



A LA DERIVE

un jeu de rôle sur la solitude spatiale de Cezar Capacle

Lorsque vous avez senti l'explosion.

Vous n'avez rien vu venir. Vous étiez à l'extérieur, toute votre attention accaparée par des réparations mineures sur un des éléments de la station. En une fraction de seconde, vous avez été projeté dans l'espace.

Vous avez bien essayé de vous agripper à la structure en aluminium de la station mais la poussée était trop forte et votre prise précaire ; le montant vous a glissé entre les doigts.

Soudainement oppressé, le souffle court, agitant fébrilement vos membres en tous sens, luttant en vain contre l'inertie, vous avez réussi à attraper un débris, lui transférant la majeure partie de votre élan initial, atténuant votre rotation à mesure que vous vous éloigniez de la station orbitale.

Vous dérivez dans l'immensité du vide spatiale, à la dérive. Un océan infini d'étoiles et de débris. Sur votre casque, le reflet de éclair, vif et bref ; une explosion qui consomme en un instant les réserves d'hydrogène liquide et d'oxygène de la station spatiale, des gerbes d'étincelles jaillissant de la structure éventrée, dans l'obscurité de l'espace.

Vous vérifiez votre moniteur : votre niveau d'**Oxygène** est à **10**. Cela pourrait être pire compte tenu des circonstances. L'activité de votre cortex préfrontal semble stable, ce qui veut dire que votre niveau de **Peur** est actuellement à 0. Vos niveaux d'oxytocine sont OK pour l'instant – votre niveau d'**Espoir** est à **5**.

Vous gardez le contrôle, malgré le drame. Si seulement vous pouviez... mais attendez... qu'est-ce que c'est que ça ? C'est... c'est... on dirait une nacelle de secours !

Sans hésiter, vous activez votre propulseur dorsal, poursuivant l'engin avec détermination. Vous auriez juré avoir senti la capsule sous vos gants. Elle continue pourtant à dériver loin de vous. Un voyant vous informe que votre réservoir de nitrogène est vide. Vous réalisez avec effroi que le pod est trop loin. Vous avez commis une erreur d'appréciation et vous avez consommé votre précieuse réserve de carburant en vain.

Vous perdez **1 Oxygène**. Et maintenant, vous êtes...

Adrift est un jeu de rôle solo sur la solitude spatiale, de Cezar Capacle, édité par NOT A GIRAFE Studio 2019. Ce jeu tire son inspiration et ses mécanismes d'*Apocalypse World* de D. Vincent Baker et Meguey Baker. Traduction (non officielle et gratuite) : [jeepee](#)

SEUL DANS L'ESPACE

Quand vous perdez de l'Oxygène, lancez **2d6+Oxygène**.

Sur **16+** choisissez une option parmi la liste ci-dessous. Cochez l'option choisie. Vous ne pourrez plus choisir cette option lors de vos prochains jets de dés. Si vous avez épuisé toutes les options proposées, choisissez-en une dans la liste **10-15** de la page suivante.

[] Vous tentez de contacter le contrôle de mission. Répondez aux questions ci-dessous :
En quoi consistait exactement votre mission ?
Est-ce que vous avez caché quelque chose au contrôle de mission ? Si oui, pourquoi ?

[] Vous jetez un coup d'œil vers la Terre. Répondez aux questions ci-dessous :
Quel souvenir vous étreint soudainement ?
Pour quelle(s) raison(s) avez-vous de vous battre pour votre survie ?

[] Vous avez peut-être trouvé des preuves de ce qui s'est passé. Répondez aux questions ci-après :
Qu'est-ce que c'est ? Qu'est-ce qui vous fait croire à une erreur humaine ?
Quelle différence cela fait-il pour vous ?

[] Des lueurs clignotantes dansent devant vous. Répondez aux questions suivantes :
Qu'avez-vous abandonner, à quoi/qui avez-vous renoncé pour être ici ?
Quel était votre plus grand désir ?

Vous perdez **1 Oxygène**. Vous gagnez **1 Espoir**.

Si votre **Oxygène** est à **0**, allez au paragraphe **Sur un 6-** page 5.

Mots clés

amour	explorer
vœu	défier
honneur	changer
stupeur	cache
devoir	se transformer
connaissance	respecter
paix	marquer
confort	échec

Sur **10-15** choisissez une option dans la liste ci-dessous. Cochez l'option choisie. Vous ne pourrez plus choisir cette option lors de vos prochains jets de dés. Si vous avez épuisé toutes les options proposées, choisissez-en une dans la liste **7-9** de la page suivante.

[] Vous croyez entendre des appels au secours à la radio. Répondez aux questions ci-dessous :
Comment répondez-vous ? Que répondez-vous ?
Qui avez-vous laissé tomber ?

[] Vous trouvez une pièce d'équipement provenant de la station spatiale. Répondez aux questions ci-après :
Comment pensez-vous que cela puisse vous aider ?
A quel point vous êtes-vous trompé ?

[] Vous repérez un corps à la dérive. Répondez aux questions suivantes :
Qui était-ce ?
Dans quelle mesure leur avez-vous fait du tort ?
Qu'est-ce qu'ils vous cachaient ?

[] Vous avez réussi à attraper un débris. Répondez aux questions ci-dessous :
Qu'aimeriez-vous avoir en ce moment ?
Pourquoi la pensée de survivre vous rend triste ?

Vous perdez **1 Oxygène**. Vous perdez **1 Espoir** ou vous gagnez **1 Peur**.

Si votre **Oxygène** est à **0**, allez au paragraphe **Sur un 6-** page 5.

Mots clés

risque	menace
corruption	manipuler
fardeau	s'opposer
maladie	faible
convoitise	détruire
réserve	tromper
sens	chercher
pays	occasion

Sur **7-9** choisissez une option parmi la liste ci-dessous. Cochez l'option choisie. Vous ne pourrez plus choisir cette option lors de vos prochains jets de dés. Si vous avez épuisé toutes les options proposées, allez à **Sur un 6-** de la page suivante.

[] Vous criez/pleurez à l'aide. Répondez aux questions suivantes :
 Pourquoi pensez-vous que tout est de votre faute ?
 Qu'auriez-vous pu faire de différent ? Pourquoi n'avez-vous pas agi ainsi ?

[] Vos signaux vitaux sont instables. Répondez aux questions ci-après :
 Quel est votre plus grand regret ?
 Qu'avez-vous peur de perdre ?

[] Vous avez froid. Répondez aux questions ci-dessous :
 Où aimeriez-vous être en ce moment ?
 Quelle est votre peur la plus intime ?

[] Vous êtes en train de perdre connaissance. Répondez aux questions suivantes :
 Qui vient vous rendre visite dans vos rêves ?
 Qu'allez-vous leur dire ?

Vous perdez **1 Oxygène**. Vous gagnez **1 Peur**.
 Si votre **Oxygène** est à **0**, allez au paragraphe **Sur un 6-** page 5.

Mots clés

refuge	cassure
ruine	renoncer
vérité	révélation
lien	faiblir
perte	protéger
chemin	refuser
prix	accepter
blessure	abandon

Sur un **6-** vous avez épuisé votre réserve d'**Oxygène**. Choisissez ce qui se passe.

[] Vous tentez une manœuvre risquée. Répondez aux questions ci-dessous :
 Qu'êtes-vous en train d'essayer de faire ?
 Qu'est-ce qui tourne mal ? Qui blâmez-vous pour cela ?

[] Quelque chose a compromis votre réserve d'oxygène. Répondez aux questions suivantes :
 Qu'est-ce que c'était ? Comment auriez-vous pu l'éviter ?
 Quelle pensée vous a traversé l'esprit et vous a arrêté ?

[] Vous abandonnez. Répondez aux questions ci-après :
 Pourquoi renoncez-vous à lutter ?
 Pourquoi pensez-vous mériter votre sort ?

Si votre **Espoir** est plus grand que votre **Peur**, vous acceptez votre destin.
 Qu'est-ce qui vous fait sourire à la toute fin ?

Si votre **Peur** est supérieure à 3, votre fin tragique reste empreinte de tristesse.

Si votre **Peur** est plus grande que votre **Espoir**, votre esprit est submergé par la terreur.
 Sur quoi vos yeux fous se fixent-ils alors que la fin est inéluctable ?

Si votre **Espoir** est supérieur à 3, la mort vous apporte un semblant de soulagement.

