu'un Tétranaute arrive à 0 PV, il peut toujours être réparé par un autre mékanoïd. En attendant qu'un de ses coéquipiers ou un autre mékanoïd arrive sur place afin de le rafistoler, son participant-joueur devient immédiatement participant-meneur.

## ***Relais des Meneurs***

Dès qu'un participant-meneur a en sa possession plus de jetons de sa couleur que l'actuel meneur, il a la possibilité de prendre la main et de devenir l'Influence prédominante. C'est désormais lui qui donne les missions aux mékanoïds en fonction des objectifs de sa faction. En cas d'égalité, on départage à nouveau au D44.

## ***Issue d'une Partie***

Qu'elle s'étende sur un simple one-shot apéritif ou sur une campagne au long cours, dans le cadre de laquelle de nombreux mystères concernant l'Orbite, la planète ou les Excies pourront être révélés, la partie pourra atteindre son terme dès que l'une des Influences a atteint un objectif considéré comme majeur ou un certain nombre d'objectifs, en fonction de ce qui a été défini en amont de la partie.