



UN JEU DE RÔLE POUR DEUX JOUEUR.EUSE.S
DE RILEY RETHAL METAGAME.ITCH.IO / @JACEADDAX

EN ORBITE

EN ORBITE est un jeu de rôle pour deux joueurs basé sur l'observation et la communication. Chaque joueur incarne un observateur envoyé pour observer cette planète pour le compte de l'*Organisation*. Vous avez été assigné à deux satellites différents, en orbite autour de la planète. Vos communications l'un avec l'autre sont strictement limitées à une unique transmission par semaine.

Avant d'entamer votre mission et de prendre place dans votre satellite d'observation, vous allez devoir définir quelques éléments narratifs que vous pourrez exploiter en jeu.

Quel est le but de votre observateur ?

- 1_ Gravier les échelons au sein de l'*Organisation*.
- 2_ Explorer la planète.
- 3_ Garder son job pour subvenir aux besoins de sa famille.
- 4_ Détruire l'*Organisation* de l'intérieur.
- 5_ Découvrir des connaissances cachées ou perdues.
- 6_ Relancer le dé deux fois et garder les deux résultats.

Quel est votre relation avec votre coéquipier ?

- 1_ C'est la première fois que vous travaillez ensemble.
- 2_ Vous êtes des amis d'enfance.
- 3_ C'est votre (ancien) mentor/votre disciple.
- 4_ Vous êtes rivaux de longue date.
- 5_ C'est votre ex-partenaire.
- 6_ Relancer deux fois le dé et gardez les deux résultats.

Concernant la planète que vous observez :

- 1_ Vous pensez qu'elle abrite une base ennemie.
- 2_ Elle a été abandonnée par l'*Organisation* il y a longtemps.
- 3_ Elle envoie d'étranges signaux.
- 4_ Elle a été récemment découverte.
- 5_ Elle est couverte d'une épaisse végétation.
- 6_ Relancez deux fois le dé ; les deux résultats sont vrais.

Choisissez une option parmi la liste suivante :

« l'un de vous »

- 1_ a dérobé un artefact technologique à l'*Organisation*.
- 2_ a une connexion avec la planète.
- 3_ a le béguin pour son coéquipier.
- 4_ a menti pour obtenir ce job.
- 5_ a reçu l'ordre de garder un œil sur l'autre.
- 6_ Relancez deux fois le dé ; les deux résultats sont vrais.

Pour chaque rubrique, lancez un dé à six faces et suivez les instructions.
Prenez des notes.

La partie peut commencer par une première transmission.

L'un des joueurs lance 2d6 et rédige une première transmission en se basant sur le résultat croisé du tableau ci-contre.

Chaque transmission suivante devra répondre à la précédente en incluant un élément supplémentaire basé sur une des cases du tableau déterminée par 2d6. Les joueurs sont libres de traiter les points comme ils l'entendent, ensemble ou séparément selon leur inspiration et les précédentes transmissions.

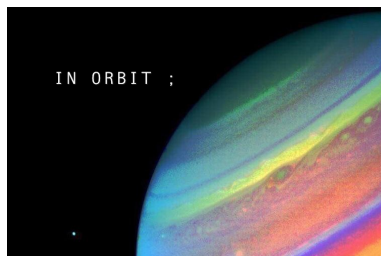
La plupart des propositions du tableau concernent des événements survenus sur la planète. Les doubles sont des événements impliquant plus spécifiquement le personnage. Dans ce cas, vous êtes libre d'envoyer une transmission en fonction de cet événement particulier ou de ne rien envoyer, de passer sous silence cette information et de continuer des transmissions standards liées aux événements de la planète.

Le jeu se termine quand vous sentez que vous avez atteint un point de fin naturel.

A noter que dans ce jeu, le *metagaming* est sinon nécessaire, du moins fortement encouragé. Ce que vous savez en tant que joueur n'est pas nécessairement ce que sait votre personnage. N'hésitez pas à le mettre en scène et à discuter avec l'autre joueur en dehors de votre personnage. Suivant les événements de la fictif, discutez du comportement probable de votre personnage avec l'autre joueur.

Assurez-vous également que vous êtes tous deux à l'aise avec l'histoire, les événements racontés et les sujets abordés.

IN ORBIT est un jeu de rôle de *Riley Rethal*, disponible sur <https://metagame.itch.io/in-orbit> en mode *pay what you want*. Traduction de jeepee, avec l'aimable autorisation de l'auteur.



	1	2	3	4	5	6
1	Révéler un secret à l'autre	Quelque chose bouge, qui ne devrait pas.	Une nouvelle forme de vie apparaît.	Quelque chose approche de la planète.	Une machine étrange est utilisée sur la planète.	Un phénomène météo inhabituel se produit.
2		L' <i>Organisation</i> demande un changement.	Quelqu'un (ou quelque chose) meurt/disparaît.	Quelque chose grandit.	Il y a un combat ou du moins des signes d'un conflit.	Rien de nouveau ne s'est produit depuis un moment.
3			Votre orbite change.	Quelque chose sur la planète pourrait vous avoir repéré.	Le paysage commence à changer.	Quelque chose vient de disparaître (ou de se cacher)
4				Vous recevez des nouvelles de la <i>maison</i> .	Quelque chose a été créé.	Quelque chose a été détruit.
5					Vous avez posé une question que vous n'étiez pas supposé poser.	Quelque chose de nouveau prend contact avec vous.
6						Vous avez perdu le contact avec le coéquipier.