

# PRÉSENTATION

« Je ne peux plus regarder la Voie lactée sans me demander de quelle constellation viendront les émissaires. »

LA SENTINELLE - ARTHUR C. CLARKE

**Un jour comme les autres** – alors que vous rentrez fatigués du boulot, que vous vomissez vos tripes d'avoir trop bu, que le professeur furieux vous ordonne d'aller au coin, que votre tribu traque un marsupial pour manger, vous êtes aspirés à la verticale par un puissant faisceau lumineux – à travers le plafond, les nuages et le ciel – à destination des étoiles.

**Le premier jour du reste de votre vie** – vous vous réveillez dans l'espace, dans des combinaisons, au pied d'une construction monolithique – le Monument.

Seuls, incapables de vous situer et de rentrer chez vous, vous explorez des mondes aussi exotiques qu'hostiles, rencontrez d'étranges extraterrestres, affrontez des dangers mortels, tentez de comprendre la nature de la Menace qui consume les galaxies et de la stopper avant qu'elle n'atteigne la Terre.

## OUTER SPACE

Dans Outer Space, les joueurs incarnent des humains enlevés par de mystérieux extraterrestres, devenus astronautes, seuls et perdus dans l'espace, téléportés de planète en planète, derniers espoirs pour sauver l'univers d'une menace détruisant toutes les galaxies.

Outer Space est un Shooter.

## SHOOTER ?

Pas de scénario proposé, ni de longues règles à digérer, un Shooter c'est un **angle de jeu** et des **personnages-joueurs atypiques** dans un **contexte concis** garni de petites idées et de grandes histoires – charge au meneur de se les réapproprier pour écrire ou improviser ses scénarios et développer ses campagnes – le tout accompagné d'une **bande originale**, d'un court **système de jeu** et d'une **feuille de personnage** pour jouer sans tarder.

.....  
Tout au long de ce Shooter, vous trouverez des notes indiquées de cette manière. Ce sont des remarques d'ordre général, des conseils ou des idées de scènes ou d'aventures pour faciliter la maîtrise de ce jeu et vous permettre d'improviser plus facilement.  
.....

## CONTENU

Au sommaire de Outer Space :

- **Gestion** – remarques et bande originale,
- **Monument** – raison d'être et capacités,
- **Combinaison** – provenance et capacités,
- **Formes de vie** – espèces exotiques et créatures uniques,
- **Explorations** – planètes à explorer, lieux à découvrir et aventures à vivre,
- **Menace** – description, origine, historique et capacités,
- **Système** – règles et feuille d'astronaute.

## GENRE

Outer Space, c'est de la **science-fiction de l'Iron Age** – de la science-fiction avec des extraterrestres très extraterrestres, un univers en déclin, sans êtres humains autres que les personnages et sans possibilités de revenir sur Terre.

Outer Space, ce sont les clichés rétros et colorés du Golden Age de la SF – jet pack, pistolaser, extraterrestres et robots géants – vus à travers un prisme plus sérieux, plus sombre et à échelle humaine – donc à l'échelle d'un grain de sable dans l'univers qui, au bon endroit, au bon moment, peut gripper entièrement la machine, la Menace. Outer Space, c'est du dépaysement, de l'exotisme, de l'aventure, du mystère, de l'exploration avec une pointe d'horreur et d'action.

## RÈGLES

Le système de jeu de Outer Space est une version adaptée du système Corpus Mechanica Plus prévue pour permettre de jouer quasi immédiatement – une dizaine de minutes de lecture et d'assimilation de règles – tout en proposant une mécanique de jeu simple et efficace.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour jouer à Outer Space, il faut :

- 2 à 6 joueurs (meneur inclus),
- quelques heures disponibles,
- de quoi prendre des notes,
- quelques dés à six faces,
- une feuille d'astronaute vierge.

.....  
La feuille d'astronaute vierge est téléchargeable sur [www.misterfrankenstein.com](http://www.misterfrankenstein.com) (section « À jouer »).  
.....

## INSPIRATIONS

Les sources d'inspirations ayant servi à l'écriture de ce Shooter sont nombreuses mais quelques-unes sont plus emblématiques de son ton et de ses ambiances.

- Le film **2001, l'Odyssée de l'espace** pour son monolithe hypnotisant, centre de toutes les attentions, son design rétro et son mysticisme,
- Le film **Interstellar** pour sa représentation de l'immensité spatiale, fascinante et lugubre, et l'aspect plus « low-fi » – minimaliste et froid – de sa science-fiction,
- Les bandes dessinées des **Mondes d'Al-débaran** pour sa galerie de créatures étranges et exotiques,
- La série TV **Doctor Who** pour ses grandes variations de tons, de genres et ses créatures hautes en couleur.
- Les films **War of the World** et **The Mist** pour leurs créatures au « design extraterrestre », étranges, massives et sans morale humaine.
- Les comics **Fear Agent** et **Black Science** de Rick Remender pour leurs idées Pulp modernisées et leurs personnages aussi hauts en couleur que désabusés.
- Les mangas **Gantz, L'Attaque des Titans** et **All You Need Is Kill (Edge of Tomorrow)** pour leurs conflits où des êtres humains « comme les autres » sont confrontés à une menace alien immensément plus puissante qu'eux,
- Les jeux vidéo **Mass Effect** et **Dead Space** pour leurs univers développés ; leurs ambiances variées et leurs créatures au design travaillé.