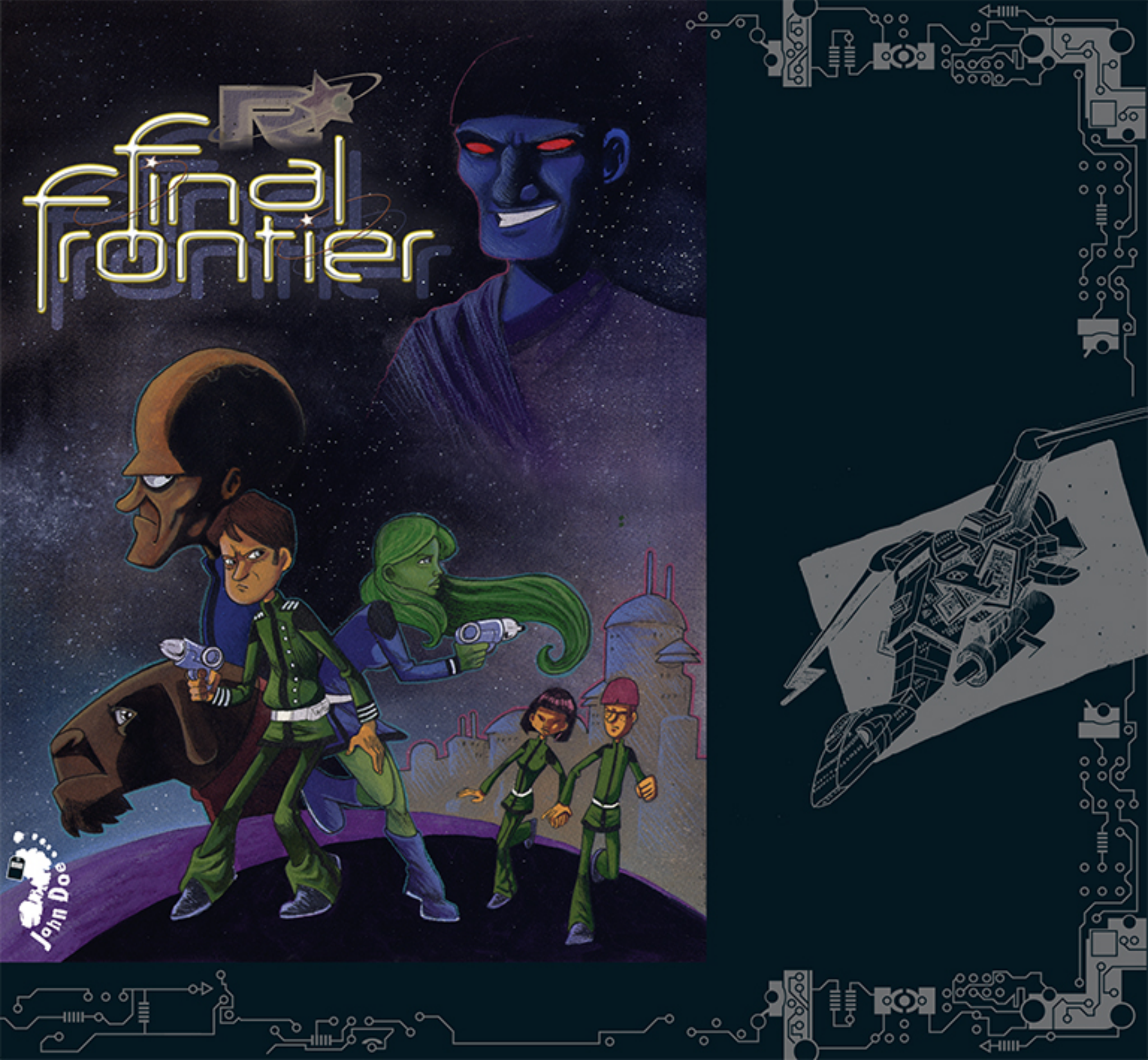


# Final Frontier



John Doe



# COURAGEUX EXPLORATEURS & MONDES INFINIS

*Explorer l'univers sans fin en pyjama bleu :  
un rêve désormais possible !*

*Bienvenue dans Final Frontier, le seul jeu de  
rôle capable de vous transporter à la vitesse de la  
lumière vers des mondes inconnus, des peuples  
étranges et des mystères sidéraux. Accrochez  
votre ceinture et enclenchez la distorsion : la  
galaxie est désormais à votre portée ! Le présent  
livre contient tout ce dont vous avez besoin pour  
jouer, y compris un cadre de campagne qui vous  
permettra de vous lancer, vous et vos joueurs,  
dans l'espace infini. Voilà, tout est dit. Place  
aux Rangers Galactiques, ces héros des temps  
futurs. Nous vous souhaitons une bonne lecture  
et surtout, de bons voyages...*

## 2280... Demain !

Après une effroyable troisième guerre mondiale, l'humanité a enfin choisi la voie de la paix, bannissant une fois pour toutes de la Terre pauvreté, conflits et obscurantisme. Une fois mise au point la propulsion supraluminique, ou **Distorsion**, les hommes se sont lancés à la découverte de la galaxie. Ils ont tissé des liens d'amitié et de respect avec de nombreuses races extraterrestres, cimentés en 2163 par la création de l'**Alliance des Mondes Unis**, qui rassemble aujourd'hui plus de 1350 mondes habités. Fers de lance de l'Alliance, les intrépides **Rangers Galactiques** explorent sans relâche l'univers infini...

Rangers Galactiques : ainsi sont appelés les incroyables héros de Final Frontier. Un nom synonyme de découverte, d'aventure, de liberté et de courage. Membres d'équipage d'un vaisseau spatial d'exploration, les Rangers sont tous complémentaires, chacun occupant un poste bien défini sur la passerelle de leur navire. Ce sont d'ardents défenseurs de la liberté, de la paix, de la tolérance et de

l'égalité des peuples intergalactiques, tout en affichant un esprit enjoué de découverte et une ténacité à toute épreuve. Malgré leurs pyjamas (pour les hommes) et leurs minijupes (pour les femmes), ils ne se sentent jamais ridicules, même lorsqu'ils continuent à se vouvoyer et à s'appeler « Monsieur » alors qu'ils se connaissent tous depuis cinq ans ! Tous les membres des Rangers sont issus de la prestigieuse **Académie Galactique** et leurs missions les entraînent aux quatre coins de l'univers. Le danger est omniprésent, mais les femmes et les hommes (sans oublier les hermaphrodites !) qui composent les Rangers sont tous de vaillants aventuriers.

« Des milliers de mondes,  
des milliers de peuples... »

Les Rangers dépendent de l'Alliance des Mondes Unis (AMU) qui regroupe plus de 1350 mondes habités et rassemble plus de 500 peuples différents à travers la galaxie, dans le respect mutuel de leurs différences. Pourtant, la galaxie est loin d'avoir été entièrement visitée : les Rangers sont donc avant tout des explorateurs qui font reculer chaque jour les limites de l'univers connu et font tout pour amener de nouveaux mondes à rejoindre ce formidable élan d'humanisme et de fraternité qu'est l'AMU.

Malheureusement, les Rangers sont aussi bien souvent la seule ligne de défense de l'AMU face à des peuples expansionnistes et belliqueux ou d'étranges mystères cosmiques. Parmi ces menaces, citons les étranges **Nelrodans**, une race composée d'entités de pensée pure qui utilisent leurs androïdes biotroniques fous pour annihiler leurs adversaires. Repliés dans leurs territoires et guettant leur heure, les Nelrodans restent une menace constante et refusent toute



intrusion sur leur quadrant galactique. Mais la pire menace de toutes est sans nul doute représentée par l'infâme **Empire Zorganien**. Venus d'une dimension parallèle, le **Continuum Zéro**, les Zorganiens furent repoussés au prix de terribles sacrifices. Ainsi, la Terre, frappée de plein fouet par une gigantesque bombe à distorsion spatio-temporelle, a-t-elle purement et simplement disparu, précipitée dans le néant, faisant de chaque être humain un orphelin... Même défaits, les Zorganiens n'attendent que leur heure pour frapper à nouveau.

Mais quoiqu'il arrive, quel que soit le danger, un Ranger Galactique n'utilise son savoir et ses aptitudes hors du commun que pour la défense de l'Alliance, jamais pour l'agression. Il cherchera toujours une solution pacifique à toute rencontre hostile... Pour les milliards d'habitants de la galaxie, les Rangers Galactiques sont des héros et des modèles, même si on peut parfois leur reprocher une certaine propension à la rigidité - pour rester poli.

Les Rangers reçoivent leurs ordres depuis l'immense station spatiale **Utopia II**, refuge des êtres humains et siège de l'Alliance des Mondes Unis. À leurs missions récurrentes s'est ajoutée la recherche désespérée de tout indice permettant de retrouver l'ancienne Terre, qui selon certaines théories n'aurait été que propulsée hors de notre continuum et non pas annihilée...

## Un univers merveilleux et chamarré

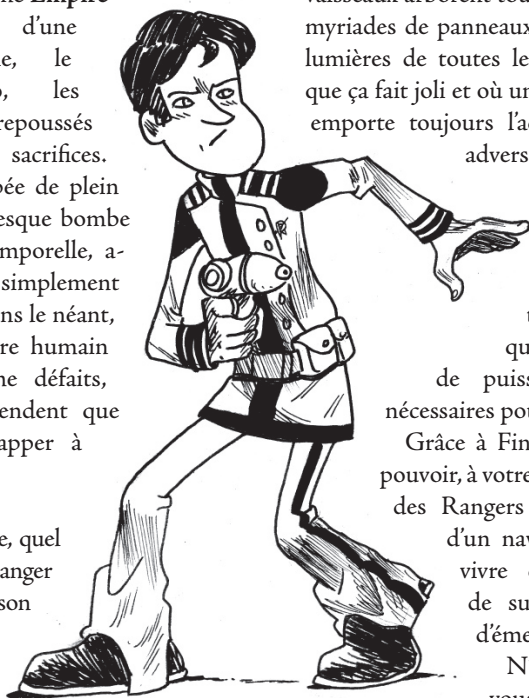
Final Frontier est un jeu merveilleux où l'on peut parler à ses amis en frappant simplement l'insigne épinglé sur sa poitrine, où il est

possible de soigner n'importe quelle maladie avec une loupiote rouge qui clignote, où les vaisseaux arborent tout à fait inutilement des myriades de panneaux avec des myriades de lumières de toutes les couleurs juste parce que ça fait joli et où un bon discours pacifiste emporte toujours l'adhésion des plus vils adversaires. Bien sûr, il faut

parfois combattre pour ses idéaux : la tension est alors à son comble, mais on finit toujours par trouver quelque part les 15% de puissance supplémentaire nécessaires pour sauver l'univers !

Grâce à Final Frontier, vous allez pouvoir, à votre tour, intégrer les rangs des Rangers Galactiques. À bord d'un navire spatial, vous allez vivre des missions pleines de suspense, de tension et d'émerveillement.

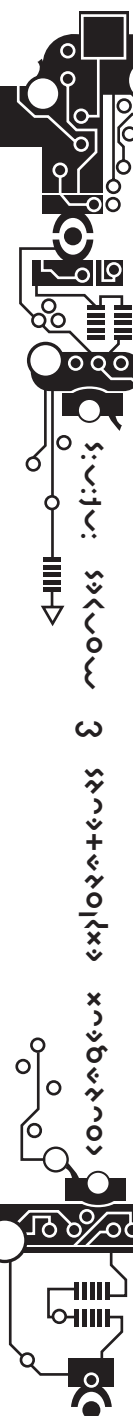
N'hésitez plus... Face à vous : l'infini !



## Final Frontier, le jeu !

Final Frontier va vous permettre de vous plonger dans un univers digne d'une grande aventure spatiale télévisuelle. Bien sûr, vos personnages n'en seront pas conscients. Pour eux, les décors en carton souple blindés de lumières flashy, c'est tout simplement leur quotidien, leur réalité.

Final Frontier tire en effet son inspiration des grandes séries télévisées de science-fiction, dont le mètre étalon n'est autre que la fabuleuse saga **Star Trek** et les nombreuses séries et films qui la constituent. Ce jeu s'en veut à la fois un hommage et une gentille satire. La trame de chaque aventure est basée sur le principe d'un épisode de série télévisée, comportant généralement une intrigue principale, une intrigue secondaire et des éléments récurrents explorant la vie quotidienne des héros et de leur équipage, souvent composée de drames



cornéliens que ne renierait pas un soap brésilien. Cela donnera lieu à des aventures courtes et échevelées - 2 à 4 heures en moyenne - d'exploration spatiale. Il est donc très simple de jouer Final Frontier en campagne : on parlera alors de « saison », suite d'épisodes généralement liés par un arc narratif. Les éléments récurrents de chaque épisode pourront alors répondre au même thème.

Comme dans ces séries, l'élément humaniste sera prépondérant dans les aventures de Final Frontier. Les personnages interprétés par les joueurs sont de véritables héros, désintéressés, épris de liberté et de fraternité entre les peuples. Final Frontier est un jeu tout autant utopique que parodique.

### Pourquoi utopique ?

Final Frontier décrit un monde optimiste, où chaque homme œuvre pour le bien commun tout en poursuivant en toute harmonie sa recherche du bonheur et de l'équilibre personnel. Chacun est libre de choisir de quoi sa vie sera faite. L'égalité est un fait. Les richesses sont suffisamment nombreuses pour être accessibles à tous. Il n'est pas même besoin de travailler pour vivre. Pourtant, nombre de personnes cherchent à s'accomplir dans la voie qu'ils ont choisie : artiste, scientifique ou explorateur, chacun peut décider de l'orientation de sa vie...

Bien sur, les conflits y sont parfois inévitables. Mais les héros de Final Frontier ne perdent jamais l'espoir de résoudre les pires situations par le dialogue. Eux-mêmes sont profondément désintéressés et tolérants. La résolution par la violence n'est jamais le but du jeu car, ce qui compte, c'est la découverte et la compréhension des autres (oui, c'est beau !). Dans Final Frontier, on ne tue que très rarement et, quand on le fait, c'est toujours parce qu'on a pas trouvé de meilleure solution. Et alors on est très triste et on se pose des tas de questions existentielles très très profondes. Lorsqu'on se bat, il est d'ailleurs toujours possible d'opter pour un mode non léthal : on peut résoudre beaucoup de choses avec une bonne bagarre aux poings sans pour autant provoquer des bains de sang. C'est

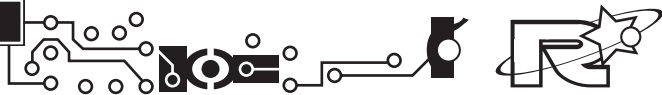
pour cela que les armes ont toutes un mode « étourdissant ». Idéalement, un épisode comportera toujours une morale simple, facilement compréhensible mais profonde. Les méchants peuvent parfois être raisonnés, auquel cas ils peuvent se repentir de leurs vils actes, ou bien ils seront punis. La plupart du temps, leurs plans machiavéliques portent de toute façon en eux les germes de leur échec.

Cette approche pacifique n'empêche pas l'aventure : poursuite, évasions spectaculaires, mystères, dangers planétaires ou spatiaux, découverte de mondes merveilleux... Tout ceci est au programme de Final Frontier, et bien plus encore !

### Pourquoi parodique ?

Final Frontier utilise de nombreux clichés et références. Malgré nos bonnes intentions et notre univers utopique empreint de gravité humaniste, nous sommes comme les producteurs de série télé des années 60 et 70 : nos budgets sont toujours limités. Et puis, les bons scénaristes coûtent cher et nous autres, chez John Doe, on ne les paie pas un radis ! En conséquence, il faut souvent faire avec les moyens du bord. Les planètes étrangères sont recrées en studio et l'on ne devine leur caractère extraterrestre que par la présence de plantes en plastique mauve et de trois jolies lunes peintes sur la toile derrière les acteurs. Les maquillages des extraterrestres sont sommaires et ils sont tous (quelle chance !) humanoïdes. Sauf cas particulier servant le scénario du jour, tout le monde se comprend sans avoir besoin de traducteur. Chaque histoire est empreinte d'une philosophie optimiste mais celle-ci doit rester simple pour ne pas égarer le spectateur. Et tout cela est enrubanné dans une atmosphère kitsch, colorée et acidulée, du plus bel effet.

Chaque personnage est lui même un archétype : le capitaine du vaisseau est toujours intrépide ; c'est toujours un beau parleur paternaliste avec son équipage et il finit toujours par séduire la belle extraterrestre. L'attaché scientifique alien est toujours sage et philosophe, maniant un humour à froid déstabilisant mais camouflant mal le respect et l'amitié qu'il



éprouve pour ses camarades de bord. Le chef mécanicien est toujours capable de dériver une source d'énergie lorsque tout semble perdu ou de réparer le vaisseau en deux heures alors qu'il annonçait cinq jours à son capitaine. C'est un univers merveilleux où chacun est une force vive complémentaire des autres.

Au rayon des inspirations de Final Frontier, naturellement, c'est *Star Trek* et toutes ses déclinaisons qui se taillent la part du lion. La série originale est une pure merveille d'humanisme et d'invention et il y a de bonnes choses à prendre dans toutes celles qui ont suivi, mêmes les plus modernes : *Star Trek The Next Generation*, *Deep Space Nine*, *Voyager* et *Enterprise* : des centaines d'épisodes, autant de scénarios prêts à jouer. N'oublions pas les films, onze à ce jour ! Mais Final Frontier n'est pas une simple adaptation de *Star Trek*, nous y avons ajouté quantité d'éléments provenant de nos souvenirs de gosses émerveillés par *Cosmos 1999*, *Battlestar Galactica* ou *Lost in Space*. Plus récemment, on trouvera des éléments à récupérer dans *Babylon 5* ou *Stargate*. Au rayon films, plein de bonnes choses dans le superbe *Planète Interdite* ou les kitchissimes *StarCrash*, *Le Trou Noir* ou *Flash Gordon*. Et allez, n'ayons pas peur de nous ridiculiser en nous mesurant à un chef d'œuvre, même 2001, *Odyssée de l'Espace* pourra vous inspirer. Plus décalés, jetez-vous sur *Dr Who*, *Futurama*, *Galaxy Quest*, *Red Dwarf*, *Firefly*, *Les Décalés du Cosmos* ou *Lex...* La série de romans de Douglas Adams, *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, ainsi que la série télévisée et le film qui en ont été tirés, sont des inspirations de choix.

Et au niveau jeu ? *SpaceShip Zero* est une très bonne approche du genre serial SF des années 50, dans une ambiance plus Buck Rogers que *Star Trek* donc. Les différentes déclinaisons de la saga *Star Trek* - que ce soit chez Games Workshop, Last Unicorn Games ou Decipher - pourront vous être utiles si vous cherchez du matériel complémentaire... En français, jetez vous aussi sur *Star Drakkar* de M<sup>onsieur</sup> Eric Nieudan, disponible au format pdf (le jeu, pas Eric).

## Rôles et Personnages

Au cœur des aventures de Final Frontier se trouve un vaisseau galactique d'exploration de l'AMU, l'Alliance des Mondes Unis, qui deviendra vite la nouvelle demeure de vos personnages. Ce sont les aventures de ce navire et de son équipage que vous allez vivre au fil de vos parties.

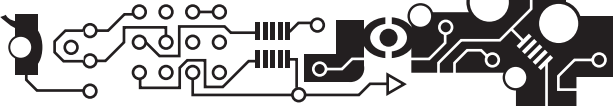
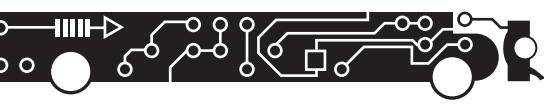
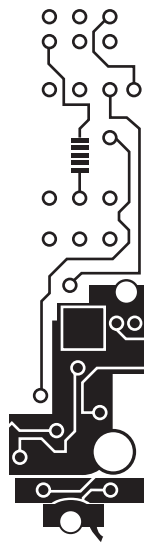
### Les héros

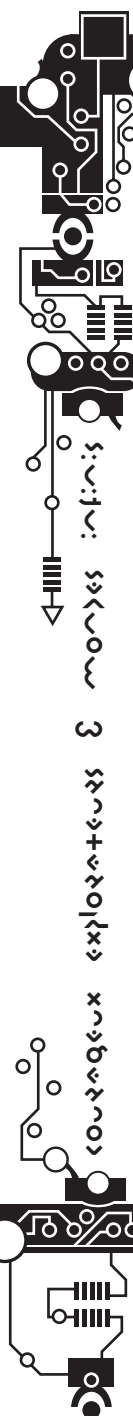
Les héros de Final Frontier sont les personnages qu'incarnent vos joueurs. Fine fleur des Rangers Galactiques, ils sont les officiers supérieurs d'un navire spatial. En poste sur la passerelle, ils prennent les décisions nécessaires à la conduite de leurs missions et en assument les conséquences, parfois dans ce qu'elles ont de plus dramatiques ! C'est une lourde charge car les membres de leur équipage et, au delà de ceux-ci, tous les peuples libres de l'AMU, comptent sur eux.

Chaque héros est créé, étape par étape, par le joueur qui va l'incarner. Il choisit son espèce parmi celles proposées, ainsi que son affectation à bord du navire, comme Capitaine ou Médecin de bord. À chaque affectation correspond une fiche de poste, listant les devoirs et responsabilités du personnage et les traits particuliers y afférant. Il ne restera plus ensuite qu'à personnaliser le héros. Tout cela vous est expliqué en détail dans le chapitre suivant : pour vous lancer à la découverte de l'univers en pyjama bleu, il ne vous reste qu'à suivre le guide.

### Les seconds rôles

Les seconds rôles sont les personnages récurrents qui apparaissent dans la majorité des épisodes d'une saison. Qu'il s'agisse d'un pilote surexcité, d'un officier de la sécurité borné, du cuisinier de bord ou d'une jolie infirmière dévouée, ils peuplent les coursives du navire et y apportent chaleur, couleur et vie. Leurs interactions avec les héros sont importantes : indestructibles amitiés, histoires d'amour ou douloureuses rancœurs alimentent le quotidien des courageux





explorateurs. Comme les héros, ils sont définis par des caractéristiques. Des règles de création adaptées vous sont présentées à la fin du chapitre « Un héros prend vie ». Vous trouverez dans le chapitre consacré à la vie du navire détails et idées pour créer et faire vivre les seconds rôles (et même des seconds rôles tout prêts rien que pour vous).

## Les bonshommes en rouge

Même si l'on a toujours l'impression que les héros se chargent de tout à bord du navire, ce n'est pas vrai, et loin de là. Ils sont soutenus par un vaste équipage, composé de bonshommes en rouge, en jaune, en bleu, qui servent principalement à remplir le décor ou manipuler des objets bizarroïdes en arrière plan ! Parfois, ces bonshommes ont une ligne de dialogue. Souvent c'est la seule parce qu'ils meurent juste après, généralement dans une scène déchirante.

Il existe deux règles d'or s'appliquant aux bonshommes en rouge. Primo, même si des bonshommes en rouge meurent dans un épisode, il y en a toujours d'autres en réserve. Oui, même si le navire est perdu à des milliers d'années-lumière de sa base, c'est comme ça ! Secundo, si l'on commence à caractériser un bonhomme en rouge en lui donnant un nom, des habitudes ou des particularités, il doit devenir un second rôle. Le bonhomme en rouge est en effet interchangeable par nature. Ses caractéristiques sont minimales et fixes. Des règles de création adaptées vous sont présentées à la fin du chapitre « Un héros prend vie ».

## Et chez les méchants ?

Les adversaires des personnages sont rassemblés sous le terme générique bien commode de « méchants ». Tout comme les vaillants explorateurs, on peut les classer en trois catégories :

Le Grand Méchant est bien souvent la Némésis des héros. Qu'il se fasse appeler Généralissime, Sombre Seigneur, MégaMaster, Omniscience Éclairée ou simplement Dieu, il partage avec ses sinistres confrères la même ambition : le pouvoir. Défini avec autant de

détails qu'un personnage joueur, il reviendra forcément au gré des épisodes pour activer un nouveau plan diabolique.

Les seconds couteaux (âmes damnées, bras droit ou lieutenants) secondent les grands méchants et les assistent de toute leur perversité. Ce sont les équivalents maléfiques et cruels des seconds rôles. Comme eux, ils disposent d'un nom et de certaines particularités.

Enfin les sous-fifres (ou sbires, ou hommes de main, comme vous voudrez) sont les bonshommes en rouge des grands méchants. Autant dire que ce sont des créatures pathétiques que les méchants sacrifieront sans aucun remords.

Tous ces affreux sont bien sûr animés par le meneur de jeu, que nous appelons ici « **Amiral** ».

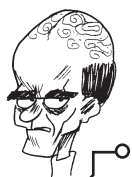
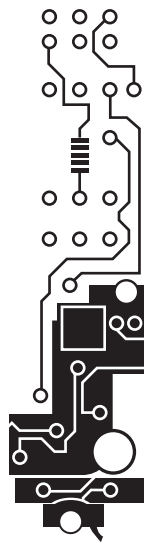
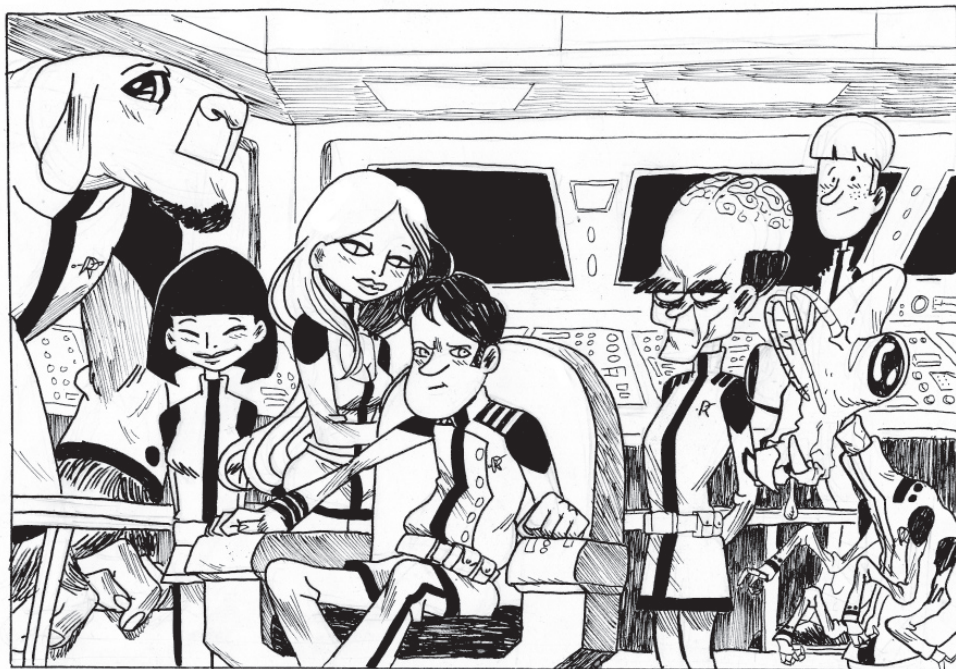
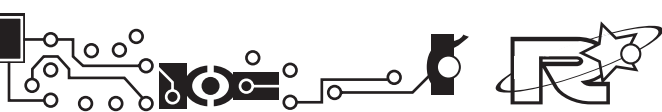
## Le navire

Le navire est un élément de premier ordre des aventures de Final Frontier, une sorte de méta-personnage. Pour les héros, les seconds rôles et les bonshommes en rouge, c'est en quelque sorte leur maison, tout comme l'équipage est une famille. Bien plus qu'un simple moyen de transport, le vaisseau est avant tout le cœur même des aventures des personnages. C'est aussi une véritable entité, animée par l'ordinateur de bord, une IA incroyablement avancée, qui interagit avec les héros, leur parle, les avertit du danger ou les conseille. Les personnages de Final Frontier parlent de leur navire avec un mélange de tendresse et de fierté : pour eux, aucun doute, il a une âme. À l'issue de la création des personnages, les joueurs définiront leur vaisseau et le baptiseront. Par la suite, durant les aventures des Rangers, il sera géré par l'Amiral, qui pourra s'en servir pour aider les personnages ou relancer l'action.

## Un peu de matériel








Pour jouer à Final Frontier, vous aurez besoin de dés à 6 faces. Il en faut une bonne poignée, n'hésitez pas ! Une photocopie de la feuille de personnage et hop, y a plus qu'à.





## Les héros de l'Excelsior

Excelsior... L'énoncé de ce nom, où que ce soit dans l'AMU, évoque immédiatement chez votre interlocuteur les mots courage, aventure ou héroïsme. Depuis vingt ans, les Rangers constituant l'équipage de ce navire sillonnent inlassablement la galaxie, fraternisant avec de nouvelles formes de vie, s'opposant à d'affreux envahisseurs et repoussant les limites du savoir... De gauche à droite, faites donc connaissance avec :

-  M. **Brakkar**, dit le Fidèle, fier Gorichien et chef de la sécurité de l'Excelsior, à la fois poète et culturiste.
-  La jeune et courageuse **Atsuko Sukikaku**, jeune cadette de l'Académie Galactique en cours de formation.
-  La volcanique **Séléenna**, affolante Sylvénienne occupant le poste d'attaché scientifique.
-  L'intrépide et séduisant capitaine **James Horacius Maddox**, fin stratège et adepte des discours fleuves édifiants.
-  Le sentencieux **Dr Clock**, médecin de bord, puits de science et second du capitaine Maddox, réputé pour son rédhibitoire manque d'humour.
-  L'officier pilote **Igor Virinosky**, un humain génétiquement modifié, discret et maladivement timide mais incroyablement doué.
-  Le sage Bétaleurk **Kryiiwyk**, mécanicien chef de l'Excelsior, apprécié de tous à la fois pour ses compétences et ses qualités humaines.

L'autre fiche disponible à la fin du bouquin est en fait le diagramme de bord du vaisseau, sorte de feuille de personnage commune à tous les joueurs, qui permet de faire « vivre » le navire. Son utilisation nécessite de vous

munir de jetons, une bonne trentaine devrait amplement suffire. N'importe quel type de jeton issu d'un jeu de société fera l'affaire, pour peu qu'ils puissent s'empiler...

