METAL ADVENTURES

MANUEL DES JOUEURS

METAL ADVENTURES

« Pour l'honneur des pirates,
une dernière bordée ! »

MANUEL DES JOUEURS

CRÉDITS

Auteur

Arnaud Cuidet

Responsable d'édition

Hicham

Correctrices

Louise Roussel et Pentaepha

Conception graphique

Goulven Quentel

Illustrateurs

Dimitri Bielak ; ILLUSTRA WORLD ; Remi « Remton » Le Capon ; Jérôme Oyhenart ; Geoffrey Stepourenko ; Jean-Mathias Xavier

Remerciements

L'auteur tient à remercier :

Son papa, entre autres pour lui avoir laissé regarder *Conan* lorsqu'il n'était encore qu'un enfant ;

Sa maman, entre autres pour lui avoir offert *Salammbô* de Druillet, lorsqu'il n'était encore qu'un adolescent ;

Jean-Hugues, puis Sébastien, pour lui avoir donné sa chance lorsqu'il n'était encore qu'un débutant ;

Antoine, Céline, Céline (l'autre), Fred, Gaëlle, Gil, Jérémie, Jérôme, Loic, Véro et toute la *Phéno Team* pour avoir joué avec lui ;

Gaëlle (encore), pour sa patience et son affection ;

Merci à Igor pour sa camaraderie ;

Sandrine Bouffier, David Cochard et Fédérico pour leur aide précieuse dans la réalisation des illustrations ;

Et Julie Strain, sans qui rien de tout cela n'aurait été possible !

Toute l'équipe tient à remercier :

Fabrice Boillot pour son soutien et son regard ;

Le GROG pour son soutien et ses tables de jeu ;

La rédaction de JdR mag pour leur soutien et pour avoir initié Arnaud aux joies du JdR online ;

La communauté rôliste internaute pour l'intérêt qu'elle a porté, très tôt, à Metal Adventures !

Testeurs

Tout d'abord, Xavier Sené, qui m'a fait l'amitié de lire la version alpha du jeu en entier et de me faire jouer plusieurs parties tests comme « simple joueur ». Merci Xavier !

David Benoist, Hervé Bourgade, Xavier Cremaschi, Caroline Dall'o, Alexandra Emery, Muriel Eglin, Thomas Gaon, Rodolphe Gilbart, Matthieu Giraudeau, Tony Godin, Axel Gotteland, Hélène Henry, Guillaume Herlin, Thibaud Jacqueline, Collin Kelly, Anne-Cécile Kelly, Véronique Loy Auzié Rambaud, Antoine Manzanaro, Aurélie Marchetti, Loic Mevel, Céline Millérioux, Magali Moeglen, Emilie Monchovet, Gil Morice, Yoann Passuello, Edward Pritchard, Romain Roussy, Nicolas Savary, Fabrice Spehner, Gaëlle Touati, Fred Vasseur, Jérôme Verdier, David Vernet.

Retrouvez des news et des bonus pour *Metal Adventures* sur : www.matagot.com/metal-adventures

ÉDITIONS DU MATAGOT

9, Rue Lakanal
75015 Paris
www.matagot.com

© Éditions du Matagot. Tous les droits de traduction, de reproduction et d'adaptation strictement réservés pour tous les pays.

1ère édition : juin 2009
Dépôt légal : juin 2009
ISBN : 9782-916323-20-6
Imprimé à Singapour

Seule, nue, cruelle, Stella Bell contemplait le dernier soldat impérial expirer son ultime souffle dans un gargouillis infâme. Un sourire de satisfaction se dessinait sur le visage du capitaine. Elle avait vaincu ses geôliers avec l'implacable fureur dont seuls les pirates de l'espace sont capables...

EMBARQUEMENT IMMÉDIAT

METAL ADVENTURES

***Metal Adventures* (*MA*) est un jeu d'aventure de science-fiction baroque et décadente.** L'humanité domine une galaxie où s'affrontent des civilisations radicalement différentes. Un vieil empire féodal combat une dictature militaire et la technologie la plus futuriste côtoie des duels au sabre et des pouvoirs mutants. Les sociétés et les situations de jeu y sont issues de tous les registres de la science-fiction, mais aussi de l'*heroic fantasy*.

Ce contexte apocalyptique est appelé **dernier millénaire**, car les érudits de la galaxie sont convaincus que l'humanité est sur le point de s'autodétruire. Dans ce contexte sans espoir, certains individus ont décidé de faire contre mauvaise fortune bon cœur. Ce sont les pirates de l'espace, vivant d'abordages, de rapines et de rhum. Les joueurs incarnent de tels pirates. Flibustiers depuis peu, ils constituent à eux seuls un équipage désireux d'acquérir son premier vaisseau afin de vivre la vie d'abordages et de rapines mentionnée plus haut.

« Un sabre dans une main, un pistolet-laser dans l'autre... »

L'imaginaire et les coutumes de ces pirates de l'espace sont inspirés par les pirates des Caraïbes. Cependant, *Metal Adventures* s'attache bien plus aux images d'Épinal transmises par le cinéma hollywoodien, la bande dessinée et la science-fiction qu'à la réalité historique des pirates. D'autant que celle-ci n'aurait aucun sens. *Metal Adventures* ne s'attache pas à décrire un futur hypothétique, mais à mettre en scène des aventures de pirates dans une galaxie imaginaire.

De même, *Metal Adventures* n'est pas un jeu de science-fiction *hard science* : les vaisseaux font du bruit dans l'espace et utilisent le concept de vitesse alors que seule l'accélération a un sens pour les voyages spatiaux. De même, les temps de trajet et la navigation spatiale font fi de nombreuses lois de l'astrophysique. À ces considérations scientifiques, *Metal Adventures* préfère le sens du spectaculaire, du panache et le plaisir de jeu.

Ainsi, *Metal Adventures* est un jeu d'action et de voyage. L'exotisme est au rendez-vous, ainsi qu'une bonne dose de violence... et de sensualité. La vie des pirates de l'espace est faite d'émotions fortes, d'actions d'éclat et de romances torrides. N'ayez peur de rien, soyez un pirate !

QU'ES-CE QU'UN JEU D'AVENTURE ?

Comme son nom l'indique, il s'agit d'un genre de jeu proposant aux participants de vivre des aventures imaginaires. Assis autour d'une table, les joueurs incarnent chacun un personnage, s'imaginent des histoires rocambolesques et cherchent le dénouement le plus heureux à celles-ci. Il s'agit en effet bien d'un jeu, et ce sont les décisions des joueurs qui, selon qu'elles sont plus ou moins judicieuses, donneront ou non une fin heureuse à l'histoire.

Un jeu d'aventure ressemble donc beaucoup à certains jeux vidéo. Cependant, ici, il n'y a pas d'ordinateur, mais un **Maître de Jeu (MJ)**. Celui-ci n'incarne aucun personnage, mais joue le rôle d'un conteur, d'un arbitre et d'un metteur en scène. Avant la partie, il prépare **une aventure** à faire jouer à ses camarades, une suite d'épreuves racontant une histoire. Il doit fournir plus de travail et effectuer plus de préparatifs que les autres joueurs, mais son rôle est également plus gratifiant : c'est grâce à lui que les joueurs passeront un bon moment ! Ces derniers, les **Personnages Joueurs (PJ)**, sont donc confrontés par le biais de leur personnage aux défis et aux énigmes de cette histoire et doivent lutter contre de nombreux ennemis, imaginaires. Ils affrontent ces épreuves collectivement et constituent une équipe soudée.

L'aventure, c'est l'aventure...

Bien sûr, aucun joueur ne quitte la table pour se battre ; il résout les actions de son personnage grâce à des jets de dés et un système de jeu. Ce dernier met à la disposition des joueurs plusieurs actions pour enquêter et combattre. Entre autres, les personnages peuvent :

- Visiter et fouiller des lieux ;
- Discuter avec des **Personnages Non-Joueurs (PNJ)** incarnés par le MJ et disposant probablement d'informations sur les énigmes du scénario ;
- Combattre des ennemis – PNJ ou créatures monstrueuses ;
- S'infiltrer dans des lieux surveillés ;
- Découvrir et analyser des indices ;
- Accomplir des voyages spatiaux.

En accumulant ainsi les actions plus ou moins spectaculaires, PJ et MJ construisent peu à peu une histoire jusqu'à parvenir à la fin de celle-ci et en affronter les conséquences.

BUT DU JEU

Contrairement à beaucoup d'autres jeux, il n'y a pas de gagnant ou de perdant à *Metal Adventures*. Le MJ et les PJ ne jouent pas les uns contre les autres. Le MJ endosse parfois le rôle des adversaires des PJ et fait alors de son mieux pour nuire à ces derniers, dans les limites de ce que peuvent faire les PNJ. Mais, même ainsi, il reste avant tout un arbitre et un metteur en scène plus qu'un véritable adversaire. De la même façon, les PJ cherchent à triompher des embûches proposées par le MJ, mais ils doivent cependant faire confiance à ce dernier et ne jamais remettre en question son application des règles ou la façon dont il gère l'aventure. D'une certaine façon, les PJ et le MJ coopèrent plus qu'ils ne s'affrontent.

On ne peut pas gagner à tous les coups.

Pourtant, il est possible de gagner ou de perdre à *Metal Adventures*. Chaque partie confronte les PJ à une aventure, et celle-ci peut connaître un dénouement plus ou moins heureux, pour les PJ et la galaxie en général. Ainsi, si les PJ tirent leur épingle du jeu et accomplissent l'objectif fixé par l'aventure, ils ont gagné, et s'ils ne remplissent pas celui-ci, ils ont perdu.

Cela dit, *Metal Adventures* permet aux joueurs de rejouer les mêmes personnages à chaque partie, décrivant ainsi la vie aventureuse de ces derniers. Comme dans la vraie vie, aucune victoire ni aucune défaite n'est alors réellement définitive. Une princesse sauvée un jour peut à nouveau être en danger quelques mois

INSPIRATIONS MÉTALLIQUES

Metal Adventures et le dernier millénaire sont inspirés des œuvres suivantes :

- Le dessin animé et la revue *Métal hurlant* ;
- La revue anglaise *2000 AD* ;
- Le dessin animé *Cobra : Space Adventures* ;
- Le dessin animé *Albator* ;
- Les jeux vidéo *Doom* et *Quake* ;
- Le roman et le film *Dune* ;
- Le film *Riddick Chronicles* ;
- Le film *L'Île aux pirates* ;
- Le film *Pirates des Caraïbes* ;
- L'OAV *Sol Bianca* ;
- La série TV *Battlestar Galactica* (la nouvelle !) ;
- La série TV *Star Trek Voyager* ;
- Le jeu de rôle *Whog Shrog* publié par Siroz ;
- L'œuvre de Druillet, notamment les aventures de Lone Sloane.

EXEMPLE DE PARTIE

Les lignes qui suivent décrivent le déroulement d'une partie de *Metal Adventures*. Antoine, Fred et Gaëlle sont les PJ, et incarnent respectivement Kyle, Ramon et Dolorès. Xavier est leur MJ. La scène qui suit décrit un banal contrôle de douanes à bord du vaisseau spatial des PJ, *L'Exil*. Les termes techniques, **en gras**, sont décrits plus loin dans les règles. Les passages *en italique* indiquent les moments où les joueurs s'expriment comme le personnage qu'ils incarnent, à la manière d'un acteur de théâtre.

MJ : La corvette des douanes s'est amarrée à *L'Exil*. Un conduit relie désormais les sas des deux vaisseaux. Un officier des douanes s'y engage, suivi par deux gardes. Qui va à sa rencontre ?
Gaëlle : C'est moi le capitaine, j'y vais ! Dolorès rajuste sa tenue et va jusqu'au sas.
Antoine : Je reste dans le poste de pilotage, prêt à mettre les voiles.
Fred : J'accompagne le capitaine.
MJ : Fred, Ramon est un mutant ; pour lui, les tests de **Négociation** sont plus durs.
Fred : J'y vais pas pour négocier : je prends mon hyperblaster.
MJ : À la main ? Tu penses que cela éveillera la méfiance des gardes.
Fred : Ramon le garde en bandoulière... Décontracté.
MJ : OK, Dolorès et Ramon se retrouvent face à l'officier et aux deux gardes. *Bonjour capitaine, qu'avez-vous à déclarer ?*
Gaëlle : *Quelques bouteilles de rhum, et plein de bonne humeur... C'est pas illégal au moins ?*
MJ : On est bien d'accord que vous avez 10 tonnes d'armes dans la soute ?
Gaëlle : Oui.
MJ : C'est bien ça. Pour mentir ainsi à l'officier, tu dois faire un **test de Baratin**.
Gaëlle jette quelques dés et annonce le résultat à Xavier, qui a lui aussi jeté quelques dés.
MJ : L'officier n'a pas l'air de te croire. *Capitaine, veuillez me faire visiter votre soute !*
Fred : On tape ?
Gaëlle : Non !
Antoine : Je suis prêt à partir.
Gaëlle : Arrêtez ! Je fais un sourire à l'officier et je l'amène jusqu'à la soute.
Fred : Je fais gaffe aux deux gardes. Ils font quelle tête ?
MJ : Fais-moi un **test d'Empathie**.
Fred jette quelques dés et annonce le résultat à Xavier qui fait une drôle de tête.
MJ : Tu ne sais pas trop. Pour eux, c'est la routine...
Gaëlle : On est arrivé ?
MJ : Oui. L'officier inspecte les caisses qu'il y a dans la soute. *C'est quoi ? Vous n'avez pas besoin d'autant de caisses pour quelques bouteilles et un peu de bonne humeur ?*
Antoine : En plus, il se fout de nous... Il m'énerve !
Gaëlle : Je reste cool. *Ce sont des provisions et quelques piles énergétiques de rab au cas où on tombe en panne.*
MJ : Refais-moi un **test de Baratin**.
À nouveau, Xavier et Gaëlle jettent des dés. Xavier les jette derrière l'écran et compare en secret les résultats.

MJ : Il n'a toujours pas l'air de te croire.
Antoine : Faut dire, avec tous ces « 1 ». Fais un effort Gaëlle !
Gaëlle : Hé ! J'y peux rien si j'ai pas de chance !
MJ : L'officier attend, tu fais quoi ?
Gaëlle : J'ouvre une caisse avec des provisions.
MJ : Heu... Il y a des armes dans toutes les caisses, non ?
Gaëlle : Oui, mais je m'arrange pour en ouvrir une du côté où il y a des provisions visibles.
MJ : OK, tu fais ça. L'officier inspecte les provisions.
Fred : Je me mets discrètement dans le dos des gardes.
MJ : Discrètement ? Et ben fais-moi un **test de Discrétion** alors...
Fred jette quelques dés. Il annonce fièrement le résultat. Xavier lui fait signe que tout va bien.
MJ : Pendant ce temps, l'officier fait un **test de Recherche** pour vérifier qu'il n'y a rien de caché.
Xavier jette des dés. Il tente de cacher un sourire sardonique alors qu'il obtient un résultat suffisant pour que l'officier découvre les armes.
Antoine : Ça sent le sapin...
MJ : Faites tous un **test d'Initiative**...
Chaque joueur jette des dés. L'initiative détermine quel personnage agit en premier lors d'un combat ou d'une scène d'action. En l'occurrence, c'est Ramon.
Fred : Je dégaine et je braque tout le monde. *Le premier qui bouge, j'le bute !*
Gaëlle : Non !
MJ : Trop tard... Fred, fais-moi un **test d'Intimidation**.
Fred jette une véritable brouette de dés. Il annonce son résultat avec un grand sourire.
MJ : OK, ils ont peur et lèvent les mains. Antoine, à toi.
Antoine : Gaz !
MJ : *L'Exil* est toujours accroché au vaisseau des douanes...
Antoine : C'est grave ?
MJ : Ça dépendra du résultat de ton **test de Pilotage**.
Sans plus attendre, Antoine se saisit de nombreux dés, les jette et annonce le résultat à Xavier. Le **sort de *L'Exil* est en jeu**. Xavier **recompte le résultat** d'Antoine, au cas où...
MJ : C'est bon ! *L'Exil* arrache le conduit qui reliait les deux vaisseaux et s'élance dans l'espace.
Gaëlle : Que font les pilotes ?
MJ : Rien, ils sont trop surpris !

L'Exil file dans l'espace, avec trois prisonniers à son bord. L'aventure commence...

plus tard, et un pillard qui échappe aux griffes des PJ peut être capturé un autre jour. Seule la mort d'un PJ pourrait constituer une défaite définitive.

En outre, avec le temps, chaque PJ se construira ses propres buts. À force de s'immerger dans le dernier millénaire, il établira des liens affectifs avec certains PNJ, ce qui le poussera à les aider ou à leur nuire. Il prendra position quant aux crises et aux conflits qui secouent le dernier millénaire et décidera probablement de jouer un rôle déterminant dans ceux-ci. Ces buts à long terme constituent autant d'occasions de « gagner » ou de « perdre », cette fois-ci de façon plus définitive peut-être.

Bonne chance !

LE SYSTÈME METAL FAKTOR

Le système Metal Faktor gère l'aspect technique des parties de *Metal Adventures*. Il tire son nom d'une expression propre au dernier millénaire faisant référence au nombre d'armes au mètre cube, et donc au danger, lors d'une bataille. Il met l'accent sur la violence de cette époque, ainsi que sur le caractère spectaculaire et cinématographique propre aux aventures des pirates de l'espace. En outre, les parti-pris de ce système permettent aux joueurs de décrire des actions d'éclat plutôt que de réfléchir à une stratégie alambiquée.

Pour jouer une partie, les joueurs se munissent de :

- Plusieurs dés à six faces, de deux couleurs différentes ;
- Une fiche de personnage par joueur (cf. p. 58) ;
- Le paravent ou « écran de MJ » présentant les informations essentielles du jeu ;
- Crayon et gomme ;
- Des boissons gazeuses, des chips et du chocolat ;
- Du rhum ! (s'ils sont majeurs, bien sûr).

Dans les règles, un dé à six faces est appelé « d ». Lorsqu'un chiffre précède cette notation, il s'agit du nombre de dés à jeter pour obtenir un résultat.

DÉMARRAGE RAPIDE

Vous êtes en route pour votre première partie, celle où vous créerez votre personnage. Il vous reste à peine une demi-heure avant le rendez-vous et vous ne pouvez pas lire l'intégralité du *Manuel des joueurs*. Ce n'est pas grave ; voici les chapitres essentiels. Vous pourrez lire les autres plus tard :

- Chronique d'une fin annoncée (p. 10) ;
- La galaxie (p. 11) ;
- Résolution d'un test (p. 41) ;
- La santé (p. 98).

Il ne vous reste alors plus qu'à créer un personnage grâce au chapitre « Tous sur le pont » !

METAL ADVENTURES MODE D'EMPLOI

Metal Adventures : Le Manuel des joueur (*MdJ*) constitue le livre de base de *Metal Adventures*. Il est destiné autant aux joueurs désireux d'interpréter un pirate de l'espace qu'à celui qui tiendra le rôle de MJ. Les informations fournies dans cet ouvrage sont destinées aux joueurs et les personnages qu'ils incarnent en disposent également. *Le Manuel des joueur* est divisé en trois livres, les règles les plus simples et élémentaires étant présentées en premier :

- Les pirates de l'espace : cette partie décrit le dernier millénaire, les règles de base du jeu et le processus de création de personnage.
- Les règles de survie du dernier millénaire : ce livre contient les règles pour partir à l'aventure, se battre dans l'espace et au sol. Il décrit également le fonctionnement des vaisseaux spatiaux.
- La grande aventure : vous trouverez ici les informations qui permettent de vivre pleinement la vie de pirates, comme le voyage spatial, le commerce, la fête et les points d'expérience !

Attends ! J'ai lu une règle là-dessus quelque part !

Le Manuel des joueurs ne livre pas tous les secrets du dernier millénaire, contenus dans *Le Guide du meneur* (*GdM*), destiné au MJ. Celui-ci contient également le premier volet d'une suite d'aventures : la campagne *El Barco del Sol*.

Metal Adventures et cette campagne seront déclinés en trois suppléments, chacun livrant de nouvelles règles, un nouveau pan du dernier millénaire et de nouveaux épisodes de la campagne :

- *La Prise et le Profit* : détaille les règles de commerce, la gestion d'un équipage de PNJ, ainsi que les Barrens et l'OCG ;
- *Le Roi et le Peuple* : expose des règles concernant la diplomatie et le savoir, ainsi que des détails sur l'Empire de Sol et la Ligue des planètes libres ;
- *Le Fer et le Sang* : complète les règles de combat de masse. Il décrit le terrible empire galactique et livre les derniers épisodes de la campagne, ainsi que les conséquences de celle-ci sur le dernier millénaire.

Vous en savez assez ;

À l'abordage !

LIVRE 1
LES PIRATES DE L'ESPACE

Stella marchait depuis plusieurs jours sous un soleil de plomb. Elle n'avait croisé que les ruines de cités datant de l'âge stellaire, de vieux immeubles à moitié ensevelis sous les dunes de sable. Au loin, elle avait aperçu des colonnes de poussière. Elle avait toujours changé de cap. Ayant grandi dans les Barrens, elle savait éviter les bandes de pillards et leurs places fortes.

LE DERNIER MILLÉNAIRE

Le cadre de *Metal Adventures* – **le dernier millénaire** – est une époque violente et sauvage ; la seule loi est celle du plus fort. Presque toutes les nations stellaires sont en guerre avec toutes les autres. Ainsi, personne ne peut lutter efficacement contre les pirates et contre toutes sortes de pillards sans foi ni loi. Les personnages des joueurs ne pourront compter que sur eux-mêmes. Ils devront se montrer dignes du panache et de la réputation des pirates, personnifiés par Stella Bell, la plus célèbre d'entre eux.

CHRONIQUE D'UNE IN ANNONCÉE

>>> Les origines

Il y a environ cinquante mille ans, l'humanité s'unit sous une même bannière et rebaptise sa planète d'origine **Sol Prime**. C'est **l'âge des découvertes**, une époque où l'humanité s'élance à travers l'espace, confiante dans l'avenir. Elle conquiert l'ensemble de son système solaire, le système Sol. La durée des voyages entre Sol Prime et les colonies est longue et cela fait naître un désir d'indépendance. Face à cette menace, l'humanité se dote d'un gouvernement militaire et policier. Elle se développe et, finalement, perce le mystère du voyage interstellaire. Elle colonise les systèmes planétaires les plus proches de Sol.

Plus tard, **l'âge des conquêtes** est marqué par la rencontre entre l'humanité et les races extraterrestres. Ce qui aurait pu être une chance inespérée pour tous les peuples de la galaxie se transforme en cauchemar. Personne ne sait vraiment qui a commencé la guerre, mais une chose est sûre : les humains l'ont finie. Les races extraterrestres sont systématiquement exterminées. Cependant, le patrimoine génétique de ces peuples s'est mélangé à celui de l'humanité, créant une multitude de **mutants**. Aujourd'hui encore, plus de 10 % de l'humanité – ou plutôt, **métahumanité** – est composée de telles aberrations génétiques. L'âge des conquêtes a bien d'autres conséquences : les armes utilisées lors des guerres contre les extraterrestres provoquent des dégâts colossaux, à l'échelle de la galaxie (systèmes planétaires détruits, trous noirs créés de toutes pièces, etc). Aujourd'hui encore, des régions entières de la galaxie portent les stigmates de la guerre.

Mille ans plus tard, le gouvernement central de l'humanité ne résiste pas à l'éloignement des différentes colonies stellaires. La société humaine s'effondre et la situation dégénère en une **guerre galactique** qui dure presque dix mille ans. Dans un premier temps, les colonies se multiplient dans un effort désespéré pour accaparer plus de ressources. Ainsi, l'humanité conquiert l'ensemble de la galaxie.

Cependant, les infrastructures des divers camps sont tellement mises à mal que les voyages interstellaires deviennent impossibles et chaque système planétaire se replie sur lui-même : c'est **l'âge de métal**. Dix mille

ans durant, des milliards de colonies vivent comme des barbares, sans technologie ni confort, dans une guerre absolue et absurde.

À la fin de cette terrible période, certaines planètes parviennent à reconstituer un pâle reflet de leur grandeur d'antan et un **âge stellaire** voit le jour. Des contacts sont rétablis entre les colonies. De nouvelles guerres débutent et de nouvelles structures politiques interstellaires sont créées. Si celles-ci s'inspirent de bribes du passé, l'humanité est désormais une race apatride : personne ne peut produire de document qui localise de façon irréfutable la position de la planète d'origine de l'humanité, et les érudits de toute la galaxie s'étripent pour savoir lequel d'entre eux a raison. Une des nations stellaires, cependant, a sa petite idée sur la question...

L'espace... le temps... l'infini.
Tout ça, c'est foutu...

>>> Aujourd'hui

30 000 ans après le début de l'âge stellaire, l'humanité et les mutants occupent la presque totalité de la galaxie. De l'âge stellaire ont surgi quatre grandes **nations stellaires** qui sont, de la plus ancienne à la plus récente :

- L'Empire de Sol ;
- L'Omni-cartel galactique (OCG) ;
- L'Empire galactique ;
- La Ligue des planètes libres.

En outre, il existe des millions de planètes sans foi ni loi. Bien qu'il ne soit dirigé par aucun gouvernement, l'ensemble de ces planètes est collectivement appelé **Barrens**. Ceux-ci constituent une zone franche, un havre de paix pour les pirates, les brigands et tous ceux que les nations stellaires pourchassent. Enfin, quelques colonies vivent toujours isolées du reste de l'humanité et des millions de planètes plus ou moins habitables n'ont toujours pas été foulées par l'homme – ou par une autre race que l'homme.

Chronologie

0 :	l'âge des découvertes
+ 1000 :	l'âge des conquêtes
+ 2000 :	guerre galactique
+ 10 000 :	l'âge de métal
+ 20 000 :	l'âge stellaire
+ 22 000 :	fondation de l'Empire de Sol
+ 25 000 :	fondation de l'OCG
+ 35 000 :	fondation de l'Empire Galactique
+ 50 000 :	le dernier millénaire, guerre totale et fondation de la Ligue des planètes libres

Si pendant de longs millénaires les nations stellaires se sont contentées de s'étendre plus ou moins pacifiquement, elles sont devenues limitrophes les unes des autres au cours du dernier millénaire. Cela ne pouvait durer éternellement et la guerre éclata entre les deux empires humains : l'Empire de Sol s'estime le seul légitime à gouverner la galaxie, car digne héritier du gouvernement de Sol de l'âge des conquêtes. Il prétend également que sa planète-mère est Sol Prime, la planète d'origine de l'humanité. L'Empire galactique, lui, se juge le seul capable de diriger efficacement l'humanité car il est le seul ayant la force de gouverner sans risquer de connaître la même chute que l'ancien gouvernement humain. Au sein de ce conflit, l'OCG commerce avec tout le monde, engrangeant d'impressionnants bénéfices, tandis que la Ligue des planètes libres lance un appel désespéré pour la paix et la justice.

Si cette guerre se concentre sur la zone frontière entre les deux empires, ses conséquences se font sentir partout dans la galaxie. Des convois militaires drainent les forces vives de tous les systèmes des deux empires, les chantiers spatiaux tournent à plein régime et tout le monde craint le jour où l'un des deux empires emportera la victoire. Même l'avenir des Barrens semble compromis : récemment, l'Empire galactique a changé de tactique et décidé de conquérir ces planètes dépourvues de ressources, mais également de défenses. Ce changement de stratégie reste une surprise pour tous les observateurs. Ce qui est sûr, c'est qu'une véritable course pour la domination galactique oppose désormais les deux empires. Pour beaucoup, cette guerre ne peut avoir qu'une seule issue : la destruction de l'humanité toute entière...

La Galaxie

>>> La dernière frontière...

L'humanité et les mutants qui l'accompagnent vivent dans une galaxie d'environ 100 000 années-lumière (AL) de diamètre. Personne n'est en mesure d'aller au-delà de cet espace galactique. Peu importe car la galaxie offre suffisamment de planètes à explorer et à piller. Elle est divisée en plusieurs centaines de quadrants, des cubes de 2500 AL d'arête (les cases de la carte page suivante). Chaque quadrant contient plusieurs centaines de milliers de systèmes planétaires, qui abritent chacun une dizaine de planètes. Il faudrait mille vies pour en faire le tour ! Pourtant, la plupart des humains ne quitteront jamais la planète qui les a vus naître.

Ceux qui ont la chance de pouvoir voyager dans l'espace peuvent contempler le spectacle magique de l'infini stellaire : ces corps célestes aux couleurs parfois ahurissantes, évoluant sur un fond d'éternelle nuit étoilée. Et lorsque les innombrables astres de la galaxie ne scintillent pas au loin, c'est qu'ils ont été remplacés par le tunnel kaléidoscopique caractéristique des voyages hyperspatiaux.

Cette technologie qui permet de voyager d'un système planétaire à l'autre constitue la clef de voûte de la civilisation humaine. Elle n'est cependant pas parfaite, et il faut bien souvent plusieurs semaines pour rejoindre sa destination, un bon mois lorsque celle-ci se trouve à l'autre bout de la galaxie. En outre, un saut hyperspatial requiert d'être à bonne distance du soleil, et cela suppose un voyage de plusieurs jours.

En comptant les voyages interplanétaires et les pauses nécessaires au ravitaillement, il faut entre un et deux mois à un vaisseau standard pour traverser la galaxie.

En outre, les voyages spatiaux sont dangereux : flottes militaires en mouvement, monstres spatiaux, champs d'astéroïdes, tempêtes spatiales, cimetières de vaisseaux, trous noirs et attaques de pirates font de chaque trajet une aventure. Presque tous les marchands se cantonnent aux routes galactiques, plus sûres. Ceux qui s'en écartent sont des aventuriers... ou des fous ! Parfois, le voyageur ne trouve qu'un champ d'astéroïdes là où se tenait autrefois une planète, ou traverse une nébuleuse radioactive créée par les terribles armes de l'âge des conquêtes. Surtout, les cartes galactiques sont rarement fiables et toujours incomplètes. Il n'est pas rare de devoir faire escale dans une station spatiale ou un astéroïde-relais pour trouver un guide ou une carte du quadrant.

Aucun vaisseau n'a d'autonomie suffisante pour traverser la galaxie en un seul saut hyperspatial. Pour répondre à ce besoin, l'OCG a installé des **stations-relais** régulièrement approvisionnés à des coordonnées stratégiques pour les voyages galactiques. On y trouve les marchandises les plus communes, ainsi que le Radix nécessaire aux voyages hyperspatiaux, des pièces de rechange et de la nourriture. Il est très mal vu de les piller, car tout le monde en a besoin pour voyager dans l'espace. Ces « îles spatiales » constituent les repaires favoris des pirates et autres pillards de l'espace, car ils peuvent s'y approvisionner sans qu'on leur pose trop de questions. Comme ces relais sont situés hors des systèmes planétaires, il est possible d'effectuer un saut après à peine quelques heures de voyage spatial.

Les coordonnées des relais OCG sont inscrites dans tous les navordinateurs de toutes les nations stellaires : ils sont si pratiques ! Les autres nations stellaires disposent également de relais, mais il s'agit en général d'avant-postes militaires réservés à leurs ressortissants. L'OCG dispose en outre de relais plus modestes un peu partout dans la galaxie, mais il est difficile d'en dresser la liste, et celle-ci n'est pas incluse par défaut dans les ordinateurs de bord.

Enfin, et surtout, le voyage spatial ou hyperspatial est le seul moyen de communication de l'humanité. Aucun appareil ne permet d'envoyer de messages d'une planète à l'autre, et il faut recourir à des coursiers galactiques pour faire parvenir une missive à son destinataire.

« Les étoiles brillaient si fort qu'on croyait pouvoir les toucher du doigt. »

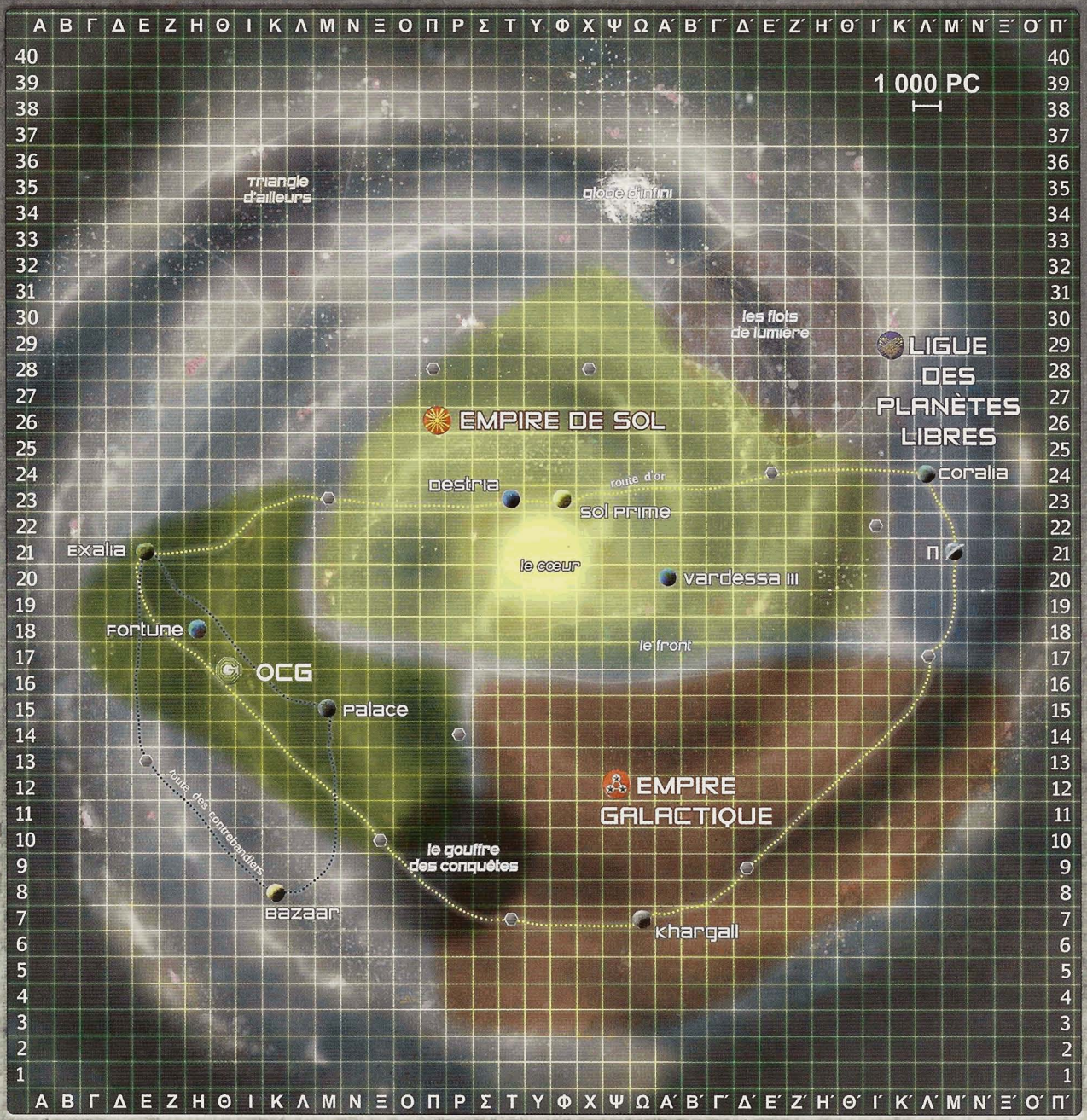
CARTE GALACTIQUE

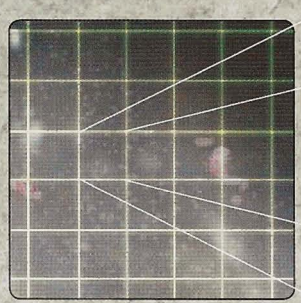
Deux unités de mesure sont utilisées pour calculer les distances des voyages interstellaires : l'année-lumière (AL) et le parsec (PC). Un PC vaut 2,5 AL. La galaxie du dernier millénaire est divisée en quadrants, des cubes de 1000 PC d'arête. Chaque quadrant est identifié par ses coordonnées sur la grille de la galaxie. On note les coordonnées (x, y), où x est l'abscisse, et y l'ordonnée.
Les noms indiqués sur la carte sont ceux des systèmes les plus connus de la galaxie. Bien souvent, c'est également le nom de la planète la plus importante au sein de ce système.

- Empire de Sol
- OCG
- Empire Galactique
- Ligue des planètes libres
- Relais de l'OCG

Abscisse	Prononciation
A	Alpha
B	Bêta
Γ	Gamma
Δ	Delta
E	Epsilon
	Dzêta
H	Êta
	hêta
I	Iota
	Kappa
	Lambda
	Mu
N	Nu
	Xi
O	Omicron
	Pi
P	Rhô
	igma
T	Tau
	Upsilon
Φ	Phi
	Khi
Ψ	Psi
	Oméga

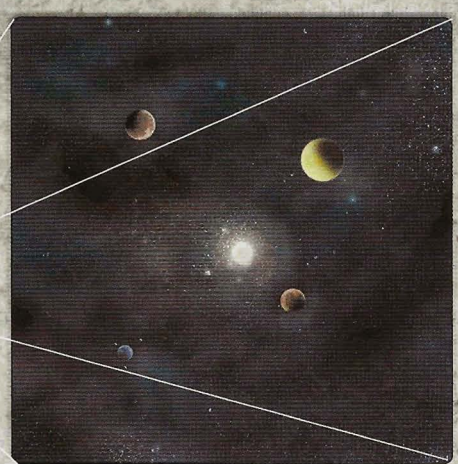
CARTE GALACTIQUE





La galaxie

Un quadrant



Un système planétaire

>>> Là où l'homme n'a jamais posé le pied

Tous les voyages ont une fin. Pour la plupart des vaisseaux – les plus petits – celle-ci consiste en un amerrissage : les vaisseaux spatiaux ne se posent pas sur le sol, mais sur la mer, accostant à d'authentiques ports. Les ingénieurs spatiaux sont en effet arrivés à la conclusion qu'il était moins onéreux de faire amerrir les vaisseaux que de construire des astroports sur la terre ferme. Pour les vaisseaux qui sont trop gros, le dernier arrêt se fait à une station orbitale, une navette assurant le transfert jusqu'au sol... enfin, jusqu'à la mer.

Au vu de la diversité qui règne dans la galaxie, ce « sol » peut revêtir bien des aspects. Seuls les explorateurs spatiaux les mieux documentés peuvent imaginer la variété d'environnements planétaires abrités par la galaxie. Dans bien des cas, ceux-ci sont inhospitaliers, exhibant une terre à la couleur fantasque, s'étendant sous un ciel lui-même bizarrement teinté par un soleil ou une lune capricieuse. Cette dernière est parfois si proche qu'on peut y compter les cratères et y admirer les villes. Ainsi, l'humanité a colonisé des planètes désertiques, volcaniques, recouvertes d'océans, de jungles ou de glace. Et tant d'autres...

Souvent, il n'existe qu'une seule planète habitable par système, et ceux qui en comptent plus de trois sont très rares. D'autres planètes peuvent être terraformées ou colonisées grâce à des habitats protégés, mais rien n'est parfait et ces procédés engendrent souvent de nouvelles mutations. Rares sont les systèmes abritant plus d'une demi-douzaine de planètes et de satellites habités. Cela dit, rares sont également les systèmes accueillant plus d'une douzaine de planètes, habitées ou non.

>>> Géographie spatiale

Pour la plupart des humains du dernier millénaire, la galaxie est un vaste océan d'étoiles, majestueux certes, mais un peu monotone. Il n'en est rien. Chaque quadrant, chaque système recèle ses particularités, héritées des bizarreries de la nature ou des cataclysmes de l'âge des conquêtes. Des régions entières de la galaxie sont soumises à ces caprices spatio-temporels, et les pirates les connaissent bien. Les plus dangereuses de ces **zones à risque** sont bien connues des pilotes :

- **Le Cœur** : Vue de haut, la galaxie ressemble à une spirale, mais de profil, c'est plutôt une lentille, plus épaisse en son centre. Dans le cœur, chaque quadrant contient plus de systèmes car il est plus « épais ». Il faut donc monter au-dessus ou descendre en dessous du plan de la galaxie pour trouver sa destination. Cela ne rend pas les voyages spatiaux plus dangereux, juste plus longs.
- **Les Flots de lumière** : Dans cette nébuleuse, les étoiles naissent et meurent à un rythme anormal. Il est fréquent d'y être confronté à des trous noirs, des supernovas ou des naissances d'étoiles, ce qui y rend la navigation hyperspatiale *très* dangereuse.
- **Le Front** : C'est ici que les deux Empires s'affrontent. Chaque quadrant est patrouillé par de puissantes flottes et les batailles ébranlent même les planètes. Il est *fortement* déconseillé d'y pointer le bout de son nez.
- **Le Globe d'infini** : Depuis l'âge des conquêtes, la masse des étoiles de cette région est trop élevée. Cela crée un mur hyperspatial sur lequel tous les vaisseaux se désintègrent irrémédiablement.
- **Le Gouffre des conquêtes** : Cette zone de l'espace est vide, désespérément vide. Aucune étoile, aucune planète ne vient encombrer l'espace. On dit

GÉOGRAPHIE SPATIALE

Répartition des systèmes par nation	
40 %	Barrens
20 %	Empire galactique
15 %	Empire de Sol
10 %	OCG
10 %	Inoccupé ou civilisation incapable de voyage spatial
5 %	Ligue des planètes libres

que ce gouffre fut créé par des bombes temporelles, ou des mini-novas militarisées. Peu importe, il n'y a rien ici, pas même une station-relais de l'OCG. Seules les rumeurs les plus folles prétendent que des pirates s'y cachent.

- **Le Triangle d'ailleurs** : Personne n'est jamais revenu du Triangle d'ailleurs. On dit que les vaisseaux y disparaissent, téléportés dans le temps ou l'espace. Certains navigateurs affirment recevoir d'étranges messages radio lorsqu'ils croisent à proximité.

Il existe également des routes galactiques, bien connues des marchands et des pirates. Régulièrement empruntées, précisément cartographiées, elles fournissent aux navigateurs un moyen sûr de se rendre d'un point à un autre. Deux d'entre elles sont connues à travers toute la galaxie et permettent de voyager entre les différentes nations stellaires.

- **La route d'or** : Cette route relie toutes les planètes mères des nations stellaires. Empruntée par les marchands les plus riches et les mieux équipés, elle permet d'acheter et de vendre les marchandises les plus prisées de la galaxie, ou d'en visiter les planètes les plus célèbres !
- **La route des contrebandiers** : Cette route relie Bazaar, Exxalia et Palace. Sur la première, les contrebandiers achètent toutes sortes de marchandises illégales, à vil prix. Sur la deuxième, ils les revendent avec bénéfice. Sur la troisième, ils dépensent tous leurs gains dans les hôtels de luxe, puis recommencent le circuit !

>>> La société métahumaine

C'est dans ce contexte que vit la métahumanité du dernier millénaire. « Dernier » en raison d'une croyance répandue par les historiens de l'Empire de Sol : l'humanité et la galaxie sont désormais trop vieux. Les scientifiques sont convaincus qu'avant la fin du cinquantième millénaire, un cataclysme social, technologique ou naturel mettra fin à l'existence de la métahumanité. Cette seconde expression, quant à elle, traduit la diversité génétique de l'humanité, composée d'humains dits « normaux » et de mutants. La métahumanité ne constitue cependant qu'une seule race, puisque les unions entre humains et mutants sont fertiles.

Les points communs s'arrêtent là, car les mutants ont un aspect radicalement différent des humains : couleur de peau, nombre de membres, morphologie, etc. Certaines de ces mutations se révèlent fort utiles et permettent aux mutants d'accomplir des exploits surhumains, comme projeter des éclairs énergétiques ou survivre dans l'espace. Leur physiologie est malheureusement assez instable, et ils guérissent plus lentement que les autres humains. En outre, les mutants sont considérés comme des monstres et maltraités dans les nations stellaires, hormis la Ligue des planètes libres. Ils jouissent pourtant d'une réputation sulfureuse : selon celle-ci, les mutants masculins sont particulièrement bien membrés et l'intimité des mutantes offrirait des sensations à nulle autre pareille.

Malheureusement, la plupart des humains n'ont pas le temps de se préoccuper de leur vie sexuelle. Partout règnent la loi du plus fort et le désespoir. Les religions n'existent plus depuis l'âge de métal ; l'humanité a oublié son passé et plus personne ne se préoccupe d'une quelconque spiritualité. Certes, les nations stellaires prônent des valeurs morales, mais elles les imposent plus qu'elles ne les partagent. L'ignorance est partout et de nombreux humains ne savent ni lire ni écrire. De toute façon, l'humanité est condamnée et ne verra pas le prochain millénaire.

Même la technologie est incapable d'offrir un quelconque réconfort. Héritée de l'âge des conquêtes, elle ne progresse plus depuis des millénaires, et recule même selon certains. Les ordinateurs, dont les prouesses sont vantées dans les légendes de l'âge des découvertes, ne sont plus que des machines rares et primitives, dépourvues d'autonomie. Et si les soldats de l'Empire galactique disposent d'armes lasers et d'armures de combat, des milliards de milliards de paysans continuent de creuser des sillons à l'aide d'une charrue et de monstres de bât.

Finalement, le lien qui subsiste entre tous les humains n'est autre que l'OCG : les marchands galactiques emmènent avec eux un langage commun parlé à travers toute la galaxie, des unités de mesure standard – notamment pour le temps et l'espace – et surtout une monnaie commune : le **crédit** (₡) ! L'OCG publie également de nombreuses sources d'information qui circulent à travers toute la galaxie, enregistrements vidéo ou journaux de papier dont les deux plus connus sont le **Galactic News**, qui traite de toute l'actualité du dernier millénaire, et **Metal Technology**, un catalogue constamment mis à jour qui informe tous les marchands, aventuriers et hors-la-loi des dernières innovations de l'OCG en matière d'équipement, de vaisseaux spatiaux et d'armement !

Pourtant, dans une galaxie qui s'étend et s'épuise à l'infini, pour une métahumanité déracinée, la plus grande des richesses n'est pas l'argent, mais le savoir. Aux quatre coins de la galaxie, des archéologues et des pilleurs de tombes cherchent des grimoires et des modules-mémoires, espérant reconstituer le passé de la métahumanité ou devenir riches. Un simple livre, pour peu qu'il soit suffisamment ancien, peut valoir autant qu'un galion rempli d'or !

GLOSSAIRE

Année-lumière (AL) : unité de mesure galactique.

Anti-grav : désigne la technologie, les appareils et les véhicules qui flottent au-dessus du sol ou de l'eau grâce à des générateurs d'anti-gravité.

Crédit (₡) : La monnaie standard du dernier millénaire, diffusée par l'OCG.

Klik (K) : unité de mesure galactique. Dans l'espace, un klik vaut mille kilomètres.

Metal Faktor : terme hérité de la guerre stellaire ; désigne la concentration d'armes sur un champ de bataille. Désigne désormais le caractère dangereux d'un combat.

Parsec (PC) : unité de mesure galactique. 1 PC = 2.5 AL

Quadrant : secteur galactique. Un quadrant est un cube de 1000 parsecs d'arête.

Relais OCG : station spatiale le plus souvent construite dans un astéroïde près de la limite de saut d'un système.

Système orbital : système rassemblant une planète et ses satellites, naturels ou artificiels.

Système planétaire : système rassemblant les planètes en orbite autour d'un soleil, ainsi que les satellites de celles-ci.

Unité spatiale (US) : unité de mesure galactique. Dans l'espace, 1 US vaut 100 000 000 km.

LES NATIONS STELLAIRES

Les nations stellaires regroupent la métahumanité dite « civilisée ». Quelles que soient les particularités de chacune d'entre elles, elles partagent une origine commune : le chaos de l'âge de métal. Elles sont toutes le fruit d'un gigantesque brassage ethnique et culturel dans lequel il est impossible de retrouver l'origine des civilisations ou des individus.

Dans le dernier millénaire, l'ethnie et la couleur de la peau n'ont plus de sens. Les nations stellaires acceptent toutes les ethnies et il est courant de voir celles-ci se mélanger au sein d'une même famille, engendrant de nombreux métissages. Ainsi, la couleur de la peau ne permet pas de déterminer la nation d'origine, et vice-versa. Cela dit, les pirates de l'espace originaires de la planète Havana présentent un ethnotype particulier, un métissage unique dans toute la galaxie : une peau cuivrée, des cheveux souvent bouclés et un accent qui chante !

« La sécurité ? L'ordre ? Une arnaque ! Moi, je préfère la liberté ! »

La multiethnicité n'est pas le seul point commun des nations stellaires. Tous ceux qui y vivent sont recroquevillés dans un quotidien sans avenir et écrasés sous le poids d'institutions annihilant toute individualité. La médiocrité y est le meilleur des choix et même les puissants y vivent comme des serviteurs, esclaves de leurs responsabilités.

Ces sacrifices sont faits dans l'espoir de vivre en sécurité. Malheureusement, personne n'est à l'abri de la violence. Si les systèmes au cœur de chaque nation sont relativement protégés des pillards, ceux situés sur les frontières disposent rarement des moyens d'assurer la sécurité de leurs habitants. Ils constituent des cibles de choix pour tous les hors-la-loi.

NOM, PRÉNOM !

Chaque nation stellaire est porteuse de conventions, notamment en ce qui concerne les noms. La liste qui suit donne les prénoms et les noms les plus typiques de chaque nation. Cependant, chacune d'entre elles abrite plusieurs milliards de mondes, comptant chacun des milliards d'individus : on ne compte plus les exceptions !

Prénoms solaires (masculins) : Alcemides, Almarus, Altaro, Aratus, Arus, Balthus, Broca, Constantius, Demetrio, Drago, Emilius, Galannus, Ivanos, Nabonidus, Namedides, Orastes, Otho, Pallantides, Pelias, Promero, Prospero, Rinaldo, Thespides, Thespius, Theteles, Tiberias, Valannus, Valerus.

Prénoms solaires (féminins) : Diane, Dorea, Kucia, Lissa, Muriela, Natala, Octavia, Olivia, Petra, Taramis, Tina, Valeria, Vateesa, Zelata, Znobia.

Noms de familles solaires : Aluredes, Anthys, Arcand, Arius, Arvina, Assimof, Badrigio, Bazin, Bellator, Bralazzi, Brascio, Buccio, Carantus, Cato, Chalerio, Cyricus, Dardanus, Dolabella, Donaes, Dorass, Dormio, Dyvarc, Elyse, Fadus, Gervaes, Geta, Gracilis, Hölm, Lamsyn, Larraga, Libo, Litumaris, Lyber, Mancrio, Muco, Naud, Perennis, Rampal, Rimbaldi, Segestes, Sorel, Tadiri, Torys, Tranio, Vala, Vespillo, Vettese, Watz, Weyne, Wolta, Wythsten.

Note : *Les noms solaires sont souvent précédés d'une particule : « de » (parfois prononcé « dé ») et « von » sont les plus courantes.*

Prénoms galactiques (masculins) : Alan, Alex, Barry, Ben, Bob, Brad, Brian, Clarence, Clyde, Colin, Craig, Dan, Dennis, Doug, Ed, Fred, Gary, Greg, Hal, Harry, Hugh, Ian, Jay, Jeff, Jim, Jo, John, Kevin, Kyle, Luke, Matt, Neil, Pete, Oliver, Ray, Ricky, Rob, Ron, Scott, Terry, Tim, Todd, Tom, Troy, William.

Prénoms galactiques (féminins) : Amanda, April, Betty, Bridget, Carol, Chloe, Courtney, Dana, Darlene, Denise, Donna, Emma, Eva, Gloria, Jen, Joyce, Kara, Kate, Laura, Leslie, Lisa, Lynn, Mary, Meg, Nancy, Pam, Rachel, Sam, Sarah, Shanen, Shelly, Tina, Tracy, Vicky.

Noms de famille galactiques : Adams, Anderson, Barnett, Brady, Caldwell, Carter, Clayton, Cummings, Davies, Dillon, Farmer, Fisher, Frazer, Gibson, Hines, Hobbs, Jones, Larson, Milford, Morton, Murphy, Owens, Paige, Phillips, Spencer, Watson.

Prénoms impériaux (masculins) : Arkes, Asidor, Drastos, Erestes, Farros, Generk, Haron, Kayron, Korban, Korlon, Kron, Larius, Melander, Naystus, Partos, Rasteus, Rex, Sark, Tarus, Terebus, Tyrus, Vayneros, Vemas.

Prénoms impériaux (féminins) : Adernia, Alteyria, Anora, Argea, Arkeyla, Celiste, Ceryma, Daraness, Dorima, Eclea, Erydine, Karylee, Kassia, Keryl, Kora, Miarra, Nertys, Nysis, Tarlia, Tarnae.

Noms de famille impériaux : Ardenys, Berkol, Bayrtenis, Darkos, Dayros, Ganera, Kerydion, Keyrtin, Malendre, Noretyn, Raktar, Starkos, Tallidora, Torcas.

Prénoms libres (masculins) : Amra, Chakotay, Gitara, Hyam, Khemsa, Kintan, Naeem, Noam, Sakumbe, Shan, Shukeli, Subba, Tabari, Tuli, Yadon, Yasunga.

Prénoms libres (féminins) : Amadika, Amaka, Bakula, Chandi, Idra, Indira, Jamila, Latifa, Nyasha, Rajni, Tananda, Tapanga, Thula, Yael, Yasmina, Yelaya.

Noms de famille libres : Assireni, Bakari, Chinaka, Kanefer, Kashka, Mongo, Nefertari, Shomari, Taharqa.

Prénoms pillards (masculins) : Ahmad, Akando, Akkutho, Assad, Derk, Gorm, Joka, Kalantes, Kevas, Korman, Vanko, Zogar.

Prénoms pillards (féminins) : Anichka, Kara, Luba, Orenda, Oxana, Salome, Samirah, Yasmela.

Prénoms havanais (masculins) : Adolfo, Alberto, Alexandro, Alfonzo, Andres, Antonio, Armando, Arturo, Augusto, Benito, Carlos, Cecelio, Diego, Domingo, Eduardo, Enrique, Eusebio, Filippe, Francesco, Gabriel, Georgio, Guilermo, Javier, Juan, Julio, Luis, Manuel, Nestor, Oscar, Pancho, Pedro, Pepe, Rafael, Ramiro, Ramon, Raul, Ricardo, Roberto, Rodolfo, Rodrigo, Rossi, Salvador, Sergio, Thomas, Tito.

Prénoms havanais (féminins) : Adrianna, Alexandra, Andrea, Anita, Bariela, Carmen, Clara, Claudia, Consuela, Delores, Eva, Francesca, Isabella, Josephina, Juanita, Julietta, Laura, Luisa, Maria, Marisa, Miranda, Nina, Ramona, Theresa, Yolanda.

Noms de famille havanais : Acosta, Aguayo, Alverez, Aranda, Argones, Arruza, Avilés, Baro, Basoalto, Batista, Gorges, Clemente, Colon, Colonnato, Corado, Costello, Deleon, Delgado, Diaz, Donada, Espinosa, Fabila, Falcon, Fernandez, Flores, Fuentes, Gallardo, Garcia, Garza, Gomez, Gonzalez, Guardia, Guzman, Gutiérrez, Hernandez, Ibanez, Lopez, Lorca, Mano, Marquez, Martinez, Mendoza, Menendez, Montana, Montoya, Moreno, Ortega, Patrone, Pas, Pena, Perales, Perez, Ramez, Ramirez, Ramos, Ricardo, Rodriguez, Ruiz, Salinas, Sanchez, Santiago, Silvio, Terrones, Toll, Torres, Vazquez, Valdez, Vargas, Verona, Villareal.

L'EMPIRE DE SOL

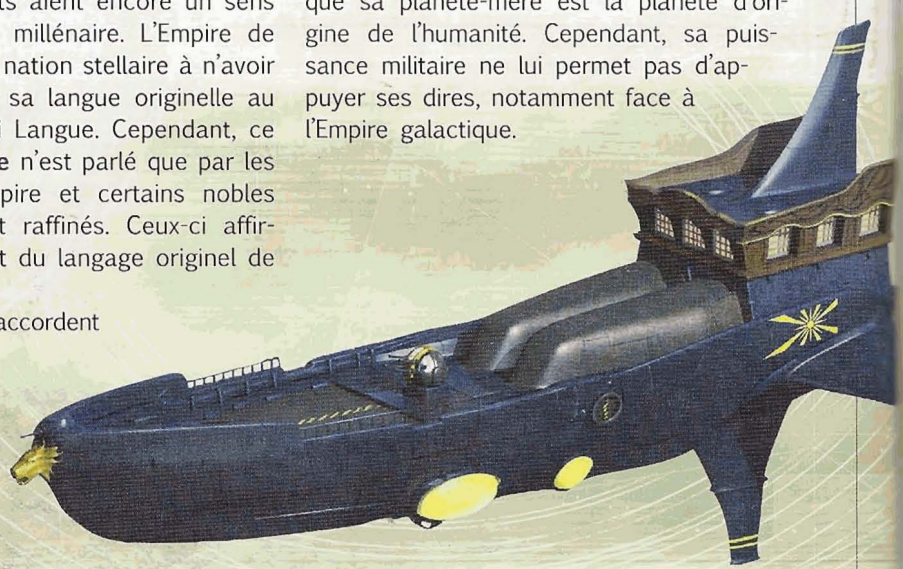
« La lumière est nôtre. »

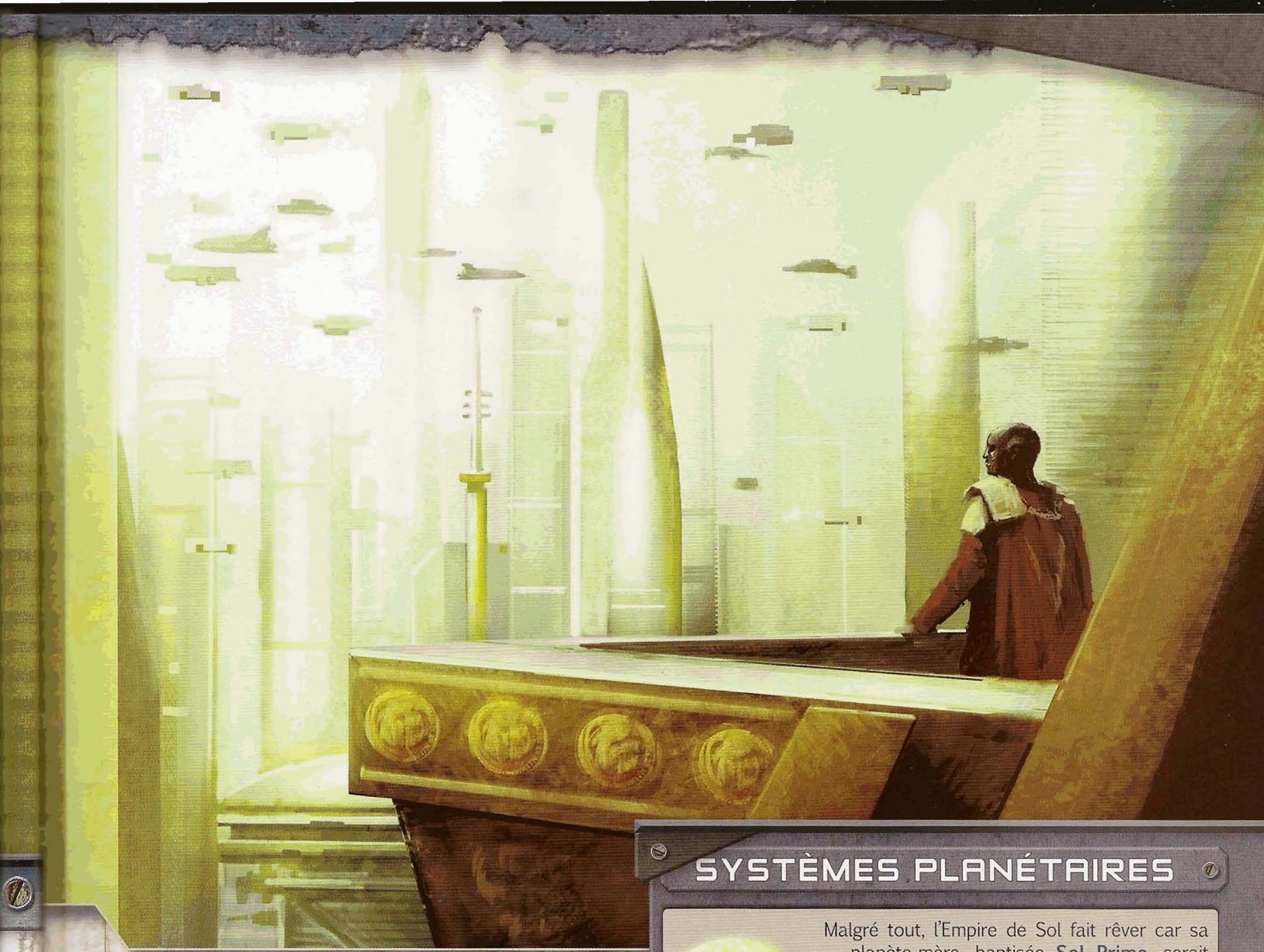
APERÇU

Date de fondation : 22e millénaire
Régime : monarchie féodale
Planète-mère : Sol Prime (Phi, 23)
Principales planètes : Vardessa III (Alpha', 20) et Destria (Tau, 23)
Potentiel industriel : moyen
Potentiel militaire : moyen
Niveau technologique : moyen
Niveau culturel : fort
Dispositif diplomatique : fort
Mutants : 2 %
Linguistique : « solaire » est l'adjectif qui se rapporte à l'Empire de Sol. Ses habitants sont des « sujets », « serfs » ou « nobles ».

L'Empire de Sol est la plus ancienne des nations stellaires et celle qui a atteint – ou conservé – le plus haut degré de **raffinement culturel**. Il fait référence dans toute la galaxie en matière d'art, d'histoire et de culture en général, si tant est que ces mots aient encore un sens dans le dernier millénaire. L'Empire de Sol est la seule nation stellaire à n'avoir pas abandonné sa langue originelle au profit de l'Omni Langue. Cependant, ce **langage solaire** n'est parlé que par les lettrés de l'Empire et certains nobles particulièrement raffinés. Ceux-ci affirment qu'il s'agit du langage originel de l'humanité.

Si tous ne s'accordent pas sur cette filiation, il est officiel que l'Empire de Sol existe depuis près de 30 000 ans et certains prétendent même que ces origines sont antérieures à l'âge des conquêtes : l'Empire de Sol se revendique d'être le descendant de l'union humaine du 2e millénaire – le gouvernement solaire – et la seule nation stellaire légitime. Il prétend également que sa planète-mère est la planète d'origine de l'humanité. Cependant, sa puissance militaire ne lui permet pas d'appuyer ses dires, notamment face à l'Empire galactique.





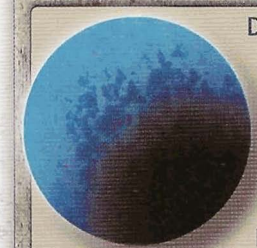
L'Empire de Sol est dirigé par la même **famille impériale** depuis 30 000 ans. Les innombrables mariages et unions ont créé tant de branches mineures que tout Sol Prime ne suffirait pas à accueillir l'ensemble de cette famille. Celle-ci ne dispose pas d'un pouvoir absolu ; elle doit composer avec des **maisons nobles** dont l'éventuelle alliance serait aussi puissante que la famille impériale. Surtout, l'Empire de Sol est vieux. Son administration est tentaculaire et inefficace. Les vendettas sont innombrables et prétextes à des luttes sans fin. Les maisons nobles sont décadentes et la famille impériale est empêtrée dans un fatras de traditions vieilles de plusieurs dizaines de millénaires.

Pourtant, le pire reste la condition des sujets solaires : 90 % de la population est constituée de **serfs**, appartenant corps et âmes aux **nobles** dont ils dépendent. Qu'ils travaillent dans les champs et les usines ou qu'ils servent dans un corps d'armée, ces serfs n'ont aucun droit, sinon celui d'obéir. Ils vivent donc comme de véritables esclaves, et seuls les vestiges d'un vague sens de l'honneur leur évitent les mêmes sévices que les habitants des Barrens. Dans l'Empire de Sol, la filiation et le sang fixent le destin de tous les individus dès la naissance.

SYSTÈMES PLANÉTAIRES

Malgré tout, l'Empire de Sol fait rêver car sa planète-mère, baptisée **Sol Prime**, serait la planète qui a vu naître les humains. Aujourd'hui, c'est une planète-ville aux avenues gigantesques, surplombées par des tours dorées dont les sommets dépassent les nuages. Un flot incessant de navettes constelle le ciel et la nuit, les lumières dessinent d'étranges symboles à la surface de la planète.

La planète **Vardessa III**, foyer de la famille Demetriès, est en revanche restée à l'état presque naturel. De grands parcs entourent les palais des membres de la famille et de gigantesques champs alimentent tout le système. Des villas et des amphithéâtres de pierre se dressent parfois en pleine campagne, en harmonie avec la nature.



Destria, foyer de la famille Belassica, est une planète-océan sur laquelle flottent de nombreuses villes lacustres. Construits en pierre et élégamment décorés, les maisons et les palais de Destria sont maintenus à flot par des générateurs d'anti-gravité. Ils sont reliés par des ponts et des gondoles parcourent les canaux ainsi dessinés.

L'OMNI-CARTEL GALACTIQUE

« La réponse est toujours : combien ? »

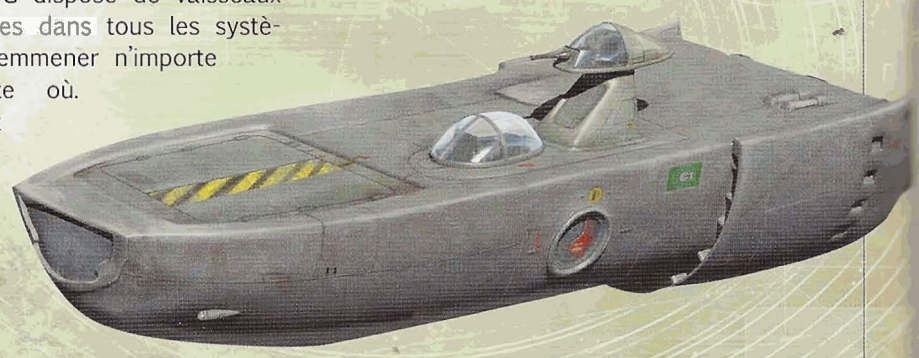
APERÇU

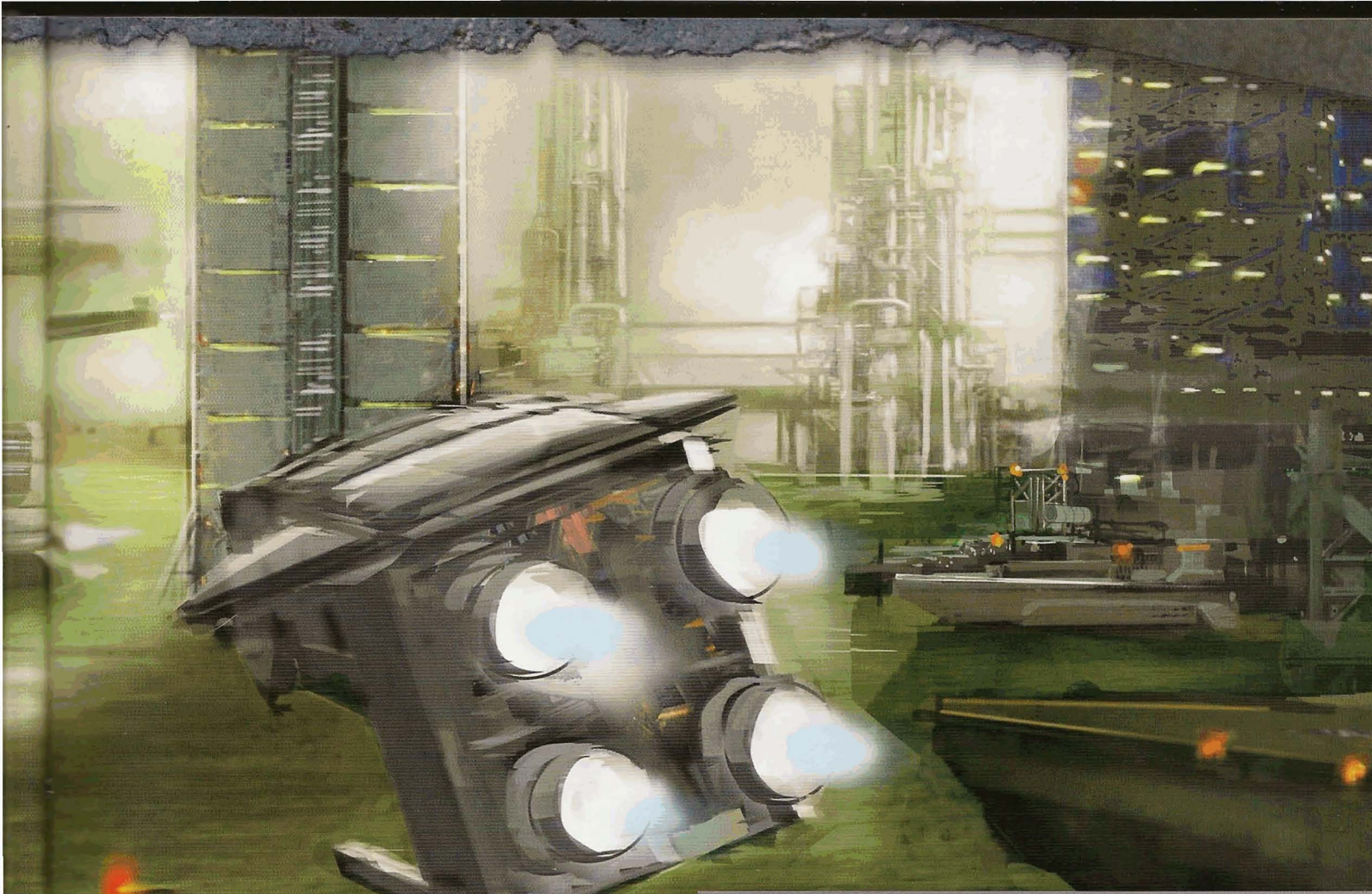
Date de fondation : 25e millénaire
Régime : société commerciale galactique
Planète-mère : Fortune (Êta, 18)
Principales planètes : Palace (Mu, 15), Exxalia (Epsilon, 21)
Potentiel industriel : fort
Potentiel militaire : faible
Niveau technologique : moyen
Niveau culturel : faible
Dispositif diplomatique : fort
Mutants : 5 %
Linguistique : « galactique » est l'adjectif récurrent qui se rapporte à l'OCG ; ses habitants sont des actionnaires, des cadres ou des employés. L'OCG est parfois appelé « le cartel ».

Pour certains, l'OCG n'a pas sa place au sein des nations stellaires, puisqu'en guise de nation, il s'agit en vérité d'une **méga-corporation** à l'échelle galactique. Ici, point de valeur fondatrice ou sociale, juste la volonté – le besoin ?– de faire du **profit**. En outre, le cartel ne contrôle qu'un nombre très réduit de planètes.

Cependant, l'OCG est connu à travers toute la galaxie car il constitue l'interlocuteur commercial de toutes les nations stellaires. L'OCG dispose de vaisseaux et d'ambassades dans tous les systèmes et peut emmener n'importe quoi n'importe où. Surtout, c'est l'OCG qui, par ses contacts avec toutes les nations stellaires, installe les standards et les conventions de la vie quotidienne : langage, monnaie, mesures, standards technologiques, etc.

Par ailleurs, l'OCG est presque aussi vieux que l'Empire de Sol, et il est possible de retracer ses origines jusqu'à de petites compagnies commerciales antérieures à ce dernier. En effet, l'OCG s'est développé, et se développe encore, à grands coups de rachats d'entreprises ou même de planètes entières.





SYSTÈMES PLANÉTAIRES

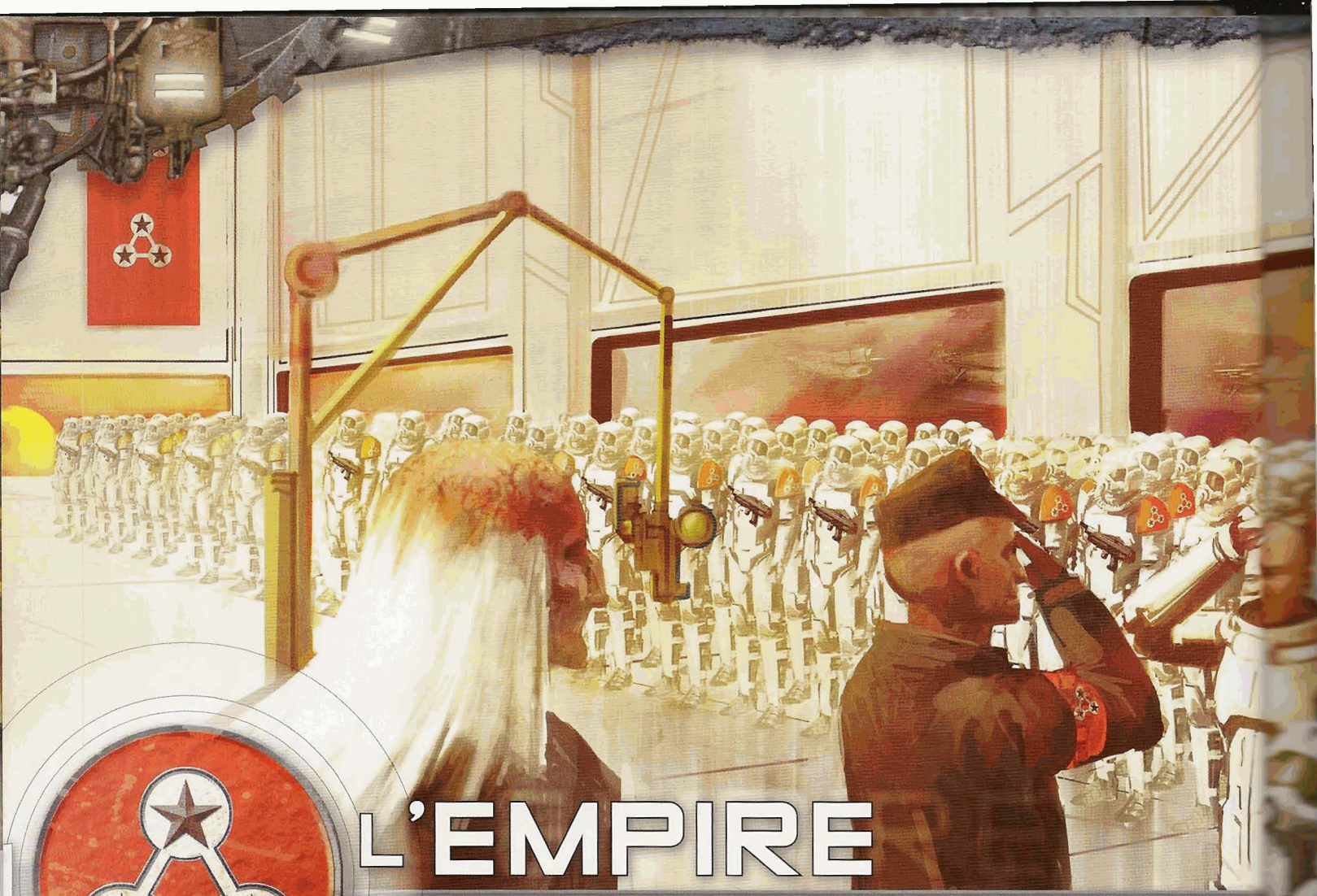
Fortune est un authentique paradis. Alors que la plupart des planètes du cartel sont de grands ensembles industriels ou administratifs dépourvus de raffinement ou d'humanité, Fortune est couverte de parcs naturels et d'îles paradisiaques au sein desquels s'intègrent parfaitement les gigantesques propriétés des actionnaires et les quelques complexes administratifs. Mais c'est sous la surface qu'il faut chercher le cœur de Fortune : la banque centrale de l'OCG !

L'OCG n'est pas structuré comme un gouvernement classique mais comme une société commerciale : le cartel est dirigé par un **directoire** élu par les actionnaires majoritaires. Les décisions de celui-ci sont relayées par des directeurs et des cadres jusqu'aux plus insignifiants des employés. Les actionnaires et les cadres forment donc une **aristocratie économique**. Hors de celle-ci, tous les « citoyens » de l'OCG sont en réalité des **employés**. Ceux qui n'ont pas de fonction au sein de la corporation sont laissés à l'abandon dans les grandes rues de verre et de métal. Ici, la plus grande sanction pénale consiste à être licencié.

À chaque échelon de la société, tout le monde travaille à un rythme effréné, motivé par l'avidité et la perspective d'une promotion. Les directeurs et les actionnaires jouissent d'un luxe et d'un confort à faire pâlir d'envie les nobles solaires. Les autres n'ont qu'à s'abrutir devant des parties de Fastball. Dans l'OCG, la valeur suprême reste l'argent et la réussite professionnelle ; l'âme humaine en est réduite à une suite de statistiques commerciales et les employés n'ont qu'à se contenter des miettes du gâteau.

Palace, quant à elle, n'abrite aucune richesse. Ce gigantesque centre de détente planétaire accueille les cadres en congé de l'OCG. Toute la population locale est employée pour les servir et leur faire passer un agréable séjour : parcs d'attraction, réserves naturelles, hôtels de luxe, etc. Ici, tout est conçu pour le plaisir et la détente.

À l'inverse, **Exxalia** est une planète-océan défigurée par les entrepôts et les astroports. Carrefour commercial et plate-forme galactique de la contrebande, cette planète vit sous une pluie permanente et ne s'arrête jamais de travailler, achetant et vendant au plus offrant.



L'EMPIRE GALACTIQUE

« Pax Galactica »

L'Empire galactique est une **dictature militaire** dont la puissance n'est égalée par aucune autre nation stellaire. Issu d'une ancienne république décadente, il s'est constitué au cours des derniers millénaires en conquérant notamment une bonne partie de l'Empire de Sol.

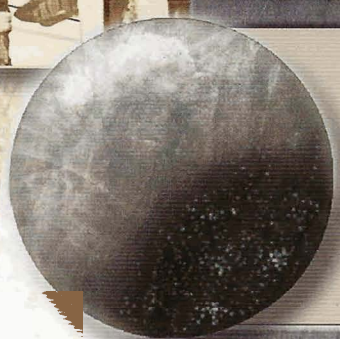
Cette conquête fut initiée par **l'amiral Khargall**, probablement l'un des plus grands génies militaires de l'histoire de la galaxie. Outre de grandes victoires militaires, il offrit à l'Empire les fondations politiques sur lesquelles celui-ci est toujours bâti aujourd'hui.

Depuis, l'Empire n'arrêta jamais de s'étendre, mais changea légèrement de stratégie au cours du dernier millénaire : désormais, même les Barrens, jugés auparavant trop pauvres pour être intéressants, sont menacés par les campagnes militaires impériales.

APERÇU

Date de fondation : 35e millénaire
Régime : dictature militaire
Planète-mère : Khargall (Oméga, 7)
Principales planètes : Dès (top-secret !) et Kyers (top-secret !)
Potentiel industriel : moyen
Potentiel militaire : fort
Niveau technologique : moyen
Niveau culturel : faible
Dispositif diplomatique : faible
Mutants : 1 %
Linguistique : l'adjectif « impérial » qualifie ce qui se rapporte à l'Empire galactique. Ses habitants sont des citoyens impériaux.

SYSTÈMES PLANÉTAIRES

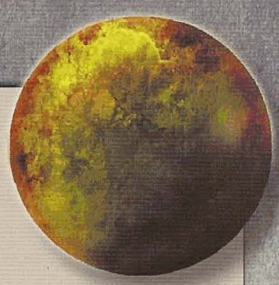


Les planètes impériales sont mornes et oppressantes. Les rues bétonnées de **Khargall** sont surplombées par d'inquiétants bâtiments administratifs à l'allure monolithique. Les cieux sont constamment balayés par les projecteurs de l'armée et les rues patrouillées par la police militaire. Ici, nul casino ou taverne où faire la fête, mais des bâtiments fonctionnels où les humains sont transformés en rouages de l'administration impériale.

L'Empire galactique est dirigé par un **triumvirat** de grands amiraux choisis par l'état-major impérial. Si tous ses citoyens ne sont pas des militaires, ce sont ces derniers qui occupent les plus hautes strates de la société et prennent les décisions politiques. En outre, tous doivent travailler pour la victoire de l'Empire. Celui-ci est extrêmement policé et la moindre résistance est écrasée avec une terrible violence.

L'Empire galactique est également le **défenseur de l'humanité**. Même ses citoyens les plus défavorisés et les plus persécutés reconnaissent que cette nation stellaire est la seule où on peut vivre véritablement à l'abri des pillards. Il faut simplement être prêt à en payer le prix : la liberté. En outre, les mutants sont impitoyablement pourchassés et éliminés au sein de l'Empire et sur toutes les planètes conquises.

Seul l'état-major impérial connaît les véritables tenants et aboutissants de la nouvelle politique de conquête galactique de l'Empire, mais il paraît évident que cette nation stellaire désire acquérir plus de ressources industrielles. Quel qu'en soit le prix.



Dès est pire : cette planète volcanique n'abrite que des bunkers, des centres d'entraînements et des champs de manœuvres. Sous un ciel de feu et les projections volcaniques, les terribles marines impériaux s'entraînent jour et nuit.

Kyers est encore pire. Seule dans son système, glacée, elle ne sert que de prison aux autorités impériales. Inutile de vouloir s'en échapper : le froid tuerait n'importe qui, et aucun vaisseau civil ne vient dans ce système, dont les coordonnées sont top-secrètes.

LA LIGUE DES PLANÈTES LIBRES

« Libres comme les étoiles. »

APERÇU

Date de fondation : 50e millénaire
Régime : fédération de planètes démocratiques
Planète-mère : Concordia (mobile)
Principales planètes : Coralia (Lambda', 24) et TT (Mu', 21)
Potentiel industriel : faible
Potentiel militaire : faible
Niveau technologique : fort
Niveau culturel : moyen
Dispositif diplomatique : fort
Mutants : 12 %
Linguistique : « libre » est l'adjectif qui se rapporte à la Ligue des planètes libres, aussi appelée « la Ligue ». Ses habitants sont des citoyens.

La Ligue des planètes libres est une fédération fondée sur des principes **de liberté et de justice**. Elle veut montrer aux autres nations et à la métahumanité qu'il existe une autre loi que celle du plus fort ; elle revendique le droit pour chaque planète de décider de son propre gouvernement. En outre, la Ligue est pacifique, et ses dirigeants prônent la non-violence. Dans le dernier millénaire, beaucoup considèrent cette philosophie comme vaine et naïve. L'**impressionnant développement technologique** de la Ligue lui permet pourtant de résister aux agressions extérieures.

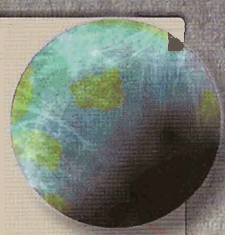
La Ligue se créa il y a moins de mille ans suite à de multiples sécessions au sein de l'Empire de Sol et de l'Empire galactique. Malheureusement, ces deux nations répliquèrent rapidement et la Ligue ne connut jamais la paix. Elle survécut malgré tout grâce au chaos engendré par la guerre entre l'Empire de Sol et l'Empire galactique. Aujourd'hui, l'intérêt de ce dernier pour les Barrens offre un répit à la Ligue, mais son avenir reste incertain. La jeune Ligue ne dispose que d'une puissance militaire symbolique. Elle peine à résister aux pillards et aux pirates de l'espace et ne peut que freiner l'invasion impériale. Beaucoup pensent que même si ce millénaire n'est pas le dernier pour l'humanité, il le sera pour la Ligue des planètes libres.

TOP SECRET

La Ligue est dirigée par un **Sénat** rassemblant des représentants élus. Tous les habitants des planètes de la Ligue ont le droit de vote et le Sénat ne doit sa légitimité qu'à ce scrutin. Celui-ci élit un président et siège dans une station spatiale mobile, Concordia. La construction de cette merveille technologique fut motivée par la faiblesse militaire de la Ligue : la mobilité de sa capitale est la seule garante de sa survie politique. Au Sénat, les tractations politiques vont bon train. Surtout, certaines planètes rechignent à abandonner leur autorité au Sénat de la Ligue.

Malgré ce climat précaire, les citoyens libres vivent une existence que leur envient bien des humains : ils disposent tous des mêmes droits et sont soumis aux mêmes obligations. Les tribunaux appliquent des lois équitables et justes. Les gouvernements planétaires et le Sénat ont à cœur de rendre la vie des citoyens plus agréables. Si la sécurité de ces derniers pouvait être assurée, la Ligue serait un paradis pour l'homme !

Animés par ces idéaux, les citoyens cherchent à faire de chaque planète libre un petit paradis où la nature et la technologie coexistent en harmonie. Leur planète-mère, **Concordia**, est d'ailleurs une merveille de la technologie. Son emplacement est secret, et personne ne sait vraiment à quoi elle ressemble, mais on parle d'une station spatiale accueillant un gigantesque parc sous dôme. Selon la légende, il ferait presque bon vivre sur cette station, la plus grande merveille technologique de l'humanité.



Coralia, quant à elle, obéit aux canons de la Ligue : chaque ville y respecte l'environnement et crée un cadre de vie agréable. L'architecture des bâtiments y est fine et plaisante à l'œil, et ceux-ci s'intègrent parfaitement à la nature ambiante. Capitale culturelle de la Ligue, elle accueille de nombreux artistes et intellectuels.

π est la seule planète dont la renommée soit aussi grande que celle de Coralia. Ce centre scientifique est à la pointe de la technologie. Si ses villes sont aussi paisibles qu'ailleurs, son orbite est saturée de vaisseaux militaires, car π est la planète la mieux défendue de la Ligue.

LES BARRENS

« Ici, on n'aime pas les étrangers… Étranger. »

APERÇU

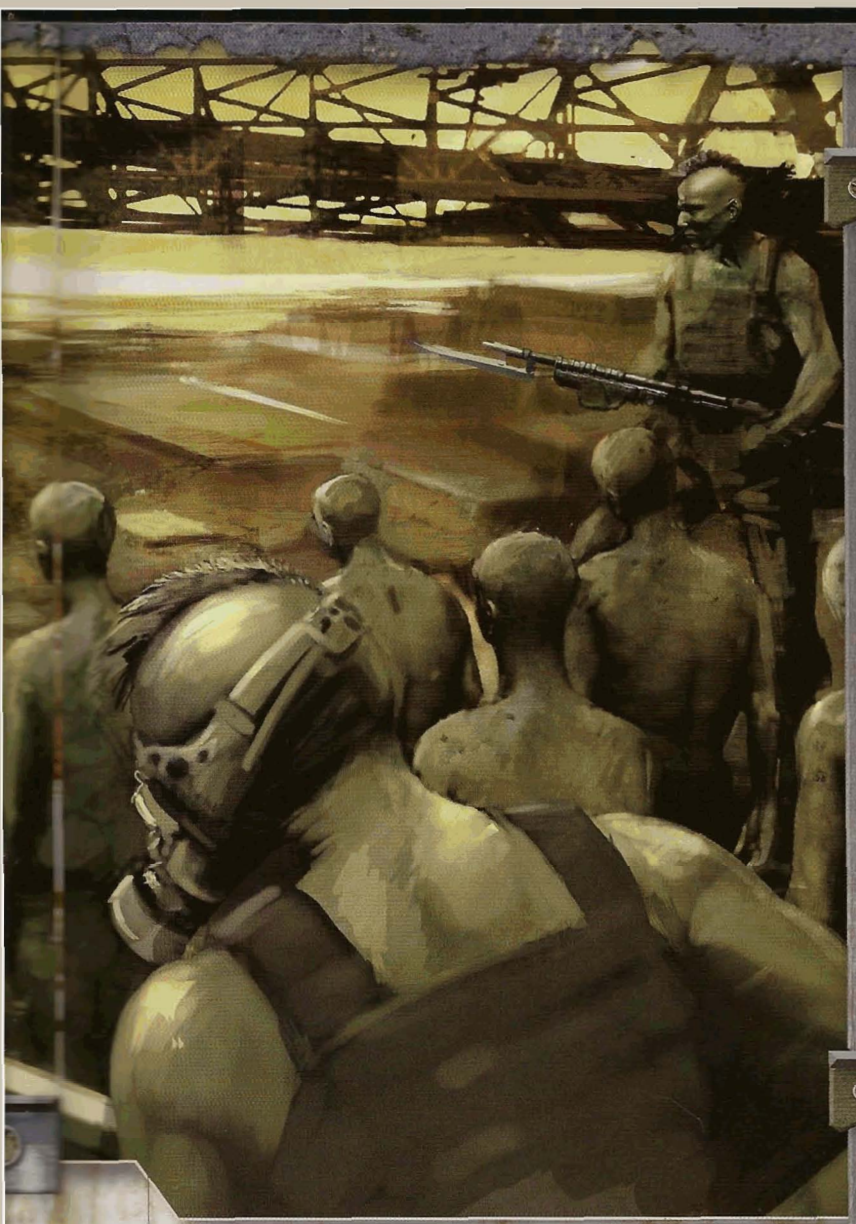
Date de fondation : 20e millénaire
Régime : seigneurs de guerre
Planète-mère : aucune
Principales planètes : Havana (inconnues), Shalifar (inconnues), Bazaar (Kappa, 8)
Potentiel industriel : faible
Potentiel militaire : faible
Niveau technologique : faible
Niveau culturel : faible
Dispositif diplomatique : faible
Mutants : 20 %
Linguistique : les habitants des Barrens sont des esclaves ou des pillards.

Les Barrens ne sont pas une nation stellaire, mais un terme générique désignant les régions de la galaxie où, précisément, aucune nation stellaire n'a étendu son autorité. Les Barrens ne se situent pas qu'à l'extérieur des frontières des nations stellaires, mais également à l'intérieur. Bien qu'ils ne soient pas indiqués sur la carte galactique, de nombreux systèmes des nations stellaires ne sont en réalité pas soumis à l'autorité de celles-ci et constituent des enclaves des Barrens.

Cependant, ces planètes connaissent parfois des formes de gouvernement primitives. Le plus souvent, il s'agit de **seigneurs de guerre**. La plupart du temps, chaque planète d'un système est autonome, et parfois même le lieu d'affrontements entre plusieurs seigneurs de guerre. Même lorsqu'un système est uni sous une même bannière, il reste en proie à la guerre civile et n'a pas le temps d'étendre sa domination sur d'autres systèmes.

De nombreuses planètes des Barrens n'abritent qu'une population limitée, parfois seulement quelques milliers d'habitants. Certaines n'abritent même plus de civilisations dites stellaires. Elles sont coupées du reste de la métahumanité et ignorent tout du dernier millénaire. Lorsqu'un vaisseau y atterrit, ses occupants sont souvent considérés comme des créatures magiques ou bien d'ignobles envahisseurs extraterrestres qu'il faut éliminer !

Les Barrens constituent surtout un refuge pour tous les hors-la-loi de la galaxie. C'est ici que vivent les pillards qui terrorisent les habitants des nations stellaires, et les esclaves



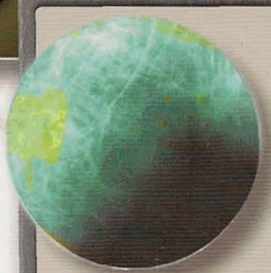
qui les servent. Ces barbares y sont si nombreux que les forces de l'ordre des nations stellaires rechignent à y pénétrer. Car si les pirates et les brigands n'hésitent pas à s'affronter, ils se réunissent en un front commun dès qu'une autorité tente de s'établir dans les Barrens.
Cela dit, ces alliances ne seraient pas de taille face à une véritable invasion militaire. Si les Barrens n'ont pas encore été conquis par les nations stellaires, cela tient à deux raisons : tout d'abord, certains systèmes disposent d'une flotte suffisamment puissante ou d'une population suffisamment rebelle pour opposer une certaine résistance. Surtout, les Barrens sont si pauvres et dépourvus de ressources naturelles que les nations stellaires ne se préoccupent même pas de leur invasion. Bien sûr, tout cela a changé depuis que l'Empire galactique a décidé de conquérir les Barrens coûte que coûte.

Comme une réaction à cette nouvelle stratégie, une armée a surgi du tréfonds des Barrens. Mené par un individu mystérieux qui se fait appeler **Grand Khan**, ce rassemblement de pillards sème la terreur dans les Barrens et aux frontières des nations stellaires. On dit cette flotte gigantesque. D'après la rumeur, elle s'abat telle une nuée de sauterelles sur des systèmes isolés, pille ces derniers, enrôle de force tous les hommes aptes à se battre et grossit ses rangs des vaisseaux capturés. Son objectif : unifier les Barrens sous une seule bannière, celle du Grand Khan. Il semblerait donc que les Barrens soient voués à disparaître sous la botte impériale ou à devenir à leur tour une nation stellaire.

AUX FRONTIÈRES DE LA RAISON

Globalement, le niveau technologique des Barrens est déplorable, et on s'y bat autant à l'épée et à l'arc qu'au fusil laser. Les civilisations et les gouvernements y sont à l'image de ce développement scientifique : les rois et les reines sont plus courants que les républiques et les dictatures. On y est aussi souvent vêtu de peaux de bêtes et de colifichets primitifs que de tenues de combat.
Ainsi, voyager dans les Barrens donne l'impression de voyager dans une autre galaxie. Les gouvernements y sont bizarres, les coutumes étranges et les civilisations parfois profondément troublantes. Il semblerait que là où la culture métahumaine du dernier millénaire n'a pas de prise, la logique et la raison soient également absentes. Les Barrens sont la source de rumeurs fantasques sur des peuples extraterrestres ayant survécu à l'âge des conquêtes et des manifestations de pouvoirs mutants inconnus. À en croire les voyageurs, ces planètes abritent des créatures comparables à des monstres mythologiques et des individus dotés de pouvoirs magiques, tel **le Roi-sorcier de Shalifar**, à l'érudition réputée sans limite.

SYSTÈMES PLANÉTAIRES



Les Barrens comptent d'ores et déjà des planètes célèbres. La plus connue d'entre elles n'est autre qu'**Havana**, la mythique planète-pirate, dont les coordonnées sont tenues secrètes par les capitaines de chaque équipage. Pourtant, toute la galaxie a entendu parler de ses plages de sable fin, de ses mers bleu turquoise et de ses petits villages de pêcheurs. Les aventures des pirates, Stella Bell en tête, font rêver toute l'humanité, ou presque. Qui n'a pas envie de se prélasser sous le soleil d'Havana ou de se laisser rafraîchir par ses averses...

Ce qui n'arrivera jamais sur **Bazaar**. Chaude, désertique, cette planète sans foi ni loi regorge de souks et d'astroports de fortune. Tous les pillards et les contrebandiers de la galaxie y passent un jour ou l'autre pour marchander leurs prises.

Shalifar, enfin, est tout aussi connue, mais personne ne veut y aller. On dit la planète hantée par des esprits venus de l'âge des conquêtes. La légende raconte que son maître, le Roi-sorcier de Shalifar, est immortel, et très puissant. Qui sait quels trésors cache la jungle de Shalifar ?

LES PIRATES DE L'ESPACE

On les appelle aussi flibustiers, forbans, écumeurs de l'espace, crapules, aventuriers, pillards, gentilshommes, rebelles, naufrageurs ou boucaniers. Quel que soit leur nom, les pirates de l'espace restent les mêmes : des aventuriers audacieux et épris de liberté !

Les pirates de l'espace constituent une caste à part au sein des hors-la-loi et des pillards du dernier millénaire. Comme ces derniers, ils s'en prennent aux vaisseaux marchands et aux richesses des nations stellaires ou des planètes des Barrens. Cependant, ils sont liés par une culture commune, mettant l'accent sur la **fête**, une certaine forme de **panache** et par un ensemble de lois clairement définies : **le code des pirates**.

Les pirates sont organisés en équipages, dirigés par un capitaine. La plupart des équipages sont autonomes et à la tête d'un unique vaisseau spatial. Cependant, certains se regroupent en **confréries** de quelques vaisseaux. Les quatre plus puissantes de ces confréries contrôlent un havre de paix pour tous les pirates, perdu dans les Barrens : la planète **Havana**.

Pourtant, il ne faut pas s'y tromper, les pirates sont partout dans la galaxie, jusqu'au cœur des nations stellaires. On les reconnaît à leurs tricornes, à leur **argot des pirates**, mais surtout à leur emblème universel : le drapeau noir, ou *Jolly Rogers*. La tête de mort et les deux sabres sont un symbole de liberté et d'aventure pour beaucoup, et de gros ennuis pour les autres !

Holà, qué tal ?

L'ORIGINE DES PIRATES

La piraterie existe probablement depuis l'aube de l'humanité. Cela dit, avant l'âge des conquêtes, elle ne s'exerçait que sur les mers de Sol Prime. C'est de cette époque que provient le terme « pirate », ainsi que tous ses synonymes. La piraterie devient spatiale lorsque l'humanité s'élance vers les étoiles, profitant du chaos des guerres contre les extraterrestres pour s'épanouir. Cependant, elle ne se formalise qu'au cours de la guerre galactique. Alors que l'humanité sombre dans la barbarie la plus totale, certains pillards décident de suivre un code d'honneur afin de conserver un peu de leur humanité. Bien que la plupart des traces aient été détruites pendant l'âge de métal, la rédaction du **code des pirates** est attribuée au **capitaine Andréa**, une femme au charisme exceptionnel.

Le code des pirates – antérieur à l'Empire de Sol, donc – est dès son origine un rempart contre la barbarie des pillards. Il se diffuse au cours de la guerre galactique sur le même principe : à un âge où le chaos règne en maître, le code des pirates apparaît comme garant d'un certain ordre et porteur d'une forme de civilisation. Bien loin de son statut actuel de hors-la-loi, le pirate d'alors était au contraire faiseur de lois. Encore plus qu'aujourd'hui, il était considéré comme un héros au grand cœur, prêt à tout risquer pour libérer des esclaves ou sauver une princesse !

Cependant, au cours de l'âge de métal, la piraterie perd son caractère galactique ; les pirates, comme tout le monde, sont confinés à un système planétaire et doivent rivaliser de ruse avec ce qui reste des autorités pour subsister. Pourtant, le code des pirates reste en vigueur. Mieux, face à l'effondrement de la civilisation humaine, il acquiert un caractère sacré aux yeux de la plupart des pirates.

Alors que les voyages reprennent au début de l'âge stellaire, les pirates des quatre coins de la galaxie se retrouvent. Galvanisé par ces nouveaux échanges, l'un d'entre eux, **le capitaine Albeniz**, lance la mode des **fêtes pirates** : plusieurs équipages se rassemblent sur une planète hospitalière, mais déserte. Pendant plusieurs jours, les pirates boivent, dansent et chantent.

Ils oublient la violence de leur vie et raffermissent les liens de fraternité qui les unissent. Certaines de ces fêtes finissent par durer des semaines, des mois et même plus. À tel point que le capitaine Albeniz instaure la tradition des **planètes pirates**. Il prend possession d'une planète isolée, la baptise « Albeniz » et invite tous les pirates « de bonne volonté » à venir y faire la fête. Avec le temps, la planète Albeniz devient également le lieu où les capitaines pirates règlent leurs querelles à l'amiable. De fil en aiguille, la planète pirate devient un symbole pour tous les flibustiers de l'espace et presque un centre politique. Les nations stellaires émergentes ne peuvent le permettre et Albeniz est rayée de la carte galactique par une puissante flotte militaire.

Qu'à cela ne tienne ! L'idée a plu aux pirates et depuis, il y a toujours une planète pirate quelque part dans la galaxie. Lorsqu'une flotte militaire ou une armada de pillards en détruit une, une autre renaît ailleurs. Insaisissables, libres comme l'air, les pirates perpétuent ainsi leurs traditions et leur idéal de liberté.

Malheureusement, la période qui s'écoule entre la destruction d'une planète et la fondation d'une nouvelle est un moment difficile pour les pirates : sans havre où se retrouver et faire la fête, ils n'ont plus d'endroit où régler leurs querelles autrement que dans le sang. Le respect du code des pirates s'en ressent – plus personne n'est là pour vérifier – et bien des pirates deviennent des pillards. Heureusement, les fêtes données à l'occasion du baptême d'une nouvelle planète pirate permettent de réparer ces erreurs.

Surtout, cette tradition tenace permet l'émergence d'un autre pilier de la société pirate : **les confréries**. À force de se rencontrer et de faire la fête ensemble, certains équipages pirates construisent des relations de confiance et décident de s'allier. Tout comme les planètes pirates, les confréries se font et se défont, mais la tradition tient bon.

Depuis environ 1000 ans, les boucaniers stellaires ont pu conserver la même planète pirate : **Havana**. Celle-ci a été découverte par **la capitaine Rosa Maria**. Les indigènes ont accueilli à bras ouvert la jolie capitaine et son équipage, d'autant que ceux-ci respectaient scrupuleusement le code des pirates. Afin d'éviter qu'Havana ne soit détruite, Rosa Maria a complété le code par de nombreuses règles de prudence. Ainsi, les coordonnées d'Havana ne doivent être enregistrées dans aucun ordinateur ou module-mémoire. En outre, elle instaure un embryon de gouvernement dont l'objectif est surtout d'organiser la défense d'Havana. Ainsi, la planète a survécu aux siècles, tant et si bien qu'elle a profondément marqué la culture pirate, qui se confond désormais avec la culture havanaise, celle des habitants et des indigènes de la planète. Pour beaucoup, il faut désormais être né à Havana pour être un « vrai » pirate : la peau mate, presque noire, le sourire éclatant, des traits si fins qu'on ne paraît jamais son âge et un accent qui vibre de bonheur.

POURQUOI DEVIENT-ON PIRATE ?

On devient pirate pour obtenir ce que la vie n'a pas voulu nous donner, le plus souvent la liberté, la richesse ou la reconnaissance : « Pour la prise, la gloire et la liberté ! » comme disent les pirates. Les lettrés solaires, eux, disent des pirates qu'ils sont « des chasseurs élégants d'une chose rare et inutile ». La vie d'un pirate est souvent une affaire de désir frustré pour ce qu'il n'a pas et de bonheur intense quand il l'obtient. Si le pirate pouvait assouvir son désir simplement, il ne le serait jamais devenu ! Cette envie peut consister à gagner de l'or, bien vivre, devenir célèbre, combattre une ou toutes les nations stellaires, les pillards des Barrens, défendre la place des mutants dans la société, venger la disparition des civilisations extraterrestres, créer une nation égalitaire à l'échelle galactique... Mais aussi, et peut-être surtout, pour être quelqu'un, pour redonner un sens à sa propre identité.

En effet, les humains et les mutants du dernier millénaire vivent dans des sociétés où l'individu n'a plus de contrôle sur sa vie. Broyés par les gigantesques administrations des nations stellaires ou la sauvagerie des pillards, ils n'ont que deux options : se soumettre... ou devenir des pirates de l'espace ! Pour beaucoup, cette seconde solution confine à la folie, mais la réputation des pirates aide à franchir ce seuil fatidique, ce point de non-retour où un individu s'embarque pour l'inconnu.

Car la vie des pirates est connue pour être placée sous le signe du panache, de l'exotisme et de l'aventure. Qui pourrait refuser l'appel de ces trois muses ? Même s'il faut renoncer à la sécurité, relative, offerte par les nations stellaires, la vie de pirate de l'espace offre tant d'opportunités pour inscrire son nom dans les pages de l'histoire et être maître de son destin ! Dans une galaxie où la politique et le mensonge donnent à beaucoup le sentiment d'être manipulés, l'honnêteté des pirates est séduisante. Les flibustiers sont authentiques et sincères. Ils n'ont rien à cacher et sont fiers de ce qu'ils sont ! Cette suprême liberté est enivrante pour beaucoup. La vie des pirates est joyeuse ; la fête, la musique et les plaisirs de la chair constituent bien souvent la véritable motivation des boucaniers de l'espace. Ceux-là apprécient particulièrement de vivre à leur rythme et de se lever à l'heure qu'ils veulent !

Ainsi, l'engagement en tant que pirate constitue une révolte personnelle contre la société et la vie dans les nations stellaires. Ceux qui deviennent pirates refusent la médiocrité dans laquelle s'enfoncent la plupart des humains du dernier millénaire. Ils opposent à celle-ci une existence pleine de passion et luttent farouchement contre l'absence d'idéaux ou d'engagements politiques de leurs congénères.

Au-delà de cette révolte personnelle, l'engagement d'un pirate peut s'expliquer par la volonté de changer la société du dernier millénaire. Pour ces pirates, écumer l'espace est une lutte politique contre la dictature des nations stellaires et la barbarie des pillards. Parmi eux, on trouve de nombreux responsables ou agitateurs politiques, exilés plus ou moins volontairement de leur nation d'origine. Ces pirates sont d'authentiques révoltés, des utopistes. Ils rêvent d'une société égalitaire fondée sur le volontariat. Ils écument l'espace à la recherche d'une planète isolée mais hospitalière. À l'aide de leur trésor, ils espèrent y construire une nation paradisiaque.

Tous les pirates ne sont pas des idéalistes. Beaucoup d'entre-eux ne cherchent qu'à faire fortune et, dans un premier temps, à trouver un vaisseau. Pour les rares qui voient à long terme, le but suprême consiste parfois à intégrer l'une des prestigieuses confréries qui constituent le sommet de l'échelle sociale des pirates. Cela dit, certains jeunes boucaniers refusent cette ascension sociale : ils ont précisément quitté les nations stellaires pour échapper à ce genre de contraintes !

Enfin, certains pirates ne le sont pas par choix : outre les matelots enrôlés de force, de nombreux boucaniers ont embrassé cette vocation contraints et forcés. Bien souvent, il s'agit de fuir les autorités ou une vendetta trop pressante. Il arrive aussi qu'on veuille fuir des prisons dorées : écrasés par les enjeux politiques de la galaxie ou ennuyés par une existence trop facile, des nobles solaires ou des marchands galactiques ont tout abandonné au profit du drapeau pirate.

Au sein de cette myriade de motivations, les pirates sont soudés par la volonté d'être libres et la conscience plus ou moins intuitive que l'aventure pirate est le seul moyen d'être quelqu'un dans le dernier millénaire. Il leur faut donc entretenir ce rêve collectif sous peine de se retrouver seuls face à la puissance des nations stellaires. Ils ont tous contracté un engagement sans retour. Devenir pirate, c'est faire table rase du passé : on se construit une nouvelle identité et un nouveau destin, on fait un saut hors de sa condition humaine. L'aventure, c'est l'aventure !

COMMENT DEVIENT-ON PIRATE ?

Il suffit de le décider. Cela dit, pour que cette décision devienne effective, il faut soit intégrer un équipage pirate, soit, avec d'autres jeunes pirates, créer un nouvel équipage. Dans l'un ou l'autre cas, il est courant de choisir un **nouveau nom**, un « nom de pirate » ou « nom de guerre » pour symboliser son engagement. Ce baptême et, en principe, **l'adhésion au code des pirates** sont les seules conditions à remplir ; les pirates acceptent dans leurs rangs hommes et femmes, humains et mutants de sept à soixante-dix sept ans.

Certains boucaniers sont d'anciens matelots ou fusiliers enrôlés de force après avoir été vaincus. La plupart du temps, il ne leur est pas tenu rigueur de leur vie passée ou même des pertes qu'ils ont pu infliger au cours de leur défaite. Cela dit, ils débutent en général cette nouvelle carrière en tant que simple mousse et doivent attendre longtemps avant de devenir officier.

La majorité des pirates débutants rejoignent de leur plein gré un équipage déjà constitué. Ici aussi, à moins d'être dans les petits papiers du capitaine, le nouveau pirate débute comme simple matelot et devra patienter avant d'être promu.

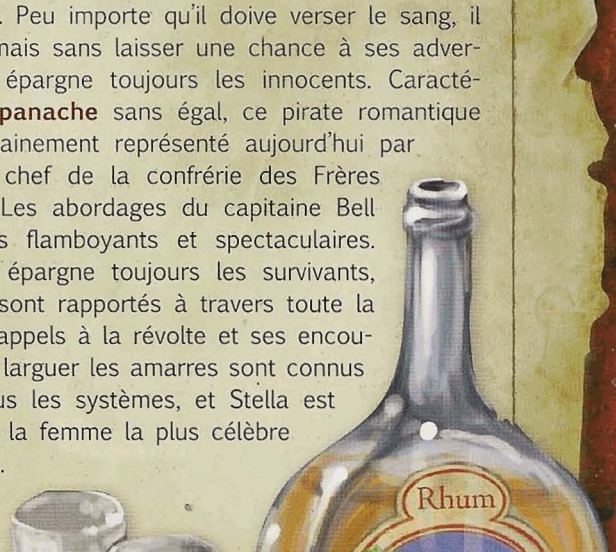
C'est entre autres pour cela que de nouveaux pirates décident de fonder leur propre équipage. Ils sont ainsi assurés de démarrer leur nouvelle vie en tant qu'officier, voire capitaine. Surtout, certains pirates ne sont plus tout jeunes ; il arrive que de vieux mercenaires ou des pilotes expérimentés deviennent pirates. Dans ce cas, conscients de constituer le « dessus du panier » des aventuriers, ils refusent de servir qui que ce soit qu'ils n'aient pas élu capitaine eux-mêmes. Ils trouvent alors d'autres aventuriers partageant les mêmes vues et forment un nouvel équipage pirate, sans maître à bord sinon leur propre capitaine. Le seul problème, c'est d'acquérir un **vaisseau spatial**, en général un vaisseau de transport léger. Pourtant, pour d'anciens aventuriers, ce défi n'est pas impossible à relever. Tout d'abord, certains d'entre eux disposent d'un pactole leur permettant d'acheter un vaisseau d'occasion. D'autres ont recours à un bailleur de fonds plus ou moins scrupuleux qui leur avance la somme nécessaire en échange d'un pourcentage des gains de l'équipage. Certains disposent d'un parrain bienveillant au sein de la communauté pirate qui leur confie un vaisseau capturé. Il arrive qu'un vieux capitaine ou les derniers survivants d'un équipage cèdent pour presque rien leur vaisseau et prennent leur retraite sur Havana. Enfin, de nouveaux pirates n'hésitent pas à voler un vaisseau afin de débuter leurs aventures. Cette solution est tout à fait acceptable, à une exception près : on ne vole pas le vaisseau d'un autre équipage pirate ! Une fois le vaisseau acquis, encore faut-il le baptiser, et au rhum s'il vous plaît ! La tradition des pirates veut même qu'il soit de bon augure de baptiser son vaisseau avec du véritable rhum d'Havana. Les pirates les plus consciencieux font également enregistrer leur vaisseau auprès de la capitainerie de la planète pirate. C'est le moyen le plus sûr d'être reconnu par les pirates, de s'intégrer à leur communauté et de ne pas se faire voler son vaisseau par un autre équipage. En outre, un équipage dont le vaisseau est enregistré sur la planète pirate a plus de chances, un jour, d'être accepté dans une des confréries.

Quelle que soit la solution choisie, il est toujours possible de solliciter un **parrain**. Celui-ci est en général un capitaine reconnu qui a pris en sympathie le jeune pirate, ou même le jeune équipage. Bien qu'il n'y ait aucune cérémonie officielle, ce parrainage confère au filleul un certain prestige et une forme d'immunité. En revanche, cela oblige également ce dernier à ne pas faire de bêtises ; celles-ci rejailliraient sur le parrain, qui ne manquerait pas de botter le cul du parrainé !

LE CODE DES PIRATES

Pour certains il ne s'agit que « d'un ensemble de repères ». Pour d'autres, c'est un code d'honneur auquel on adhère « à la vie, à la mort ». Depuis des millénaires, il est respecté par la plupart des boucaniers stellaires, et notamment par les grandes confréries d'Havana. Le code des pirates reste le seul moyen pour un boucanier de ne pas sombrer dans la violence aveugle et la barbarie des pillards. Bien des pirates ne respectent le code que pour cela : cyniques et désabusés, ils voient dans celui-ci non pas un idéal politique ou romantique, mais bien un moyen de conserver une part d'humanité. Il est appliqué par ceux qui le respectent avec une implacable rigueur, et bon nombre de pirates trop violents ont fini passés par le sas – l'équivalent stellaire de la bonne vieille planche à requins.

Ce code multi-millénaire n'est pas né du hasard. Lorsqu'elle l'a formalisé puis diffusé, la capitaine Andréa avait son idée. Elle voyait le pirate comme un **héros au grand cœur**. Peu importe qu'il doive verser le sang, il ne le fait jamais sans laisser une chance à ses adversaires, et il épargne toujours les innocents. Caractérisé par un **panache** sans égal, ce pirate romantique est très certainement représenté aujourd'hui par **Stella Bell**, chef de la confrérie des Frères de la Côte. Les abordages du capitaine Bell sont toujours flamboyants et spectaculaires. Comme elle épargne toujours les survivants, ses exploits sont rapportés à travers toute la galaxie. Ses appels à la révolte et ses encouragements à larguer les amarres sont connus à travers tous les systèmes, et Stella est certainement la femme la plus célèbre de la galaxie.



LE CODE DES PIRATES

Pour l'honneur des pirates, une dernière bordée !

- Tout pirate doit être prêt au combat et maintenir ses armes en état de fonctionnement.
- Celui qui forcera une femme ou un homme à lui offrir ses charmes sera expulsé de l'équipage ou passé par le sas si le sang a coulé.
- Celui qui manquera de courage au combat ou qui laissera un frère d'armes seul face à l'ennemi sera passé par le sas. Il en va de même de celui qui trahira un secret de son équipage ou qui révèlera les coordonnées d'une planète pirate.
- Aucun pirate digne de ce nom n'embarquera dans un vaisseau qui n'a pas été baptisé au rhum en bonne et due forme.
- Toute prise effectuée lors d'un abordage, d'un pillage ou d'un quelconque autre acte de piraterie sera conservée dans le vaisseau, sous la garde, le cas échéant, du bosco, tant que l'équipage n'aura pas touché terre. Cela fait, ce butin sera réparti comme suit, après que l'équipage a réparé ou modifié le vaisseau : deux parts pour le capitaine, une part pour chaque officier et une part pour l'ensemble des hommes d'équipage, répartie équitablement entre ceux-ci. Les arrondis sont conservés pour les besoins du vaisseau.
- Tout ennemi qui se rend honorablement doit être épargné. Il a le choix entre intégrer l'équipage ou être abandonné sur une planète ou un relais proche d'une route commerciale, avec sept jours de rations et un pistolet laser.
- Celui qui le premier détecte la proie d'un acte de piraterie peut choisir le plus beau costume dans la prise.
- Celui qui le premier touche un vaisseau ennemi lors d'un combat spatial peut réclamer le plus beau fusil de la prise.
- Celui qui pose le premier le pied dans un vaisseau lors d'un abordage peut choisir le plus beau sabre dans la prise.
- Celui qui échappera à la mort et subira une séquelle recevra une compensation de 500 crédits, 1000 pour avoir perdu un bras et 2000 pour une jambe.
- Si deux pirates se cherchent querelle, ils doivent la taire jusqu'à toucher terre. Elle sera alors réglée par un duel au poignard, avec l'équipage pour témoin.
- Tout équipage pirate se doit d'élire son capitaine. Tous les membres de l'équipage participent à ce vote, chacun pour une voix sans tenir compte du rang, de l'ancienneté ou d'un quelconque autre critère.
- Le capitaine est seul maître à bord. Cependant, il doit consulter les officiers lorsqu'il en a le temps, et tout l'équipage pour les affaires graves. Dans l'un ou l'autre cas, sa voix départage les votes.
- Tout pirate qui n'est pas satisfait de son capitaine peut défier celui-ci en plantant son poignard dans le gouvernail ou le fauteuil du capitaine. S'il défait le capitaine lors d'un duel au sabre, il prend la place de ce dernier.
- Tout équipage comprenant des hommes d'équipage doit élire un bosco, qui représentera ces derniers auprès des officiers et du capitaine. Le bosco est un homme d'équipage élu par ceux-ci, à l'exclusion des officiers et du capitaine.

Les pirates qui se sentent inspirés par elle, et par le code en général, adhèrent plus ou moins consciemment à un certain nombre de valeurs humaines, un authentique « **esprit pirate** ». Épris de liberté, ils refusent que quiconque en soit privé et méprisent les esclavagistes. Ils sont convaincus qu'humains et mutants, hommes et femmes, roturiers et aristocrates sont tous sur un pied d'égalité ; leur sang est toujours rouge lorsqu'il coule sur le pont du navire. En outre, une véritable fraternité réunit tous les pirates – en tout cas, ceux qui respectent le code. Et même s'ils ne se l'avouent pas toujours, ils croient dans des idéaux tels que l'honneur et la justice.

Mais tous les pirates ne se sentent pas liés par le code d'honneur du capitaine Andréa. Ceux-là sont particulièrement violents et redoutés à travers la galaxie. Ils s'enfoncent toujours un peu plus dans la spirale de la violence et tiennent en haute estime le **capitaine Blood**, grand stratège au cœur de pierre et à l'horrible réputation. Leurs abordages s'achèvent dans de véritables bains de sang et leur parole ne vaut même pas un crédit. Ils se complaisent dans cette sauvagerie et font souvent étalage de leur mépris du code des pirates, ce qui ne manque pas de provoquer le courroux des pirates « honorables ».

D'autant que, dans l'un ou l'autre cas, **les pirates restent agressifs et violents**, vivant du combat et du pillage. Le code des pirates ne fait que tracer une ligne parfois mince entre la rapine et la barbarie. En outre, dans le dernier millénaire, la violence – même la plus extrême – est quotidienne et seuls les pirates les plus sauvages le sont plus que la plupart des équipages militaires. Les boucaniers se sentent rarement coupables de la violence à laquelle ils recourent et ne s'en cachent pas.

Ainsi, bien que cela soit dans des proportions différentes, l'usage de la violence rassemble tous les pirates, au-delà de leur respect ou non du code d'honneur. Bien heureusement, celle-ci n'est pas le seul élément fédérateur des flibustiers galactiques. La **joie de vivre**, chère aux pirates honorables, se retrouve également chez les plus sauvages d'entre eux, peut-être même plus, car les fêtes pirates sont pour ceux-là le seul moment où ils peuvent oublier les râles des mourants.

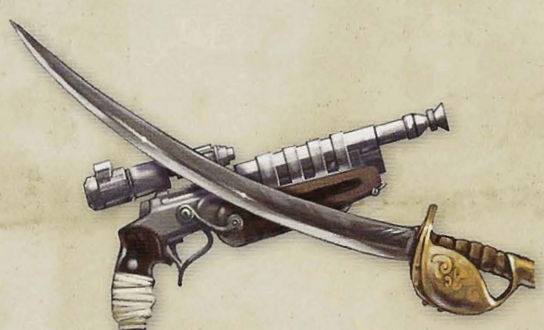
De même, les pirates des deux bords accordent de la valeur aux mêmes qualités : savoir se débrouiller seul, laver les affronts, être courageux, compétent et, surtout, avoir **du panache**. Le pirate idéal est insouciant, insoumis et affronte chaque nouveau défi le sourire aux lèvres !

Enfin, tous les pirates, du plus honorable au plus vicieux, du plus romantique au plus cynique, profitent du même privilège conquis à grands coups de sabre : ils sont libres, maîtres de leur destin et en sont fiers !

LA VIE DES PIRATES

Dangereuse, joyeuse et aventureuse, la vie des pirates est tout sauf monotone. Les flibustiers voyagent aux quatre coins de la galaxie, affrontent des hordes de pillards, des vaisseaux de guerre et des mutants aux pouvoirs inconnus.

Le plus souvent, les pirates abordent et pillent des vaisseaux spatiaux. La recherche d'une proie peut prendre plusieurs jours et avant de remplir les cales de leur vaisseau, les pirates passent un bon mois dans l'espace. Ils partent ensuite revendre leur butin dans les Barrens, l'OCG, ou tout simplement à Havana. Les pirates abordent également des stations spatiales, orbitales, ou même des planètes pour peu que celles-ci soient faiblement défendues ou que les pirates soient en nombre. Ces pillages à grande échelle sont d'ailleurs bien souvent la raison d'être d'une confrérie. En outre, les boucaniers se transforment parfois en contrebandiers et acheminent en secret des marchandises illégales à travers l'espace.



Pourtant, si les abordages constituent le quotidien des pirates, il est une activité qui sonne comme la promesse d'une vie bienheureuse : **la chasse au trésor**. Depuis des millénaires, des capitaines pirates enfouissent leur butin sous le sable d'une planète isolée, ou au plus profond d'une nébuleuse aux embûches mortelles. Les cartes qu'ils dessinent pour retrouver leur trésor deviennent autant d'indices pour les pirates du dernier millénaire. Qui peut dire ce qui reste de ces fabuleux butins ? Permettront-ils à des pirates chanceux de devenir rois de leurs propres mains ?

Les flibustiers ne passent pas toute leur vie dans leur vaisseau ou le sabre à la main. Lorsqu'ils sont à terre – surtout sur Havana –, **les pirates font la fête**. Ils boivent, jouent aux cartes, dansent et s'adonnent aux plaisirs de la chair. Ces fêtes peuvent durer plusieurs jours, semaines ou mois. Elles sont célèbres à travers toute la galaxie et font rêver toute la métahumanité. Il en va de même de **la cuisine pirate**, à base de poissons, de crustacés, mais aussi de viande comme le cochon. La cuisine pirate est réputée pour ses piments à la limite du poison et pour son rhum, décliné en autant de cocktails et de punchs qu'il y a d'étoiles dans le firmament : le rhum havanais et les cocktails à la havanaise. Le rhum est si associé aux pirates qu'il est pour beaucoup une étape intermédiaire entre leur vie normale et leur engagement de flibustier ; la rhumerie est l'alliée des âmes en partance. Elle aide à faire le choix de devenir pirate. Quoi qu'il en soit, Havana vit une fête quasi-permanente. Au regard des coutumes des nations stellaires, les pirates sont très volages, et leurs mœurs... épanouies ! Faire la fête est si crucial pour les pirates qu'il est toléré pour un officier d'abandonner quelque temps son équipage pour participer à des festivités ; son capitaine vient même le chercher après ! Les fêtes accompagnent les pirates jusque dans l'espace, où elles se déclinent en chants de guerre et chansons à boire. Leurs paroles terrorisent les marchands parfois plus que le drapeau pirate lui-même ! Au sein de ce répertoire, *Besa me mucho* est la plus célèbre : mélancolique et romantique, cette chanson est l'hymne des pirates au grand cœur.

Malheureusement, la vie du pirate n'est pas que joie et exotisme. Lorsqu'il est capturé par les nations stellaires, le pirate est jugé sans la moindre pitié. Au mieux, il y gagne un aller simple pour un bataillon disciplinaire des légions spatiales ou les mines de sel. Au pire, il finit à la potence. Au final, tous les pirates meurent loin de la planète qui les a vus naître, sous les regards d'autres flibustiers venus voir comment un pirate se comporte au moment de mourir : avec panache !

LA VIE DES ÉQUIPAGES

Au fil des millénaires, et grâce à cette immuable fondation qu'est leur code, les pirates se sont constitués une culture, mais aussi une certaine organisation sociale. Bien qu'ils soient loin de constituer une nation, ils s'intègrent tout de même à une société, aux structures lâches mais bien réelles, dont l'unité de base est l'équipage, et dont le sommet est constitué par les quatre confréries d'Havana.

Un équipage pirate est composé d'un capitaine, d'officiers et d'hommes d'équipages, les matelots. Souvent, **les officiers** et le capitaine sont les fondateurs de l'équipage et les propriétaires du vaisseau. Bien que la liste des postes d'officiers varie selon les coutumes locales et la situation, certaines constantes s'observent à travers la galaxie. Voici donc les postes récurrents ; il arrive qu'un unique officier en cumule plusieurs :

• **Capitaine** : le chef incontesté de l'équipage, mais élu par celui-ci ;
• **Ingénieur-chef** : le maître des machineries et le garant de l'intégrité du vaisseau ;
• **Maître canonnier** : responsable des munitions et des canons, il dirige les tirs du vaisseau ;
• **Maître d'abordage** : combattant émérite, il passe à l'assaut des navires abordés et dirige l'équipage au combat ;
• **Navigateur en chef** : il trace la route du vaisseau et en tient la barre ;
• **Officier en second** : souvent un érudit, il est le conseiller du capitaine et la mémoire de l'équipage.

Bien souvent, un équipage se limite à ses officiers car la taille du vaisseau ne nécessite pas plus de main d'œuvre. Cependant, pour manœuvrer les plus grosses frégates pirates, les officiers doivent s'entourer de nombreux matelots. Ces matelots sont sous la responsabilité d'un des leurs, le **bosco**. Sans être véritablement un officier, celui-ci jouit d'un statut particulier : sa fonction principale consiste à faire le lien entre l'équipage et le capitaine et à porter les doléances des premiers auprès du second. Le code des pirates prévoit également que c'est lui qui a la garde du butin. Par habitude, c'est également le bosco qui gère le chargement et le déchargement des marchandises.

À sa formation, un équipage doit élire son capitaine. Tous les officiers et les matelots participent au vote, avec chacun une voix. Le pirate respecte son capitaine parce que c'est lui qui l'a choisi. Il lui doit une obéissance sans faille, sous peine de mort !

Cependant, le capitaine doit réunir et consulter ses officiers lorsqu'il doit prendre une décision stratégique dans l'urgence. Si le temps ne presse pas, il doit consulter l'équipage en entier. À chaque fois, cette assemblée se conclut par un vote à main levée, sous la présidence du capitaine dont la voix départage les égalités. Sont considérées comme stratégiques des décisions telles que rejoindre une confrérie, marauder dans un système précis ou élire un nouveau capitaine. Dans ce dernier cas, ou lorsque le capitaine est indisponible, c'est l'officier en second qui préside l'assemblée.

Par ailleurs, les manquements au code des pirates sont jugés par le capitaine seul, mais il est possible pour les officiers ou le bosco de réclamer un jugement en assemblée des officiers ou de l'équipage tout entier. La justice des pirates est expéditive et le sas son infatigable bourreau.

Malgré toutes ces traditions, il est possible que l'équipage soit en proie au chaos ou que le capitaine paraisse illégitime aux yeux des pirates. L'équipage dérive alors vers la mutinerie. Parfois, celle-ci provient des matelots, parfois des officiers, ou même des deux. Elle peut être menée de façon honorable en défiant ouvertement le capitaine par un poignard planté dans son fauteuil au vu et au su de tous. Le conflit est alors réglé par un duel au sabre. Cependant, bien des mutineries avancent masquées, un simple poignard planté nuitamment dans le siège du capitaine annonçant un véritable soulèvement armé. Lorsque c'est le cas et que les pirates loyaux au capitaine ne peuvent garder le contrôle du vaisseau, celui-ci se retrouve bien souvent passé par le sas ou abandonné sur un astéroïde.

LES CONFRÉRIES PIRATES

La fraternité des pirates est souvent plus forte que le désir de liberté. Certains pirates, convaincus que l'union fait la force, pratiquent l'amatelotage. Ils rejoignent alors ou fondent une confrérie pirate rassemblant plusieurs équipages et dirigée par un amiral élu par les capitaines. Cet amiral dispose au sein de la confrérie des mêmes pouvoirs qu'un capitaine sur son navire et peut être renversé de la même façon. Il existe des centaines de confréries, réparties à travers la galaxie. La plupart ne rassemblent que deux ou trois équipages, mais certaines fédèrent jusqu'à une centaine de vaisseaux.

Les quatre plus célèbres, quant à elles, constituent de véritables flottes qui pourraient rivaliser avec les forces expéditionnaires des nations stellaires. Basées à Havana, elles existent depuis près d'un millénaire et survivront probablement à leurs capitaines actuels :

• **Les Bastardos** : tous mutants, ces exclus de l'espace n'obéissent qu'au capitaine Vaar Hammon. On les reconnaît tous à... leurs mutations ;

• **Les Black Mambas** : de terribles flibustiers menés par le capitaine Blood. On les reconnaît à leur tatouage de serpent noir ;

• **Les Frères de la Côte** : menés par Stella Bell, ces frères sont tous des pirates au grand cœur. On les reconnaît à leur boucle d'oreille en forme d'étoile ;

• **Les Hijos de Havana** : héritiers des pirates de Rosa Maria, ces flibustiers sont passés maîtres dans l'art de la diplomatie sous le commandement de l'amiral Carmen. Ils n'ont pas de signe d'appartenance, mais s'habillent toujours à la mode havanaise.

Même au sein de ces confréries, chaque pirate reste maître de son destin. L'équipage vote toujours pour désigner le capitaine et ce dernier peut décider de quitter la confrérie à tout moment. Ces regroupements ressemblent plus à des coopératives gérées localement qu'à des organisations pyramidales et disciplinées. Pas question de faire d'Havana une nation stellaire !

Hors de ces confréries, les relations qu'entretiennent les différents équipages entre eux varient beaucoup selon les systèmes et les situations. Dans certains cas, les équipages s'échangent des cargaisons, des informations, ou chassent en commun pendant quelque temps. À l'inverse, ils peuvent se livrer une rude concurrence ou s'affronter lors de sanglants combats. Cependant, même dans le pire des cas, les pirates font cause commune face aux nations stellaires et aux seigneurs de la guerre. Trahir un équipage ou l'abandonner face à l'ennemi constitue l'un des pires crimes aux yeux des flibustiers.

L'ARGOT DES PIRATES

La plupart des termes de cet argot proviennent de la langue ancestrale des Havanais. Peu de pirates la parlent réellement, mais tous connaissent quelques mots. Les Havanais roulent les « r » et ont tendance à prononcer les « u » comme des « ou » et les « j » comme des « y ». Les joueurs sont invités à en faire autant !

Bamos ! : Allons-y !
Bastardo(s) : insulte courante dans la bouche d'un pirate.
Besa me : Embrasse-moi (grand fou !). Le « baiser havanais » est réputé à travers toute la galaxie. La plupart des gens s'embrassent juste avec les lèvres... mais pas les pirates !
El Beso de la muerte : « le baiser de la mort » Certains capitaines pirates embrassent pour signifier leur volonté de tuer quelqu'un (une façon de lier l'utile à l'agréable...). Se dit aussi d'un baiser si fougueux qu'il laisse les deux amants à moitié KO.
Bordée : un tir groupé effectué par toute une batterie de canons.
Hasta la vista : Au revoir, à bientôt.
Havanais(e) : habitant d'Havana ou « vrai » pirate, également adjectif se rapportant à la planète pirate ou à la culture pirate.
Hola, qué tal ? : Bonjour, comment ça va ?
Impossible n'est pas pirate ! : une des devises des pirates de l'espace. La plupart des pirates sont suffisamment audacieux, inconscients ou fous pour ne pas se soucier de leurs chances de réussite.
L'honneur, ça fait des trous : un proverbe couramment utilisé par les pirates qui respectent peu, ou pas, le code d'honneur des pirates. Ceux-là ont tendance à croire que s'en tenir à l'honneur conduit irrémédiablement à se faire tirer dessus.
Sur l'honneur ! : Lorsqu'un pirate jure sur l'honneur, il ne revient pas sur sa parole, à moins d'être une infâme crevure. Même les Black Mambas hésitent !
Tango : Le Tango est une danse sensuelle inventée par les Havanais et diffusée par les pirates de l'espace. « Danser un tango. » peut aussi signifier engager un combat tournoyant pendant une bataille spatiale.
Une dernière bordée : « Pour l'honneur des pirates, une dernière bordée ! » est la devise et le cri de guerre des pirates de l'espace. « Prendre une dernière bordée. » n'a aucun rapport, et signifie qu'on boit un dernier verre avant d'y aller.
Voir le grand noir : prendre une cuite. Provient d'une mauvaise blague entre deux pirates qui attribuaient leur mal de crâne à un grand Havanais qui les aurait frappés à la nuque.

PIRATES ET NATIONS STELLAIRES

Les pirates ne sont pas très tendres avec les nations stellaires : ils pillent leurs vaisseaux, se moquent de leurs autorités et bafouent leurs lois. Une chose est sûre, les nations le leur rendent bien. Mais les pirates restent insaisissables car les senseurs des nations stellaires ne peuvent repérer que de larges flottes ; celles qui comptent au moins une centaine de vaisseaux. Pour les vaisseaux isolés et les petits convois, il faut patrouiller, et l'espace, c'est grand !

Cependant, les pirates se sentent tout de même plus à l'aise dans les Barrens – dépourvus d'autorité – ou dans l'OCG – où tout s'achète et se corrompt. Au début de leur carrière, ils se contentent d'écumer les frontières des nations stellaires.

Bien que les vaisseaux marchands du Cartel constituent une des cibles de choix des pirates, ces derniers sont tout de même tolérés par les marchands galactiques, car ils fournissent souvent des marchandises rares ou illégales à un prix défiant toute concurrence. Notamment, la planète **Exxalia** de l'OCG est connue pour être particulièrement arrangeante avec les pirates dépourvus de papiers en règle.

À l'inverse, l'Empire galactique est l'ennemi juré des pirates, à cause de l'oppression qu'il exerce sur ses citoyens ou peut-être des lourdes escortes qui accompagnent le moindre de ses vaisseaux cargos. Cette hostilité est réciproque, puisque l'Empire considère les pirates comme des parasites et une injure à son rêve de domination galactique.

Les relations avec l'Empire de Sol et la Ligue des planètes libres se situent entre ces deux extrêmes. Il en va de même pour l'image qu'entretiennent les pirates auprès des humains du dernier millénaire. Certains les voient comme les derniers héros d'une époque sans espoir, d'autres comme de vulgaires pillards sanguinaires. Quoi qu'il en soit, les pirates ne laissent personne indifférent et leur charme tient bien souvent autant à la peur qu'ils inspirent qu'à leur grand cœur.

« *Ho Ho, et une bouteille de rhum !* »

HAVANA, LA PLANÈTE PIRATE

Havana est la planète pirate du dernier millénaire. Connue à travers toute la galaxie, elle est pour beaucoup la dernière terre de liberté et d'espoir. Tous savent qu'Havana vit sous un éternel climat tropical, que les nuits y sont chaudes, les filles faciles et les hommes séduisants. La vie y est réputée heureuse, joyeuse et festive. Mutants et humains y vivent sur un pied d'égalité sous la surveillance bienveillante et laxiste des quatre confréries.

Le jour, Havana dort. En tout cas, les pirates dorment. Seuls les indigènes sont actifs : ils pêchent, réparent leurs navires et font des affaires avec les quelques pirates qui affrontent la lumière du soleil. La chaleur et l'humidité invitent à la paresse et la vie semble se dérouler au ralenti. Seul le bruit du ressac sur la plage rythme la journée. De jeunes filles à moitié nues se baignent dans l'eau d'un bleu éclatant, en compagnie des plus séducteurs des pirates.

La nuit, Havana se réveille. Les innombrables tavernes et maisons de passe ouvrent leurs portes, et les rues s'illuminent de mille lanternes. Des rires gras, des chansons à boire et la musique endiablée des Havanais résonnent dans la forêt tropicale. Le rhum coule à flots et les bagarres de bar sont monnaie courante. Et partout résonne l'hymne d'Havana chantée et susurrée : *Besa me mucho*. Au fur et à mesure que la nuit s'écoule, les rues s'encombrent de pirates ivres morts ou assommés. Il faudra attendre le lever du soleil pour que leurs compagnons les traînent jusqu'à leur vaisseau.

Car les pirates ne s'éloignent jamais de l'astroport, ou plutôt du port : les vaisseaux sont amarrés aux mêmes pontons de bois que les bâteaux de pêche. La ville qui s'est construite autour, la seule de la planète, est appelée Havana ou Havana City, selon l'humeur.

Havana est donc bien une terre de liberté, à tel point que seuls les pirates s'y sentent à l'aise. La violence est monnaie courante et il faut savoir jouer du sabre pour se faire respecter. Le seul rempart entre le tempérament des flibustiers et la guerre civile, c'est l'interdiction de se battre autrement qu'aux poings ou à l'arme blanche. Afin de vivre en paix, les indigènes s'installent loin de l'astroport, dans de petits villages côtiers ou au contraire loin à l'intérieur de la jungle. C'est là que s'exilent les nouveaux arrivants incapables de supporter la dure vie de pirates ou les vieux loups de mer qui prennent leur retraite.

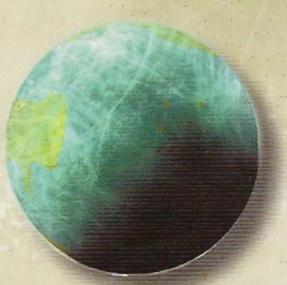
Pourtant, les deux populations vivent constamment entremêlées. Cette coexistence a permis l'émergence d'une culture originale. Les pirates qui se réclament de la tradition havanaise portent des tricornes, des bottes en cuir et de grandes chemises ouvertes sur le torse. Les femmes pirates vêtues à la mode havanaise affectionnent les décolletés enivrants et, lorsque la situation le permet, de belles robes aux teintes sombres ou écarlates. Les premiers comme les secondes

aiment porter des foulards et des bandanas dans les cheveux, ainsi que de nombreux bijoux : boucles d'oreilles, bracelets, bagues, etc. Être pirate, c'est aussi savoir frimer !

Havana est bien sous l'autorité d'un gouvernement, ou plutôt d'une institution régulatrice : le conseil des pirates. Celui-ci est composé des amiraux des quatre confréries d'Havana. Il est responsable du respect du code des pirates, de la défense de la planète et du règlement des disputes les plus graves. Car aucune police, aucune armée, aucune loi ni aucun tribunal n'existe sur Havana. Au mieux, un pirate peut requérir de son capitaine qu'il plaide sa cause au conseil des pirates, mais c'est une procédure très informelle. Havana repose sur un équilibre instable, lui-même entretenu par des magouilles et des injustices.

Les quatre amiraux siégeant au conseil sont rarement ensemble à Havana. Afin qu'un minimum d'ordre soit assuré, une rotation a été mise en place ; l'année d'Havana est divisée en quatre parts égales, et au moins un des amiraux doit s'y trouver en permanence. Celui-ci siège à la capitainerie d'Havana, seul bâtiment réellement officiel de la planète. Bien évidemment, il arrive qu'un amiral soit en retard pour prendre le relais, et cela dégénère parfois en guerre plus ou moins larvée entre les deux confréries. Face à un tel chaos, bien des pirates pensent que si personne ne se bat pour Havana, c'est que personne ne veut hériter d'une telle planète de vauriens !

Par le passé, des amiraux entreprenants tentèrent d'appliquer à Havana les mêmes règles que celles gouvernant la vie des équipages. Toutes ces tentatives échouèrent : on ne gère pas quelques dizaines de milliers d'individus avec les mêmes règles que pour un équipage de vaisseau ! À chaque fois, les pirates et les amiraux firent marche arrière. Havana est donc chaotique, mais tout le monde s'en accommode. Après tout, les pirates y viennent pour faire la fête, pas pour respecter des règlements. Cependant, la tradition interdit formellement de s'en prendre aux indigènes ou à la capitainerie.



Depuis l'admission du capitaine Blood dans le conseil des pirates, la défense spatiale d'Havana est organisée par celui-ci. Les vaisseaux de la confrérie « de permanence » patrouillent le système et l'orbite de la planète pour débusquer les éventuels espions et protéger Havana en cas d'attaque surprise. Le caractère excessif de ces mesures aux yeux de bien des pirates contribue à la réputation de « stratège fou furieux » dont jouit l'amiral des Black Mambas, qui s'en réjouit plus qu'autre chose.

Stella avait ramené ses cheveux en un chignon et les avait cachés sous sa casquette d'officier impérial.
Mais son opulente poitrine, comprimée par l'uniforme à la coupe stricte, trahissait sa féminité et son charme torride.
Alors que les regards des gardes se faisaient de plus en plus méfiants, Stella dégaina doucement son poignard.
Si les gardes donnaient l'alerte, ils se rendraient compte qu'elle se battait mieux qu'elle ne se déguisait...

METAL FAKTOR

Afin de pouvoir résoudre les différentes situations tels que les combats, les poursuites et les négociations commerciales, *Metal Adventures* utilise des mécanismes de jeu liés à des scores – **les attributs** – et à des jets de dés effectués au cours de tours de jeu – **les tests**.

LES ATTRIBUTS

Afin de traduire les éléments d'une histoire en termes de jeu, *Metal Adventures* utilise des **attributs**. Ces derniers sont des scores – le plus souvent entre 1 et 5 – notant un aspect d'un personnage, d'une situation ou d'un élément de décor. Les explications qui suivent s'intéressent plus particulièrement aux attributs des personnages – les principaux acteurs de *Metal Adventures* –, mais d'autres règles confèrent également des attributs aux véhicules, aux objets et à l'environnement naturel.

Les principaux attributs d'un personnage sont ses **caractéristiques**. Celles-ci notent sur cinq ses capacités naturelles, celles qui le définissent le mieux. Un personnage dispose également d'un certain nombre de **compétences**, qui sont autant de savoir-faire maîtrisés d'instinct ou appris au cours de sa vie. Chacune est notée sur cinq et peut faire l'objet d'une **spécialité** dans un certain domaine, rendant le personnage plus efficace dans celui-ci.

Bien plus nombreuses que les caractéristiques, les compétences sont classées par domaine. Chacun d'entre eux regroupe les compétences autour des thèmes majeurs de *Metal Adventures* et est associé à une caractéristique, celle utilisée pour résoudre les actions liées aux compétences concernées. Elles sont détaillées dans le chapitre « L'étoffe des pirates ».

Il existe des **compétences fermées**. Celles-ci sont notées entre [crochets] ; seuls les personnages disposant d'une valeur supérieure à 0 dans l'une d'entre elles peuvent y recourir.

D'autres sont des **compétences libres**, car pouvant servir dans bien des circonstances. Lorsqu'un personnage acquiert l'une de ces compétences, le joueur doit préciser le champ d'application de celle-ci, noté (entre parenthèses). Chaque champ d'application constitue une compétence à part, pouvant faire l'objet d'une spécialité. Lorsque, dans le texte, une compétence libre est citée sans qu'aucun champ d'application ne soit précisé, elle est notée « nom de la compétence (au choix) ».

Enfin, les personnages disposent d'attributs secondaires, générés à partir d'autres attributs. Ces scores sont rarement utilisés pour résoudre des tests, mais permettent de mesurer l'état du personnage ou d'en noter certains aspects spéciaux. Il s'agit notamment de points de Panache (PP) dont la gestion est capitale pour les PJ. Le Panache retranscrit le caractère héroïque et aventureux de ceux-ci. Il leur permet d'accomplir des exploits et de tricher avec la mort. Les règles complètes du Panache sont exposées p. 88.

Deux en Carrure ?
T'es qu'une mauviette !

Il existe également des paramètres de jeu qui ne sont pas notés. Le plus important d'entre eux n'est autre que le **Metal Faktor (MF)**, qui mesure la violence et le danger ambiants. Celui-ci est expliqué en détail p. 44.

À la première lecture, le nombre de paramètres peut sembler impressionnant. Heureusement, aucun personnage, et donc aucun joueur, n'a recours à l'ensemble de ces valeurs : selon le personnage et la situation, seules certaines d'entre elles sont utilisées. Les attributs sont des repères pour les joueurs, pas des listes à apprendre par cœur. Au cours des premières parties, ils seront assimilés chacun à leur tour, sans que personne n'y prête attention !

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Contrairement à bien d'autres jeux, une partie de *Metal Adventures* nécessite une certaine préparation. Les joueurs doivent imaginer et créer chacun un personnage pirate de l'espace. Le MJ, quant à lui, doit préparer une aventure qu'il s'est procuré dans le commerce ou qu'il a inventée lui-même. *Le Guide du meneur* est là pour l'aider dans cette tâche.

Une fois ces préparatifs accomplis, les joueurs s'assoient autour de la table et la partie commence. Le MJ expose la scène d'introduction du scénario aux joueurs et ceux-ci entrent de plein pied dans l'aventure en réagissant aux événements qui leur sont racontés. Cet échange de descriptions par le MJ et d'actions par les joueurs se prolonge tout au long de la partie pour aboutir au dénouement de l'histoire. Celle-ci est décomposée en scènes, comme dans un film ou une pièce de théâtre. Dans *Metal Adventures*, une scène cesse dès que les personnages changent de lieu ou que l'action change de sujet.

Que faites-vous ?

Lorsque l'action ralentit et que l'intrigue ou les relations entre les personnages passent au premier plan, *Metal Adventures* se joue sur un **mode narratif**. Le MJ et les PJ échangent des questions et des réponses en tant que joueurs, ainsi que des répliques en tant que personnages, sans se soucier des règles et de l'ordre dans lequel ils prennent la parole. Ce mode narratif est particulièrement adapté pour mettre en scène les discussions entre PJ, la psychologie de ceux-ci ou pour décrire l'ambiance d'un lieu.

Lorsque les pirates passent à l'abordage, la tension monte et chaque joueur veut prendre la parole pour faire agir son personnage. Afin que la partie ne sombre pas dans le chaos, et pour offrir à chaque joueur l'opportunité de faire briller son personnage, *Metal Adventures* passe en **mode ludique**. Comme n'importe quel jeu de société, la partie s'organise alors en tours de parole, et les actions des personnages sont résolues dans un ordre précis et en tenant compte de leurs attributs lors de tests. Du point de vue des personnages, **chaque tour dure six secondes**.

Afin de se faire une meilleure idée du déroulement d'une partie de *Metal Adventures*, il est possible pour le MJ de lire le scénario inclus dans *Le Guide du meneur*. En suivant chaque scène, il n'a qu'à se demander si celle-ci se joue sur le mode narratif ou le mode ludique pour voir comment ceux-ci s'enchaînent.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Lorsqu'une partie de *Metal Adventures* passe en mode ludique, chaque tour de parole suit un déroulement précis. Chaque début de tour est annoncé par le MJ, ainsi que chaque étape au sein de celui-ci. En tant qu'arbitre impartial, c'est le MJ qui donne la parole à chacun et s'assure, avec le concours des joueurs, que toutes les étapes sont résolues correctement :

- **Début de tour** : certains effets de jeux interviennent au début du tour ou avant la détermination de l'initiative, c'est-à-dire à cette étape ;
- **Détermination de l'initiative** : grâce aux attributs, le MJ détermine dans quel ordre agiront les personnages et interviendront les événements. Cette étape n'a lieu qu'au premier tour d'une scène ;
- **Phases d'action** : à son rang d'initiative déterminé précédemment, chaque joueur prend la parole pour faire agir son personnage, le MJ prenant la parole à chaque fois qu'il doit faire agir un PNJ ;
- **Fin du tour** : certains effets de jeu ont lieu à la fin du tour, c'est-à-dire à cette étape.

Ces étapes sont détaillées plus précisément dans les paragraphes qui suivent.

>>> Début de tour

Au début de chaque tour, le MJ décrit la scène aux joueurs et s'assure que ceux-ci en ont bien saisi tous les détails. Puis, le cas échéant, il applique les effets à résoudre en début de tour.

>>> Détermination de l'initiative

La détermination de l'initiative définit l'ordre dans lequel les personnages agissent au cours du tour. Au début du premier tour seulement, chaque joueur résout un test d'initiative en utilisant la compétence appropriée à la situation :

- **Combat entre personnages** : Tactiques ;
- **Combat spatial** : Navigation ;
- **Confrontation sociale** : Étiquette ;
- **Autre cas** : Vigilance.

En outre, un joueur peut renoncer à son test pour confier cette responsabilité à son capitaine. Ce choix est irrévocable. Le joueur du capitaine résout alors un unique test d'initiative qui vaut pour chaque personnage acceptant son autorité.

Quelle que soit la compétence utilisée pour le test, il est possible qu'un ou plusieurs personnages soient **surpris**. Dans ce cas, le test d'initiative est Trop Dur (voir p. 42).

Une fois ce test résolu, chaque joueur compte ses succès (cf. p.43). Le MJ classe alors les personnages dans l'ordre décroissant de ceux-ci. En cas d'égalité, le personnage ayant le meilleur score dans la compétence utilisée pour déterminer l'initiative prend le dessus. Si cela ne départage pas les personnages, les actions sont simultanées. Si des personnages du même camp sont à égalité, leur chef décide dans quel ordre ils agissent. Ce choix est valable pour toute la scène.

Si un personnage n'obtient aucun succès à son test d'initiative, il ne peut pas agir au cours du tour. Au début du prochain tour, il peut gratuitement retenter ce test. La règle de la surprise ne s'applique jamais à celui-ci.

Quel que soit le tour auquel le test d'initiative est résolu, il est valable pour toute la durée de la scène, sauf si une règle précise le contraire.

>>> Phases d'action

Le personnage le mieux classé au cours de l'étape précédente agit le premier. Cela fait, le personnage classé deuxième agit, et ainsi de suite, dans l'ordre déterminé ci-dessus. Lorsque c'est au tour d'un personnage d'agir, celui-ci est dit **actif** ou en **phase d'action**.

À chaque phase d'action, un personnage peut effectuer :

- **Une action complexe ;**
- **Une action simple ;**
- **Un nombre illimité d'actions gratuites.**

Certaines de ces actions nécessitent un test, d'autres pas. Lorsque c'est nécessaire, le joueur résout le test comme indiqué ci-contre. Il n'a pas besoin d'annoncer toutes les actions de son personnage au début de la phase d'action. Notamment si l'une d'entre elles nécessite un test, il peut attendre de connaître le résultat de celui-ci pour décider des autres actions de son personnage pour ce tour. En outre, un personnage peut exécuter une action simple à la place de son action complexe.

Les chapitres suivants de *Metal Adventures* détaillent les différentes actions à la disposition des personnages en précisant la nature de celle-ci, l'éventuelle nécessité d'un test et la compétence utilisée.

Metal Adventures utilise des mécanismes de jeu et des actions faciles à apprendre. Il n'est pas nécessaire de se livrer à de longs calculs ou à des raisonnements tactiques alambiqués. Les joueurs ont le loisir de réfléchir à la mise en scène des actions de leurs personnages et de décrire celles-ci aux autres joueurs, sans ralentir le rythme de la partie. *Metal Adventures* est un jeu d'aventures cinématographiques et chaque joueur peut se comporter comme un metteur en scène de films d'action !

Une fois que tous les personnages ont été actifs une fois, cette étape du tour est finie.

>>> Fin du tour

Lorsque tous les personnages ont agi, le tour s'achève. Au cours de cette étape de fin, aucun personnage ne peut agir et aucun joueur ne peut générer un effet de jeu. Cependant, ce temps mort permet au jeu lui-même de procéder à certains ajustements :

- Le MJ s'assure que tous les personnages ont agi ;
- Le MJ fait entrer en scène de nouveaux protagonistes ;
- Le MJ gère les évènements liés à la scène et les effets susceptibles de durer plusieurs tours.

METAL CALCULATOR

Si une division aboutit à un arrondi, il faut toujours arrondir au supérieur.

RÉSOLUTION D'UN TEST

La plupart des actions de *Metal Adventures* requièrent un test. Celui-ci simule le caractère risqué ou spectaculaire des actions qui changent profondément le déroulement de l'histoire : un tir bien placé lors d'une fusillade, une manœuvre risquée en vaisseau spatial, etc.

Quelle que soit l'action tentée, le test se déroule toujours de la même façon. Certains concepts utilisés ici seront détaillés plus avant dans la création de personnage. Il suffit de garder à l'esprit que le joueur qui contrôle le personnage actif jette autant de dés que la valeur des attributs mis en scène. Chaque dé obtenant 4 ou mieux est un succès. Si le nombre de succès atteint la Difficulté estimée par le MJ, l'action est réussie !

Le mode d'emploi qui suit comporte une demi-douzaine d'étapes. Cependant, la résolution est bien plus rapide qu'elle n'en a l'air, notamment parce qu'un certain nombre d'étapes sont effectuées simultanément, par des joueurs différents.

>>> Les dés d'action

Cette étape est exécutée par le joueur du personnage actif. Celui-ci est souvent un PJ, mais c'est parfois le MJ, en sa qualité d'interprète d'un PNJ. Il s'agit ici de déterminer le nombre de dés que le joueur peut jeter afin que son personnage réussisse l'action.

Ce nombre est égal à la somme de la valeur de la compétence et de la caractéristique dont celle-ci dépend. Il peut être modifié au cours des étapes suivantes.

« *J'ai une chance sur deux : ça marche, ou ça marche pas.* »

>>> La Difficulté

Cette étape est effectuée par le MJ. Celui-ci consulte l'aventure ou les règles afin de déterminer le nombre de succès nécessaires à la réussite de l'action. Ce nombre est appelé « Difficulté ». Il varie, comme son nom l'indique, avec la difficulté de l'action entreprise.

Déterminer la Difficulté est l'un des aspects les plus importants de la tâche du MJ. Cela requiert une connaissance des règles, du bon sens et une dose d'intuition. Heureusement, les aventures de *Metal Adventures* indiquent la difficulté de la plupart des actions entreprises par les personnages. En outre, voici une échelle universelle pour déterminer, à l'improviste, la Difficulté d'une action :

RÉSOLUTION D'UN TEST : CHECKLIST

1) **Les dés d'action** : le joueur prend les dés liés aux scores du personnage
2) **La Difficulté** : le MJ détermine la Difficulté de l'action
3) **Les modificateurs** : le MJ ajuste le nombre de dés et la Difficulté
4) **Metal Faktor** : le joueur décide si son personnage recourt à la violence
5) **Rien ne va plus** : on jette les dés !
6) **Résultat du test** : le MJ détermine si l'action est réussie ou pas, et ses effets exacts

DIFFICULTÉ DES TESTS

Action	Exemple	Difficulté
Facile	Tirer à bout portant	1
Difficile	Crocheter une serrure électronique	3
Très difficile	Atterrir en catastrophe	5
Presque impossible	Déchiffrer un langage oublié	8
Impossible	Traverser un trou noir	10

Une fois que le MJ a déterminé la Difficulté, il l'annonce au joueur, sauf pour les tests d'Empathie, Senseurs et Vigilance. Ces tests ont pour but de déterminer si quelque chose est présent ; indiquer la Difficulté donnerait trop d'indices aux joueurs !

>>> Modificateurs

Cette étape est accomplie conjointement par le MJ et le PJ. Elle consiste à modifier la Difficulté ou le nombre de dés d'action pour tenir compte des circonstances dans lesquelles l'action est entreprise.

D'une part, le MJ détermine si des circonstances aggravantes augmentent la Difficulté de l'action. Chacune de ces circonstances rajoute +1 à celle-ci. Dans les règles, les circonstances aggravantes sont notées par un « D+1 » où D représente la Difficulté.

Certaines circonstances sont si pénalisantes que l'action est qualifiée de « Trop Dure ». Ce qualificatif influera plus tard sur la façon dont le joueur pourra obtenir des succès en jetant les dés. Les situations où l'action devient trop dure sont notées « TD ».

D'autre part, le joueur détermine si son personnage profite d'un quelconque avantage. Chacune de ces circonstances bénéfiques rajoute un dé, dit « bonus » au nombre de dés d'action. Dans les règles, les circonstances bénéfiques sont notées par un « +1d » où d symbolise les dés du joueur. Un personnage ne peut bénéficier d'un nombre de dés bonus supérieur au nombre de dés dont il dispose déjà. Certains dés

bonus proviennent d'actions effectuées par d'autres personnages. Dans ce cas, ils sont valables jusqu'à la prochaine phase d'action du bénéficiaire.

Certaines circonstances sont si avantageuses que l'action devient « Trop Facile ». Ce qualificatif influera plus tard sur la façon dont le joueur pourra obtenir des succès en jetant les dés. Les situations où l'action devient trop facile sont notées « TF ».

Les règles peuvent demander d'appliquer plusieurs TF ou TD au même test. Dans ce cas, chaque TF annule un TD, et vice-versa. Cela fait, s'il reste un ou plusieurs TF, un seul d'entre eux est appliqué. En revanche, s'il reste plusieurs TD, le test se solde par un échec automatique : le personnage n'obtient aucun succès.

>>> Metal Faktor

Le Metal Faktor est décrit plus avant à la page 44. Cette étape consiste pour le joueur à déterminer combien de dés de Metal Faktor, ou dés MF, son personnage utilise pour ce test. Cela n'est possible que pour les tests concernant les compétences violentes, notées en **gras** sur la fiche de personnage.

Le recours au Metal Faktor n'est pas neutre : il signifie que le personnage devient *vraiment* violent. Il hurle, vocifère et tire dans le tas. Il ne se préoccupe plus ni du danger, ni des conséquences de ses actes, ni des dommages collatéraux. Les joueurs sont invités à mettre en scène ce « petit accès de colère ».

En principe, un personnage peut utiliser au maximum autant de dés MF que de dés d'action, en tenant compte des modificateurs (+1d). Certaines situations lui interdisent de bénéficier de ces dés, l'état de santé notamment. À l'inverse, l'overdrive (cf. p. 45) lui permet d'utiliser plus de dés MF.

Enfin le personnage actif ne peut recourir à plus de dés MF que ceux présents dans sa réserve (voir plus loin).

Une fois que le joueur a déterminé le nombre de dés MF qu'il utilisait, il peut jeter les dés !

C'est injuste, mais la vie est injuste

Il est possible qu'un personnage n'ait aucune chance de réussir un test, du fait de la Difficulté de celle-ci. C'est ainsi. Le dernier millénaire est une époque cruelle et injuste dans laquelle les faibles sont impitoyablement écrasés par les plus forts.
Un joueur averti en vaut deux.

>>> Rien ne va plus !

Le joueur jette les dés ! :

- Si l'action est Trop Facile, tous les dés sont des succès, sauf ceux qui indiquent un 1 ;
- Si l'action est Trop Dure, seuls les dés indiquant un 6 comptent comme un succès ;
- Dans tous les autres cas, tous les dés qui indiquent un 4 ou mieux sont des succès.

Le joueur compte les succès accumulés.

Rien ne va plus : effets spéciaux

Exceptionnellement, une fois les dés jetés, il est possible qu'il soit nécessaire d'appliquer un ou plusieurs des trois effets spéciaux suivants :

- **Peut mieux faire (PMF)** : Certains attributs spéciaux des personnages permettent de gagner un dé d'action pour chaque réussite obtenue lors du premier jet. Cela s'appelle « faire mieux » ; un personnage doté d'un tel effet de jeu « peut mieux faire ». Le joueur jette immédiatement ces dés d'action supplémentaires, dans les mêmes conditions que ceux jetés précédemment. Les succès obtenus se cumulent avec ceux du premier jet.
- **Seconde chance (SC)** : Certains équipements permettent de relancer tous les échecs obtenus lors du premier jet. On appelle cela « une seconde chance ». Les éventuels succès obtenus lors de cette relance se cumulent avec ceux du premier jet.
- **Essaye encore une fois (E2F)** : le matériel de mauvaise qualité et certains défauts obligent à confirmer les réussites obtenues lors du premier jet. Le personnage croyait avoir réussi, car il a fait tout ce qu'il fallait, mais son matériel le trahit, il doit donc essayer une nouvelle fois. Le joueur relance tous les dés qui indiquent un succès. Seuls les succès obtenus à l'issue de cette relance sont comptés.

Ces trois effets connaissent une variante « partielle ». Lorsqu'un personnage « peut partiellement mieux faire » ou qu'il « dispose d'une seconde chance partielle », il ne gagne ou ne relance au maximum qu'un dé. De même, un personnage peut n'avoir qu'à « partiellement essayer encore une fois », il ne rejette alors qu'une seule de ses réussites. En abrégé, ces variantes partielles sont notées en minuscules, alors que les variantes normales le sont en majuscules. À l'oral, bien sûr, la différence entre les deux ne s'entend pas, et il est recommandé d'utiliser les noms complets.

Dans certains cas très rares, plusieurs de ces effets s'appliquent à un même test. Voici comment gérer ces conflits:

- C'est le joueur qui choisit entre SC et PMF ;
- S'il faut appliquer E2F, cet effet s'annule avec n'importe lequel des deux précédents ; aucune relance n'est effectuée.
- Si cet effet est en conflit avec une variante partielle d'un des autres, il annule celui-ci et se transforme en e2f.
- Si un SC ou un PMF est en conflit avec un e2f, il annule celui-ci et se transforme en sc ou pmf.
- Lorsque l'un de ces trois effets, sous sa variante partielle, se cumule avec lui-même, il se transforme en variante normale.

LES ACTIONS

Au cours d'une partie de *Metal Adventures*, la plupart des tests sont effectués dans le cadre d'actions. Celles-ci détaillent les tests les plus importants pour le déroulement des parties et fournissent des informations utiles aux joueurs. *Le Manuel des joueurs* expose les actions les plus utiles aux parties de *Metal Adventures* à la fin de chaque chapitre concerné. Les joueurs peuvent ainsi en prendre connaissance après avoir lu les règles qui encadrent ces actions, et aussi les retrouver plus rapidement en cours de partie. Cependant, les joueurs ont une totale liberté pour choisir les actions de leurs personnages : un PJ peut tirer sur un interlocuteur pendant une négociation commerciale, même si l'action « Tirer » n'est que dans le chapitre du combat !

- Les actions qui servent en toutes occasions : p. 102 ;
- Les actions du combat spatial : p. 131 ;
- Les actions de combat : p. 145 ;
- Les actions du voyage spatial : p. 159 ;
- Les actions sociales : p. 174 ;
- Les actions commerciales : p. 213.

Dans les règles et les aventures, les tests sont notés « test de **nom de la compétence (Difficulté)** ». Les actions sont notées « **nom de l'action (Difficulté)** ». Les oppositions sont notées « opposition de **nom de la compétence (Xd)** » où X est le nombre de dés d'action dont dispose le PNJ qui affronte les PJ.

>>> Résultat du test

Une fois les éventuelles relances effectuées, le MJ et le joueur dénombrent les succès. Si le total est supérieur ou égal à la Difficulté de l'action, celle-ci se solde par une réussite. Sinon, c'est un échec.

Certains tests impliquent de calculer les succès excédentaires. Le nombre de ces succès est égal au nombre de succès obtenus moins la Difficulté du test. Il permet de déterminer le résultat exact de l'action ou la Difficulté d'un éventuel test réalisé pour annuler celle-ci. Si les effets d'une action sont proportionnels au nombre de succès excédentaires obtenus, il ne se passe rien si le joueur n'en obtient aucun et ce malgré le fait que l'action soit réussie.

>>> Cas particulier : Oppositions

Les règles exposées ci-dessus fonctionnent lorsqu'un personnage affronte un élément de décor ou des circonstances extérieures. Lorsqu'il affronte un autre personnage, aucune Difficulté n'est déterminée. Cependant, chaque protagoniste effectue son test, comme ci-dessus.

Les joueurs décident de recourir au MF dans l'ordre de l'initiative. En cas d'égalité, ou si aucune initiative n'a été déterminée, c'est le joueur qui dispose du plus grand nombre de dés d'action qui décide en dernier.

Les succès sont comptés de part et d'autre. Le MJ retranche à chacun des opposants un nombre de succès égal à l'augmentation qu'aurait subi la Difficulté s'il avait fallu la déterminer, pour tenir compte des circonstances défavorables applicables à chaque protagoniste.

Celui des deux protagonistes qui obtient le plus de succès remporte l'opposition. Si aucun des deux n'obtient de succès, tout le monde échoue. En cas d'égalité, le joueur actif l'emporte. Si aucun joueur n'est actif, c'est celui dont la compétence impliquée est la plus élevée. Si l'égalité persiste, personne ne remporte l'opposition.

>>> Cas particulier : Tous ensemble !

Parfois, un personnage ne peut triompher seul de l'adversité. Il peut alors requérir l'aide de ses compagnons. Pour cela, il faut rassembler trois conditions :

- L'action peut être effectuée à plusieurs. Lorsque chacun des personnages doit réussir l'action (ex : test d'initiative), ils ne peuvent s'aider ;
- Tous les personnages disposent de la compétence impliquée lorsque celle-ci est fermée ;
- Tous les personnages disposent de l'équipement nécessaire pour effectuer l'action.

Le personnage actif dispose d'autant de dés bonus que de compagnons remplissant ces conditions, comme si chacun d'entre eux constituait une circonstance favorable. Ce test est affecté par tous les effets de relance applicables au personnage actif, même si ceux-ci ne le sont pas aux personnages qui l'aident.

Si la partie est gérée en mode ludique, tous les personnages effectuant l'action doivent avoir obtenu le même nombre de succès au test d'initiative. Ceux qui aident le personnage actif n'ont pas de phase d'action ce tour-ci.

Le MJ peut limiter le nombre de personnages qui peuvent s'entraider, selon les circonstances.

ET LES PNJ ?

Les PNJ résolvent leur test comme les PJ, à quelques exceptions près. Les PNJ de *Metal Adventures* sont classés en trois catégories :

- **Premiers rôles** : ces PNJ sont nommés et jouent un rôle important dans le dernier millénaire ;
- **Seconds rôles** : ces PNJ sont nommés, mais jouent un rôle mineur dans le dernier millénaire ;
- **Figurants** : ces PNJ sont anonymes et n'ont aucun impact sur le destin du dernier millénaire.

Si les PNJ des deux premières catégories équivalent à un PJ, ceux de la troisième évoluent et agissent toujours en groupe, appelé parfois « unité » ou « escadron ».

Le MJ ne résout qu'un test pour le groupe, le plus souvent en utilisant la règle *Tous ensemble !*. Celle-ci connaît quelques aménagements selon la scène jouée, notamment lorsqu'il s'agit d'un combat spatial (cf. p. 145) ou d'un combat entre personnages (cf. p. 159).

Ces règles sont exposées de façon plus détaillée dans *Le Guide du meneur*.

>>> Cas particulier : Hé, les copains !

Certaines tâches requièrent plus d'un seul personnage pour être accomplies. Dans ce cas, la règle ou l'aventure précise l'effectif minimum nécessaire pour effectuer le test. Il est cependant possible d'exécuter l'action avec un effectif moindre, mais en subissant des malus. C'est notamment le cas pour piloter les vaisseaux spatiaux, les réparer, les modifier et gérer leurs salles des machines :

- Au moins la moitié de l'effectif minimum : D+1
- Moins de la moitié de l'effectif minimum : TD
- Lorsqu'un effectif minimum est mentionné, la règle *Tous ensemble !* fonctionne légèrement différemment. Le personnage actif gagne un dé bonus pour chaque tranche de compagnons égale à l'effectif minimum et présents en plus de celui-ci.

Certaines actions sont impossibles à effectuer si l'effectif minimum n'est pas complet. Elles le précisent alors expressément.

>>> Cas particulier : le test ouvert

Certains tests, comme lors de la détermination de l'initiative, ne comportent aucune Difficulté, ni aucune opposition. Il s'agit alors d'obtenir le plus de succès pour être « le premier » et obtenir l'avantage qui va avec.

Ces tests sont très rares.

LE METAL FAKTOR

Le Metal Faktor (MF) représente la violence, le danger et la tension de l'aventure. Il ne s'agit pas uniquement d'un outil de simulation, mais aussi d'un outil narratif. Il permet au MJ de communiquer facilement et efficacement aux joueurs le sentiment de puissance ou d'angoisse qui anime leurs personnages.

Le MF est représenté par des dés, les **dés MF**. Il en faut 50 et il est conseillé de se munir de dés d'une couleur différente des autres dés utilisés pour jouer à *Metal Adventures*.

Au début de la partie, les dés MF sont placés dans une première réserve, celle des PJ. Ils représentent alors l'agressivité dont ceux-ci sont capables et, d'une certaine façon, leur réserve commune d'énergie. À chaque fois qu'un joueur utilise des dés MF pour résoudre un test, il les place ensuite dans une seconde réserve, celle du MJ. En effet, il est bien connu que la violence amène la violence, et à chaque fois que les PJ font preuve d'agressivité, ils doivent s'attendre à un choc en retour.

Les compétences dont les tests sont susceptibles d'être affectés par le MF sont liées à la violence physique ou sociale, ainsi qu'à une prise de risques. Lorsqu'il fait appel au MF, le personnage devient berserk ! Ainsi, les compétences liées aux armes et au combat sont naturellement des compétences violentes. Il en va de même pour Séduction, car la violence des émotions et des parades amoureuses n'a souvent rien à envier à celle des batailles militaires. Des compétences telles que Pilotage (au choix) sont également du ressort du MF car leur pratique suppose une certaine dose de risques ou de sensations fortes. Enfin, certaines compétences peuvent devenir des compétences violentes grâce à une règle spéciale. Cela simule le fait qu'un personnage adopte une attitude audacieuse quant à une compétence à l'exercice d'ordinaire paisible. La description de chaque compétence violente explique ce que le recours au MF signifie lors de son utilisation.

Ces compétences n'obligent pas les joueurs à utiliser des dés MF. Ceux-ci ont toujours le choix de résoudre le test avec le nombre de dés d'action indiqué sur leur fiche de personnage. En choisissant de recourir au MF, les PJ augmentent leur chance de réussir, mais hypothèquent leur avenir : le niveau de violence et la tension de la partie a augmenté, car le MJ est désormais en possession de dés MF.

Ce sont les joueurs qui fixent le rythme et l'ambiance de la partie. Si leur réserve ne contient plus de dés MF, ils ne peuvent plus y recourir ; cela signifie qu'ils sont épuisés, éreintés : trop pour pouvoir se dépasser et devenir *vraiment* violents.

Le nombre de dés MF dans la réserve du MJ mesure le danger qui rôde et la violence de l'aventure. Plus il est élevé, et plus les PNJ seront dangereux et les embûches mortelles. Au fur et à mesure que les dés s'empilent près du MJ, les PJ sont en général de plus en plus nerveux ! En effet, la réserve du MJ est toujours visible pour les joueurs.

Elle augmente non seulement lorsque les PJ deviennent violents, mais aussi lorsque certains événements se produisent, prévus par le scénario. Ce dernier indique alors le montant de cette augmentation. Lorsqu'un tel événement se produit, le MJ prend autant de dés MF dans la réserve des PJ et les place dans la sienne. Ainsi, sa réserve évolue selon des critères très variés car elle représente, *globalement*, le danger encouru par les PJ, quelle qu'en soit la cause, et les risques que ceux-ci acceptent de prendre.

Dès que la réserve du MJ se remplit, la situation se corse pour les PJ car le MJ peut recourir au MF pour leur porter atteinte ou générer des ennuis.

OVERDRIVE !

L'overdrive (OD) est un effet de jeu qui permet à un personnage de se surpasser dans son utilisation du Metal Faktor. Elle simule un personnage particulièrement motivé ou un équipement personnalisé.
Dans le premier cas, l'OD représente la capacité du personnage à dépasser ses limites et à faire fi du danger, quelles qu'en soient les conséquences. Les points de Panache et la motivation du personnage permettent de tels exploits. Dans le cas du matériel, l'OD traduit ces réglages personnalisés et ces interfaces ultrasensibles, si utiles aux experts, mais tellement dangereux pour les débutants ! Ces équipements mentionnent expressément qu'ils confèrent une OD.
Certaines circonstances permettent également à un personnage de recourir à une Overdrive, lorsque la violence ne doit plus connaître de limite.
Les effets de l'OD varient selon la situation du personnage qui en bénéficie :

Si le personnage ne peut pas utiliser de dés MF, l'OD lui permet d'en jeter autant que le nombre de dés d'action dont il dispose, modificateurs compris, s'il s'agit d'une compétence violente ;
Si le personnage doit utiliser des dés MF, l'OD lui permet de le faire à concurrence du double du nombre de dés d'action auquel il aurait eu normalement droit ;
Si le personnage n'est soumis à aucune restriction concernant les dés MF, l'OD lui permet d'en jeter un nombre illimité, s'il s'agit d'une compétence violente. Il est tout de même limité par sa réserve.
Un personnage ne peut bénéficier que d'une OD à un moment donné, même si plusieurs paramètres distincts lui confèrent cet avantage. Ainsi, s'il ne pouvait, en principe, recourir au MF, l'OD lui permet, au mieux, de recourir à celui-ci dans les limites habituelles. En revanche, l'OD est cumulable avec tous les effets de relance.

Lorsqu'un PNJ utilise une compétence violente, le MJ peut utiliser des dés MF de la même façon que le font les PJ. Chaque dé ainsi utilisé est remis dans la réserve des PJ. Ce transfert simule le fait qu'après une bonne bouffée de violence, la tension retombe et que l'aventure peut reprendre son cours normal. Bien sûr, le MJ ne peut recourir à plus de dés MF que ce dont il dispose.

En outre, dans certaines situations, le MJ peut utiliser des dés MF pour simuler des situations dangereuses ou les réactions de l'environnement : astéroïdes, émeute des témoins, explosions dans une station orbitale, poutre qui tombe, intempéries spatiales, dommages collatéraux, balles perdues, catastrophes naturelles, etc. Certaines de ces utilisations nécessitent des conditions spéciales (cf. *GdM*). D'autres sont spécifiquement indiquées dans des aventures.

Parfois un joueur, PJ ou MJ, est obligé de recourir aux dés MF, notamment pour qu'un personnage gravement blessé puisse résoudre un test. Même dans cette situation, il ne peut utiliser plus de dés MF que ce dont il dispose, et chaque dé MF utilisé est transféré à l'autre réserve.

Ainsi, au fil de la partie, MJ et joueurs s'échangent les dés MF au gré des fusillades, des cascades et des explosions. Si les PJ utilisent le MF au bon moment, ils vaincront. Sinon, ils seront impitoyablement broyés par le dernier millénaire !

Contaaaaaaaaaaaaaact !

Stella n'avait pas l'habitude de s'émouvoir. Pourtant, face au gouvernail de son vaisseau, entourée de ses plus fidèles compagnons, elle ne pouvait contenir toutes ses émotions. Mutants, pillards, anciens soldats, marchands en faillite, peu importe ; ils étaient ses hommes et elle était leur capitaine. Avec leurs différences, leurs qualités et leurs défauts, ils constituaient le meilleur équipage pirate de la galaxie, de dignes Frères de la Côte !

TOUS SUR LE PONT !

GÉNÉRALITÉS

Pour jouer à *Metal Adventures*, chaque joueur, à l'exception du MJ, doit d'abord créer un personnage joueur (PJ). Une fois créé, ce personnage peut resservir d'une aventure sur l'autre, à condition de rester en vie. Il peut même augmenter ses attributs entre les parties.

Les personnages des joueurs constituent un équipage pirate, déjà formé au début de la partie. Cependant, ils ne sont pas encore considérés comme de véritables pirates, car ils sont dépourvus de vaisseau. Ils ne sont accompagnés d'aucun matelot et doivent se débrouiller par eux-mêmes. Ce sont donc plus des réfugiés, des hors-la-loi en passe de devenir d'authentiques boucaniers de l'espace. Leur première aventure consistera probablement à s'approprier un vaisseau spatial pour commencer leur carrière galactique.

Lorsque ce sera fait, chaque PJ sera l'un des officiers de l'équipage, et ils devront élire leur capitaine. Celui-ci aura le droit à une plus grande part du butin, mais il aura également plus de devoirs à assumer. C'est le capitaine qui gère la fiche du vaisseau, les vivres et les réserves d'énergie. Lorsque des PNJ aident le groupe, c'est lui qui s'occupe de jeter les dés et de gérer l'état de santé de ces personnages. Il doit mériter sa part supplémentaire !

Les PJ constituent donc un groupe soudé. Si le processus de création de personnage est un cheminement individuel, chaque joueur ne doit pas perdre de vue que les parties se dérouleront mieux si les personnages du groupe se complètent les uns les autres. Pour mieux profiter des opportunités romantiques et érotiques de *Metal Adventures*, il est conseillé d'inclure dans le groupe au moins un PJ débordant de *sex-appeal*, pour chaque sexe si possible.

La création de personnage se décline en différentes étapes. Chacune d'entre elles permet de répondre à une question concernant le personnage, à préciser des points de son histoire et de son identité. Toutes ces étapes ont une influence sur les différents attributs du personnage en gestation ou sur son équipement. Une fois ces étapes achevées, le personnage est prêt à jouer.

Au fur et à mesure de sa création, le PJ accumule des points dans ses attributs et des pièces d'équipement. Au cours de la création, tous les points acquis dans un attribut se cumulent.

« *J'aurais voulu être un piraaaate !!!* »

ÉTAPE 1 : MUTANT ?

Dans la galaxie du dernier millénaire, le critère qui définit bien des aspects de la vie d'un personnage n'est autre que le patrimoine génétique de ce dernier. Les mutants sont dotés de pouvoirs surnaturels, mais affligés de difformités physiques qui les placent en marge de la société humaine. Dans la plupart des nations stellaires, ils sont pourchassés ou dénigrés. Le joueur doit donc décider si son personnage est un humain au patrimoine génétique originel ou un mutant.

Si le personnage est humain, il bénéficie du trait le plus emblématique de l'espèce qui a conquis la galaxie : la violence. Les humains se sont imposés grâce à la brutalité et une certaine forme de détermination. Celles-ci se traduisent dans la pratique de la guerre, mais aussi dans de nombreux autres domaines de l'activité humaine. Le personnage acquiert la qualité « Violent » (cf. p. 86).

Si le personnage est mutant, il est affligé du défaut « Tête de mutant » (cf. p. 87). En outre, il guérit moins vite (cf. « La santé »). La plupart des mutants disposent également de mutations. Ceux-là ne gagnent pas les points normalement octroyés par le défaut « Tête de mutant », mais le joueur peut choisir :

- Deux mutations basiques ;

Ou

- Une mutation avancée.

Les mutations sont exposées à la page 92. Si le joueur choisit des mutations qui modifient la valeur d'une caractéristique, il est utile d'identifier celle-ci par une petite croix. Cette indication se révèlera utile à la fin des aventures, lorsque le joueur dépensera ses points d'expérience (cf. p. 216).

Cependant, certains mutants ne disposent d'aucune mutation, si ce n'est celle qui altère son apparence. Ceux-là gagnent les points correspondants au défaut « Tête de mutant ». On les appelle les « mutants maudits ».

Une fois le patrimoine génétique et ses effets déterminés, le joueur peut passer à l'étape suivante.

CRÉATION DE PERSONNAGE : CHECKLIST !

1) **Mutant ?** : le joueur détermine si son personnage dispose de mutations
2) **Les origines** : le joueur choisit la nation stellaire où a grandi son personnage
3) **Larguez les amarres !** : le joueur décide de la motivation de son personnage
4) **L'archétype** : le joueur détermine le poste de son pirate sur le vaisseau
5) **Les caractéristiques** : le joueur répartit des scores entre les différentes caractéristiques
6) **Les compétences** : le joueur répartit des scores entre les différentes compétences
7) **Les traits** : le joueur choisit plusieurs traits particuliers pour son personnage
8) **Finitions** : le joueur finit de remplir la fiche de personnage

« Plus facile, plus rapide ? Je signe où ? »

ÉTAPE 2 : LES ORIGINES

Même les plus vagabonds des pirates sont nés et ont grandi quelque part dans la galaxie. Les origines déterminent l'éducation qu'un personnage a reçue dans sa jeunesse, ainsi que l'endroit où il a vécu avant d'embrasser sa carrière de pirate de l'espace.

Le joueur peut choisir librement l'origine de son personnage. Chacune des origines possibles se décline en deux classes sociales, une située en bas de la hiérarchie sociale, et une plus élevée. À nouveau, le joueur peut choisir librement la classe sociale d'origine de son personnage. Cependant, si ce dernier est mutant originaire de l'Empire de Sol, de l'OCG ou de l'Empire galactique, sa classe sociale d'origine est forcément celle située en bas de l'échelle sociale, la première sur la liste.

Chaque origine confère des points dans des attributs. Le joueur recopie ceux-ci sur sa fiche de personnage. Cependant, rien n'est définitif, et les attributs privilégiés par les origines seront probablement modifiés durant la suite de la création. Il est utile d'indiquer par une petite croix la caractéristique et les compétences liées aux origines. Cela se révèlera utile à la fin des aventures, lorsque le joueur dépensera ses points d'expérience.

Chaque origine confère les avantages suivants :

- Connaissance (nom de l'origine) +3 ;
- La caractéristique indiquée à +1 ;
- La compétence indiquée dans l'origine à +3.

Outre les compétences offertes par l'origine, tous les personnages parlent, lisent et écrivent la langue galactique.

Les origines possibles sont les suivantes :

Empire de Sol :
- Serf : Carrure, Artisanat (au choix)
- Noble : Présence, Étiquette

OCG :
- Employé : Agilité, Bureaucratie
- Cadre : Intelligence, Commerce

Empire Galactique :
- Civil : Perception, Technologie
- Militaire : Sang-froid, Recherche

Ligue des planètes libres :
- Citoyen : Intelligence, Sciences stellaires
- Fonctionnaire : Présence, Éloquence

Barrens :
- Esclave : Carrure, Environnement (au choix)
- Pillard : Sang-froid, Intimidation

Havana :
- Pirate : Agilité, Mêlée
- Indigène : Perception, Pilotage (bateau à voiles)

ÉTAPE 3 : LARGUEZ LES AMARRES !

Les PJ ne sont pas devenus pirates par hasard. Quelles que soient leurs origines, ils ont dû rejeter leur ancienne vie, larguer leurs amarres. Cette décision ne se prend pas à la légère et nécessite une bonne raison, une **motivation**.

La motivation d'un personnage définit la façon dont il considère sa nature de pirate. Elle en dit long sur sa personnalité et son but dans la vie. Cette notion n'est pas, en premier lieu, une notion de règle, mais bien un élément définissant la personnalité du personnage incarné. Une fois choisie, elle permet au joueur de disposer d'un repère pour prendre ses décisions en cours de partie et, pourquoi pas, pour interpréter de façon théâtrale son personnage. Il est vivement conseillé de conserver un maximum de cohérence entre la façon de jouer son personnage et la motivation de celui-ci. Le MJ est invité à rappeler celle-ci au joueur qui oublierait trop souvent le choix qu'il a lui-même fait au cours de la création de son personnage.

« Pour la gloire, la prise et le grade ! »

La motivation joue également un rôle du point de vue des règles de *Metal Adventures*. Elle peut permettre à un personnage de bénéficier d'une Overdrive. Pour cela, le personnage doit effectuer une action directement en rapport avec sa motivation. En outre, il doit le faire dans une situation critique ou entraînant des conséquences majeures. À titre de repère, un tel bénéfice ne devrait avoir lieu que lorsqu'il s'agit de sauver la vie du personnage ou de conclure avec succès l'aventure.

« Je viens d'ici et d'ailleurs. »

Ainsi, un personnage motivé par l'argent ne peut recourir à cette Overdrive pour gagner quelques crédits car il ne s'agit pas d'une conséquence majeure. De même, il ne peut en bénéficier au cours des mois de préparation d'un hold-up, car il n'y a pas de lien direct entre chaque action et le gain. En revanche, il en bénéficie lorsqu'il s'agit d'arracher aux convoyeurs la mallette contenant les pierres précieuses tant convoitées.

Au cours de cette étape, le joueur peut choisir librement la motivation de son personnage parmi la liste qui suit. Il doit prêter attention à ce choix, car celui-ci est irrévocable une fois la partie commencée.

- **L'oubli** : le personnage a fui ses responsabilités ou un sentiment de culpabilité ; il veut oublier son ancienne vie.
- **La fuite** : le personnage est devenu pirate pour fuir une vendetta ou échapper à des gros ennuis.
- **La gloire** : le personnage est devenu pirate pour échapper à l'anonymat et inscrire son nom dans les livres d'histoire et l'inconscient collectif.
- **La guerre** : le personnage veut détruire les nations stellaires, éventuellement pour instaurer une société nouvelle.
- **La paix** : le personnage est devenu pirate pour chercher une planète isolée et y construire une société parfaite.
- **La prise** : le personnage veut devenir riche et prendre sa retraite sur Havana ou toute autre planète de son choix.
- **Le grade** : le personnage rêve de devenir un des grands capitaines d'Havana ou d'échapper à l'exclusion dont sont victimes les mutants.
- **Le plaisir** : le personnage veut se lever à l'heure qu'il veut, faire la fête et, d'une façon générale, profiter de la vie.
- **Le rêve** : le personnage est devenu pirate pour prouver qu'on peut vivre différemment, servir d'exemple aux autres, éventuellement de martyr ; il entretient le rêve collectif des pirates.
- **Le voyage** : le personnage est devenu pirate pour voyager à travers la galaxie, visiter des planètes exotiques et rencontrer des mutants incroyables. Il a le goût de l'exotisme et de la connaissance.

ÉTAPE 4 : L'ARCHÉTYPE

Chaque pirate est un individu à part entière, une anomalie gênante au sein de l'uniformité des nations stellaires. Pourtant, l'imaginaire collectif et la nécessité d'organiser la vie à bord ont classé les pirates en grandes familles, chacune d'entre elles constituant un **archétype**. Celui-ci détermine non seulement le rôle que peut jouer le personnage dans un vaisseau, mais également une grande part de l'identité de ce dernier. Selon qu'il se destine à être un pirate intrépide, politiquement engagé ou un bandit sanguinaire, l'archétype choisi ne sera probablement pas le même. En outre, l'archétype détermine de nombreux aspects techniques du personnage qui influent grandement sur son profil d'aventurier : plutôt social, « action », scientifique, etc.

« *Si j'étais un pirate de l'espace, je serais...* »

En prenant ces éléments en considération, le joueur choisit librement l'archétype de son personnage parmi la liste suivante :

- **Canonnier** : spécialiste des armes embarquées et des grosses explosions ;
- **El Seductor** : le pirate dans toute sa splendeur, beau parleur et habile négociateur ;
- **Fusilier de l'espace** : l'expert de l'abordage et du combat rapproché ;
- **Historien** : les pirates sont à l'écoute de l'histoire et bien des navires comptent l'un de ces sages ;
- **Ingénieur** : le maître des machineries et de la technologie de *MA* ;
- **Navigateur** : excellent pilote mais également cartographe de génie.

L'archétype octroie au personnage les bénéfices suivants :

- **Aptitude** : le personnage a accès à une aptitude spécifique à son archétype. Le joueur la note sur sa fiche, elle lui sera utile à de nombreuses reprises ;
- **Domaines privilégiés** : le personnage peut acquérir plus facilement les compétences des domaines indiqués ;
- **Compétences** : le personnage dispose de toutes les compétences indiquées ici à +1 ;
- **Équipement** : le personnage possède toutes les pièces d'équipement indiquées ici.

Il est préférable que le groupe de PJ comprenne le maximum d'archétypes différents. Cela permettra à chaque joueur de briller lors des parties, et le groupe n'en sera que plus fort. Il vaut mieux disposer d'au moins un navigateur, un seductor, un ingénieur et un fusilier. Un équipage de pirates n'a jamais trop de fusiliers ou de canonniers ! Il s'agit en outre de deux archétypes qui peuvent facilement échanger leurs postes. Il est même recommandé aux fusiliers d'investir dans la compétence « Armes embarquées » afin de pouvoir s'occuper pendant les premiers tours d'un combat spatial. Il peut aussi investir dans Commandement pour encourager ses petits camarades (cf. p. 177).

SI J'ÉTAIS UN PIRATE

Face à sa fiche de personnage, il est facile d'avoir l'angoisse de la feuille blanche. Déterminer l'archétype de son pirate est un choix important, et parfois difficile : il faut pouvoir se projeter dans le dernier millénaire et intégrer un minimum les règles pour comprendre les caractéristiques techniques de chaque archétype. Pourtant, c'est plus simple qu'on pourrait le croire.

Si vous êtes un joueur débutant, ou tout simplement en panne d'inspiration, vous avez deux solutions faciles :

- **Utiliser un des personnages prêts à jouer (cf. p. 60)** : soit pour le jouer tel quel, soit pour vous en inspirer et créer « votre » pirate de l'espace.
- **Redevenir pendant cinq minutes un enfant (si, vous avez le droit)** : quand vous étiez (plus) jeune, vous rêviez de devenir quoi ? Un cosmonaute, un savant ou un grand séducteur ? Qu'est ce qui vous fait le plus envie ? Les sensations de vitesse qu'on ressent dans un jeu vidéo de combat aérien, l'adrénaline du combat (fictif) ou le plaisir de négocier âprement un accord diplomatique ou le prix de vos marchandises ?

Si vous êtes plutôt tenté par les combats et l'action, choisissez plutôt un canonnier ou un fusilier.

Si vous êtes intéressé par les vaisseaux et les voyages spatiaux, optez pour un navigateur ou un ingénieur.

Si vous avez envie de vous immerger dans le dernier millénaire et ses intrigues, préférez un el seductor ou un historien.

Surtout, ne réfléchissez pas trop : écoutez votre intuition et faites-vous plaisir. Nous sommes là pour ça !

CANONNIER

Les explosions, le fer et le sang accompagnent le canonnier partout où il passe. Expert en armes embarquées et en armes lourdes, il n'a pas son pareil pour semer la mort et la destruction partout dans la galaxie.

Dans l'espace, le canonnier a la responsabilité des armements du vaisseau. Il dirige la sainte-barbe, la zone du navire où sont entreposés les munitions et l'armement du vaisseau.

Pendant son quart, il entretient les tourelles et les canons. Au combat, il dirige les matelots affectés aux sabords et fait feu lui-même, détruisant avec précision les systèmes des vaisseaux adverses. Mille sabords !

Sur la terre ferme, le canonnier n'est pas désarmé. Si les fusils lasers et autres hyperblasters lui semblent trop menus pour être de véritables armes, il raffole des explosifs et des lance-roquettes. En outre, l'ardeur dont il sait faire preuve pendant les bordées ne décroît pas lorsqu'il quitte le navire, faisant de lui un terrible combattant !

LE CANONNIER

Maître de la sainte-barbe
Le canonnier est capable de tirer le meilleur parti de ses armes. En dépensant 1 PP avant un tir, il augmente d'un niveau les dégâts de l'arme embarquée qu'il utilise.

Domaines privilégiés : Techniques, Survie, Trempe.

Compétences : Armes d'épaule, Armes embarquées, Armes lourdes, Commandement, Ingénierie, Intimidation, Mêlée, Tactique, Technologie.

Équipement de départ : hamac, vêtements de pirate, fusil laser (1 chargeur), caisse à outils et gilet protecteur.

EL SEDUCTOR

Pour beaucoup, El seductor est le pirate par excellence. Flamboyant, fringuant et souriant, il traverse la galaxie comme un danseur traverse une salle de bal, le sabre à la main et une rose entre les dents.
Dans l'espace, El seductor est tout désigné pour assurer les communications avec les autorités ou les autres vaisseaux. Il n'a pas son pareil pour mentir aux capitaines, tromper les autorités ou mettre à profit des documents falsifiés. Et lorsqu'il s'agit de mener une transaction commerciale ou de négocier une trêve, El seductor sait toujours trouver les mots qu'il faut.

Sur la terre ferme, El seductor est à l'aise dans les fêtes, les réceptions mondaines et les tripots mal famés. Il comprend rapidement les coutumes locales et sait comment se faire apprécier des autochtones. Malheureusement, il n'est pas rare que sa fougue l'emporte et que tout l'équipage soit obligé de fuir la planète lorsque le gouverneur de celle-ci surprend El seductor au lit avec sa femme !

EL SEDUCTOR

Une femme (ou un homme) sur chaque planète !
El seductor est capable de charmer n'importe qui d'un simple regard. En dépensant 1 PP, le joueur peut faire d'un PNJ l'amant d'El seductor. Ce dernier doit éprouver lui-même de l'affection ou de l'amour pour le PNJ et agir de façon cohérente par rapport à cela. Le PNJ ne se rallie pas nécessairement à El seductor, mais il l'écoutera toujours et hésitera à l'attaquer.
Le MJ peut requérir des tests de Séduction pour mettre à profit la relation qui existe entre les deux personnages.
Celle-ci est permanente, mais le PP n'est pas définitivement dépensé. L'utilisation de cette aptitude est une action complexe.

Domaines privilégiés : Espionnage, Négociation, Trempe.

Compétences : Baratin, Commandement, Empathie, Étiquette, Senseurs, Mêlée, Navigation, Séduction.

Équipement : hamac, vêtements de pirate, vêtements chics, tricorne, sabre et pistolet laser (1 chargeur).

FUSILIER DE L'ESPACE

Dans le dernier millénaire, nombreux sont ceux qui se battent par nécessité ou par plaisir. Le fusilier, lui, se bat car la guerre est son métier. Le fusil à l'épaule, il avance dans les coursives des vaisseaux, charge à travers les champs de bataille de toute la galaxie et sème la mort comme d'autres les graines.

Dans l'espace, le fusilier commande les troupes embarquées. Il veille à l'entraînement de celles-ci, à la discipline et à l'entretien des armes.

Lorsqu'un combat débute, il se place dans le sas d'abordage, prêt à sauter dans le vide stellaire pour passer au corps à corps avec les matelots adverses.

Sur la terre ferme, le fusilier est tout aussi meurtrier. La peur qu'il inspire à ceux qui croisent son regard en fait le garde du corps rêvé pour le capitaine lorsque ce dernier doit négocier avec la population locale. La puissance de ses coups en fait l'ami idéal pendant n'importe quelle bagarre de bar. Et l'armurerie qu'il transporte en permanence lui permet de sauver tout l'équipage lorsqu'il faut quitter précipitamment la planète !

LE FUSILIER DE L'ESPACE

Sniper
Le fusilier est capable de toucher une poussière d'étoile accrochée au vaisseau adverse. En dépensant 1 PP, le joueur autorise son personnage à tirer une fois sur un personnage nommé, même si celui-ci est protégé par des Figurants. Le personnage doit utiliser une arme personnelle et tirer en mode CC ou SA.

Domaines privilégiés : Techniques, Survie, Trempe.

Compétences : Armes embarquées, Armes d'épaule, Athlétisme, Détermination, Intimidation, Mêlée, Environnement (au choix), Tactiques, Vigilance.

Équipement de départ : hamac, vêtements simples, sabre, fusil laser (1 chargeur), scaphandre et gilet protecteur.

HISTORIEN

Dans une galaxie où l'humanité a presque tout oublié de ses origines, il n'est aucun trésor plus précieux que le souvenir et l'histoire. Plus qu'un rat de bibliothèque, l'historien est un sage, un scientifique et un conseiller dont peu de capitaines pirates osent se priver.

Dans l'espace, l'historien joue le rôle de médecin de bord et d'expert scientifique. C'est lui qui connaît la planète sur laquelle le capitaine envisage de poser le vaisseau, la perturbation énergétique qui menace celui-ci ou la provenance du vaisseau apparu sur les senseurs. Il dispose d'un module-mémoire qui lui permet d'emmagasiner de précieuses informations, comme des coordonnées spatiales ou des encyclopédies entières.

Sur la terre ferme, l'historien se transforme en diplomate hors pair. Il n'a pas son pareil pour connaître l'étiquette locale ou l'obscur langage des autochtones. Érudit et civilisé, il est à l'aise dans les réceptions de l'ambassadeur, les intrigues d'alcôve et les bureaucraties tentaculaires. Il se découvre même une âme d'aventurier lorsqu'il s'agit d'explorer des vestiges extra-terrestres ou de piller une bibliothèque ancienne !

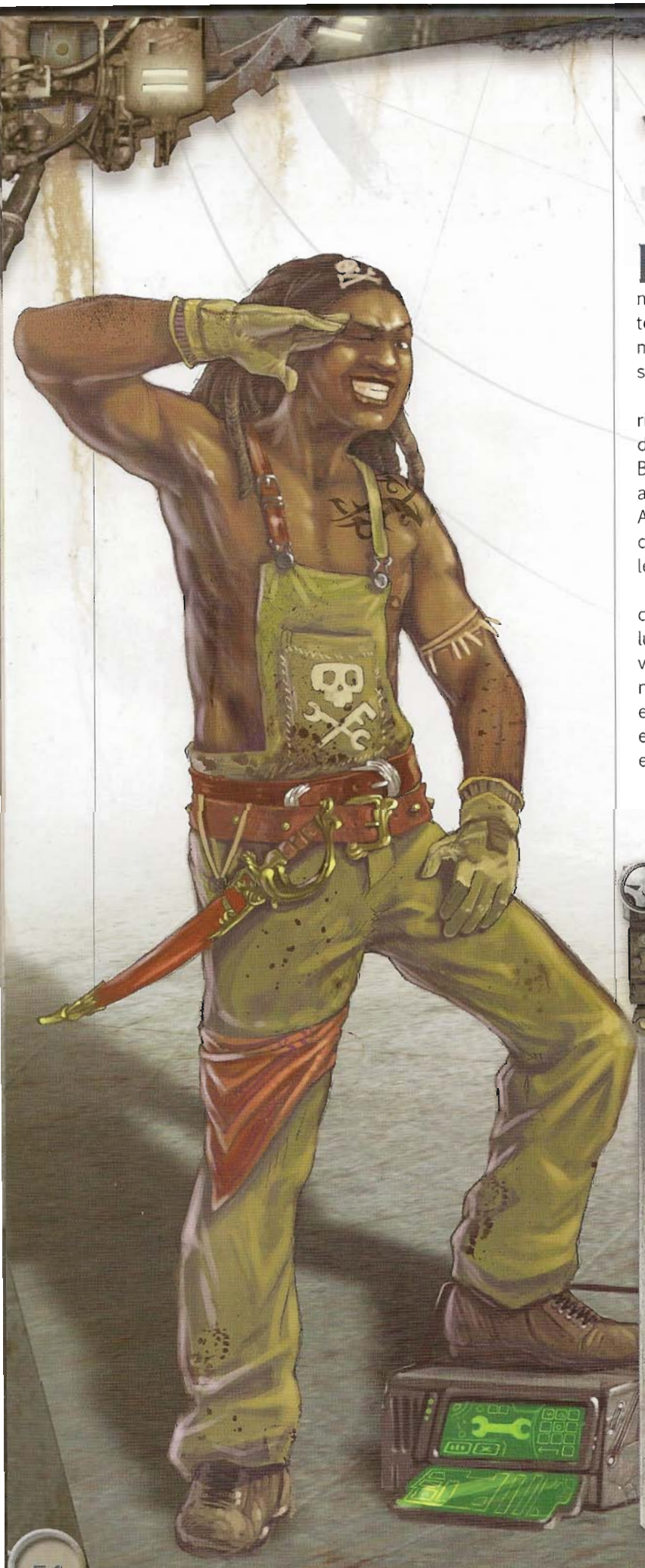
L'HISTORIEN

Puits de connaissance
L'historien a accumulé une quantité incroyable d'informations. En dépensant 1 PP, le joueur peut requérir du MJ de lui communiquer un indice ayant trait à l'histoire ou à une connaissance susceptible d'avoir été apprise lors de son éducation. Cette aptitude ne permet pas de deviner les coordonnées d'une planète ou un secret contenu dans un chapitre réservé au MJ.

Domaines privilégiés : Espionnage, Sciences, Négociation.

Compétences : Analyse, Bureaucratie, Étiquette, Senseurs, Histoire, Ingénierie, Médecine, Recherche, Sciences solaires, Sciences stellaires.

Équipement de départ : hamac, vêtements chics, livres, module-mémoire au rabais (e2f).



INGÉNIEUR

Précisément parce qu'elle s'y fait rare, la technologie est une arme terrible dans le dernier millénaire. Et l'ingénieur est le maître incontesté de cette technologie. Qu'il s'agisse de construire, de réparer, de modifier ou de détruire, l'ingénieur est le maître de la situation, un artiste de la trousse à outils.

Dans l'espace, l'ingénieur est le maître des machineries. La maintenance du vaisseau et les performances de celui-ci constituent sa charge et sa responsabilité. Bien souvent, c'est lui qui conseille le capitaine quant aux modifications à apporter et aux achats à réaliser. Au combat, il s'assure que le vaisseau est opérationnel quelles que soient les avaries et canalise l'énergie vers les postes importants.

Sur la terre ferme, l'ingénieur est le cordon ombilical qui relie les membres de l'équipage au vaisseau. C'est lui qui maintient en bon état les communicateurs, les véhicules et les senseurs indispensables sur une planète sauvage et hostile. Lorsque celle-ci est civilisée, il est souvent le seul à pouvoir détourner l'utilisation des engins technologiques et des systèmes de sécurité si ennuyeux pour les pirates.

L'INGÉNIEUR

Scotty special
L'ingénieur est capable de faire des miracles dans la salle des machines. S'il dépense 1 PP, l'état du vaisseau est considéré comme étant un niveau moins grave. Si le vaisseau est Détruit ?, il est considéré comme Gravement endommagé et peut continuer à fonctionner. Les coups critiques sont tous considérés comme simples. L'ingénieur doit rester dans la salle des machines pendant toute la scène. Si le vaisseau n'a plus de points de Structure au moment où l'ingénieur utilise cette capacité ou avant la fin de la scène, le point de Panache est définitivement dépensé. Par la suite, à chaque fois que le vaisseau perd à nouveau des points de Structure, l'ingénieur doit définitivement dépenser un nouveau point de Panache.

Domaines privilégiés : Techniques, Espionnage, Sciences.

Compétences : Armes embarquées, Démolition, Ingénierie, Navigation, Pilotage (au choix), Sciences stellaires, Senseurs, Systèmes de sécurité, Technologie.

Équipement de départ : hamac, bleu de travail, caisse à outils, instruments d'électronique.

NAVIGATEUR

La vitesse, le risque et le rugissement des machines sont les raisons de vivre du navigateur. Tout le monde peut apprendre à piloter un vaisseau spatial. Le navigateur, lui, entre en harmonie avec les contrôles et les turbines. Il ressent chaque looping dans ses tripes et le vaisseau devient une extension de son corps.

Dans l'espace, le navigateur tient la barre. Si le capitaine commande l'équipage, c'est bien lui qui dirige le navire. Assis dans son cockpit de pilote, ou debout derrière la barre du vaisseau, il tient entre ses mains le destin de tout l'équipage. C'est également le navigateur qui détermine les trajectoires du vaisseau et les routes hyperspatiales, selon les consignes du capitaine.

Sur la terre ferme, le pilote ressent toujours une forme de frustration, comme si son propre corps ne suffisait pas à calmer son besoin d'acrobaties aériennes. Heureusement, le dernier millénaire lui fournit de nombreux moyens de combler ce manque et de donner des sueurs froides au reste de l'équipage : poursuites en moto-jet, raids en véhicule d'assaut antigrav et toutes les formes de combat motorisé sont un ravissement pour lui.

LE NAVIGATEUR

Afterburner
Le navigateur est capable de faire cracher ses tripes au vaisseau et de pousser au maximum ses réacteurs. S'il dépense 1 PP, celui-ci se déplace du double de sa vitesse pendant un tour. Le vaisseau subit automatiquement un point de dégâts pour chaque tranche complète de 25 K ainsi rajoutée. Ces dégâts sont toujours superficiels.

Domaines privilégiés : Techniques, Espionnage, Sciences.

Compétences : Armes embarquées, Baratin, Ingénierie, Environnement (au choix), Navigation, Pilotage (vaisseau spatial), Sciences stellaires, Senseurs.

Équipement de départ : hamac, combinaison de vol, pistolet laser (1 chargeur), caisse à outils et instruments d'électronique.

ÉTAPE 5 : LES CARACTÉRISTIQUES

Au-delà du patrimoine génétique, des origines et de l'archétype, tous les personnages du dernier millénaire sont uniques, en particulier les pirates de l'espace. Ils sont définis par un ensemble de caractéristiques aux valeurs spécifiques à chaque individu. Ces caractéristiques notent les capacités naturelles du personnage et définissent ses prédispositions. Elles sont au nombre de six :

- **Agilité (AGI)** : la souplesse corporelle, l'habileté manuelle et les réflexes ;
- **Carrure (CAR)** : la robustesse physique et la force musculaire ;
- **Perception (PER)** : les cinq sens et l'instinct ;
- **Intelligence (INT)** : la mémoire, la capacité d'apprentissage et la rapidité de raisonnement ;
- **Présence (PRE)** : le charisme et l'aisance sociale ;
- **Sang-froid (SF)** : le courage et le calme.

Au cours de cette étape, le joueur répartit six valeurs, une dans chaque caractéristique :
4 ; 3 ; 3 ; 3 ; 3 ; 2.

Le cas échéant, cette valeur se rajoute aux points déjà accumulés au cours d'étapes précédentes. Cette somme constitue le score du personnage dans cette caractéristique.

Deux en Intelligence ?
T'es pas une flèche.

LES CARACTÉRISTIQUES

Il est parfois malaisé, notamment pour un joueur débutant, de se représenter à quoi correspond une valeur donnée dans une caractéristique. Le tableau ci-dessous permet de s'en faire une idée :

0	handicap sérieux, le personnage est probablement condamné à vivre sur un lit d'hôpital ;
1	caractéristique handicapante ;
2	la moyenne des gens normaux, ceux qui ne sont ni très motivés, ni obligés de lutter pour survivre ;
3	la moyenne des aventuriers du dernier millénaire ;
4	une valeur exceptionnelle, seul un dixième de la population est aussi douée ;
5	une valeur rarissime, seul un centième de la population est aussi douée ;
6	une valeur surhumaine, la marque des mutants les plus puissants ou des légendes vivantes du dernier millénaire.

ÉTAPE 6 : LES COMPÉTENCES

Le dernier millénaire est un univers hostile, et les pirates de l'espace mènent une existence particulièrement dangereuse. Au cours de celle-ci et de leur vie passée, ils développent de nombreux savoir-faire : les compétences. *Metal Adventures* utilise de nombreuses compétences, réparties en six domaines. Toutes les compétences d'un domaine sont gouvernées par une caractéristique, indiquée entre parenthèses. Cette caractéristique s'ajoute aux compétences de ce domaine pour déterminer le nombre de dés d'action dont le joueur dispose pour résoudre un test. Un domaine ne se confond cependant pas avec la caractéristique qui le gouverne. Notamment, il est plus difficile d'améliorer les compétences des domaines que le personnage ne maîtrise pas, mais toutes les caractéristiques s'améliorent de la même façon.

- **Techniques (AGI)** : les compétences liées à l'utilisation de la technologie, même rudimentaire, comme le maniement des armes ;
- **Survie (CAR)** : l'aptitude à subsister dans un environnement hostile, ainsi que la capacité à se battre avec fureur ;
- **Espionnage (PER)** : les savoir-faire concernant l'enquête et l'infiltration, la dissimulation ou la recherche de la vérité ;
- **Sciences (INT)** : les connaissances académiques et scientifiques, ainsi que la culture générale et l'histoire ;
- **Négociation (PRE)** : les relations humaines fondées sur le compromis ou la manipulation ;
- **Trempe (SF)** : les compétences concernant les rapports humains liés au courage ou à la peur, ainsi que la capacité à combattre celle-ci.

Au cours de cette étape, le joueur répartit onze valeurs dans les compétences de son choix :
3 ; 3 ;
2 ; 2 ; 2 ; 2 ; 2 ;
1 ; 1 ; 1 ; 1.

Qui prend Premiers secours ?

Le joueur peut attribuer n'importe quelle valeur aux compétences des domaines privilégiés de son personnage. En revanche, il ne peut attribuer que des « 1 » aux compétences appartenant aux autres domaines. Une seule valeur peut être attribuée par compétence.

Le cas échéant, cette valeur se rajoute aux points déjà accumulés au cours d'étapes précédentes. Cette somme constitue le score du personnage dans cette compétence.

La liste complète des compétences se trouve à la page 73.

ÉTAPE 7 : LES TRAITS

Même s'ils sont notés par des valeurs différentes, les attributs sont communs à tous les personnages, surtout en ce qui concerne les caractéristiques. Il existe pourtant des paramètres techniques qui ne sont présents que chez certains personnages et rendent ceux-ci véritablement uniques : les traits. Certains sont bénéfiques pour le personnage, on les appelle des Qualités. D'autres handicapent le personnage, ce sont des Défauts. Tous sont notés par une valeur ; par commodité, la valeur des traits est notée « +X » lorsqu'il s'agit d'une Qualité et « -X » lorsqu'il s'agit d'un Défaut.

Cette étape est facultative. Pour des joueurs débutants, le choix des caractéristiques et des compétences suffit à créer un personnage unique et amusant à jouer. Les joueurs confirmés, quant à eux, voudront sûrement distinguer encore plus leur alter ego. Enfin, il est possible de reporter cette étape à la deuxième séance de jeu, lorsque les joueurs se sentiront plus à l'aise avec leur personnage et les règles de *Metal Adventures*.

Le joueur commence par sélectionner des Défauts. Chacun d'entre eux lui rapporte autant de points que sa valeur. Ceux-ci peuvent ensuite être dépensés pour acheter des Qualités. Tous les points non dépensés à la fin de cette étape sont perdus. Un personnage ne peut pas posséder plus de 10 points de Défauts. Il ne pourra donc acheter au maximum que 10 points de qualités. Chaque Défaut et chaque Qualité ne peut être choisi qu'une seule fois.

La liste complète des Qualités et des Défauts se trouve à la page 83.

LES COMPÉTENCES

Il est parfois malaisé, notamment pour un joueur débutant, de se représenter à quoi correspond une valeur donnée dans une compétence. Le tableau ci-dessous permet de s'en faire une idée :

0 : le personnage ne comprend rien à la compétence en question ;
1 : le personnage comprend les bases de la compétence, il n'est bon à rien s'il est stressé ;
2 : le personnage maîtrise les bases de la compétence ;
3 : le personnage est un professionnel compétent ;
4 : le personnage est un expert ;
5 : le personnage est un maître dans sa compétence, une rareté à l'échelle de la galaxie.
6+ : le personnage est le plus grand expert de sa compétence, ses pairs se comptent sur les doigts d'une main.

ÉTAPE 8 : FINITIONS

Avant d'embarquer pour la première fois dans un navire, les pirates le baptisent au rhum. Il en va de même pour les personnages de *Metal Adventures*. Même lorsque ceux-ci disposent de tous leurs attributs, il reste encore un baptême à effectuer et quelques formalités à remplir.

Le baptême proprement dit est crucial pour un jeu d'aventure : sans nom, sans description et sans passé, le personnage n'est qu'une suite de chiffres sans grand intérêt. Il faut donc lui trouver un nom (cf. p. 17), décrire à quoi il ressemble et avoir une idée plus ou moins précise de sa vie jusqu'au moment où commence la première aventure. Normalement, les étapes précédentes de la création de personnage fournissent la plupart des réponses à ces questions, mais il est parfois bon d'y réfléchir encore un peu. Il faut notamment déterminer l'âge du personnage, sachant que la plupart des pirates sont jeunes : certains ont à peine 15 ans, et la plupart n'ont pas plus de 25 ans.

Quant aux formalités, il faut tout d'abord inscrire sur la fiche quelques attributs qui ne sont pas choisis par le joueur, mais imposés par le système :

- **Points de Panache** : un pirate débutant dispose de 3 points de Panache (cf. p. 88) ;
- **Gloire** : celle-ci vaut 0 à la création du personnage ;
- **Santé** : la condition physique d'un personnage est mesurée par des niveaux de santé, qui disposent chacun d'une valeur égale à la somme de la Carrure et du Sang-froid ;
- **Énergie X** : seuls les mutants possèdent cet attribut, qui représente leur capacité à activer leurs mutations. Il est égal à la somme de la Perception et de l'Intelligence.

Ces deux derniers attributs sont représentés sur la fiche de personnage par des lignes de cases. À chaque fois, le joueur noircit, en commençant par la droite, autant de cases que nécessaire pour ne laisser en blanc qu'un nombre de cases égal à l'attribut déterminé ci-dessus. Ces cases seront cochées, et non noircies, au fur et à mesure de l'évolution de ces scores.

La fiche de personnage comporte, au niveau des compétences, une colonne « Total ». Il est conseillé aux joueurs d'y inscrire la somme de la caractéristique et de la compétence correspondante, afin de savoir immédiatement de combien de dés d'action il dispose pour effectuer un test. Il n'est pas nécessaire d'indiquer ce total pour les compétences dont le score est égal à 0 : il n'y a pas de calcul à faire ! Par ailleurs, ce total n'est qu'une aide pour le déroulement du jeu, il ne faut pas le confondre avec le score de la compétence, notamment lorsqu'une règle fait référence à celui-ci.

Enfin, chaque pirate débutant dispose de 50 ₡ pour compléter son équipement de départ. Les crédits non dépensés constituent le pécule de départ du personnage. Celui-ci est désormais prêt pour l'aventure.

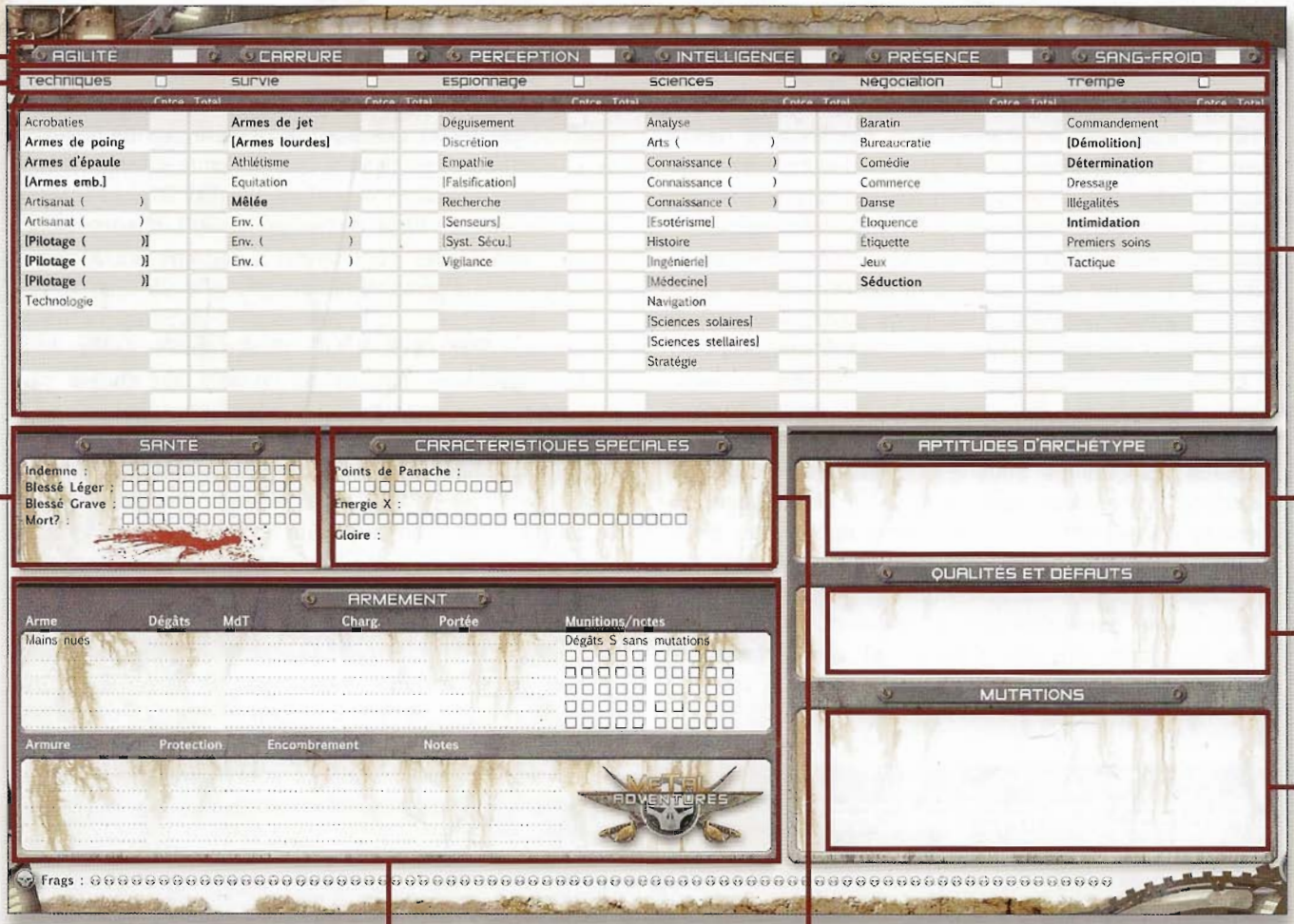
Bamos !

LA FICHE DE PERSONNAGE

4 L'ARCHÉTYPE (p.49)
Notez ici les domaines privilégiés par votre archétype.

2 LES ORIGINES (p.47)
5 LES CARACTÉRISTIQUES (p.56)
Inscrivez ici vos scores de caractéristique.

2 LES ORIGINES (p.47)
5 LES COMPÉTENCES (p.56)
Inscrivez ici vos scores de compétence.



8 FINITIONS (p.58)
Notez ici vos points de vie.

8 FINITIONS (p.58)
Notez ici vos points de Panache, de Gloire et d'Énergie X.

1 MUTANT ? (p.47)
Inscrivez ici vos mutations (p. 91).

7 LES TRAITS (p.57)
Inscrivez ici vos Qualités et Défauts (p. 83).

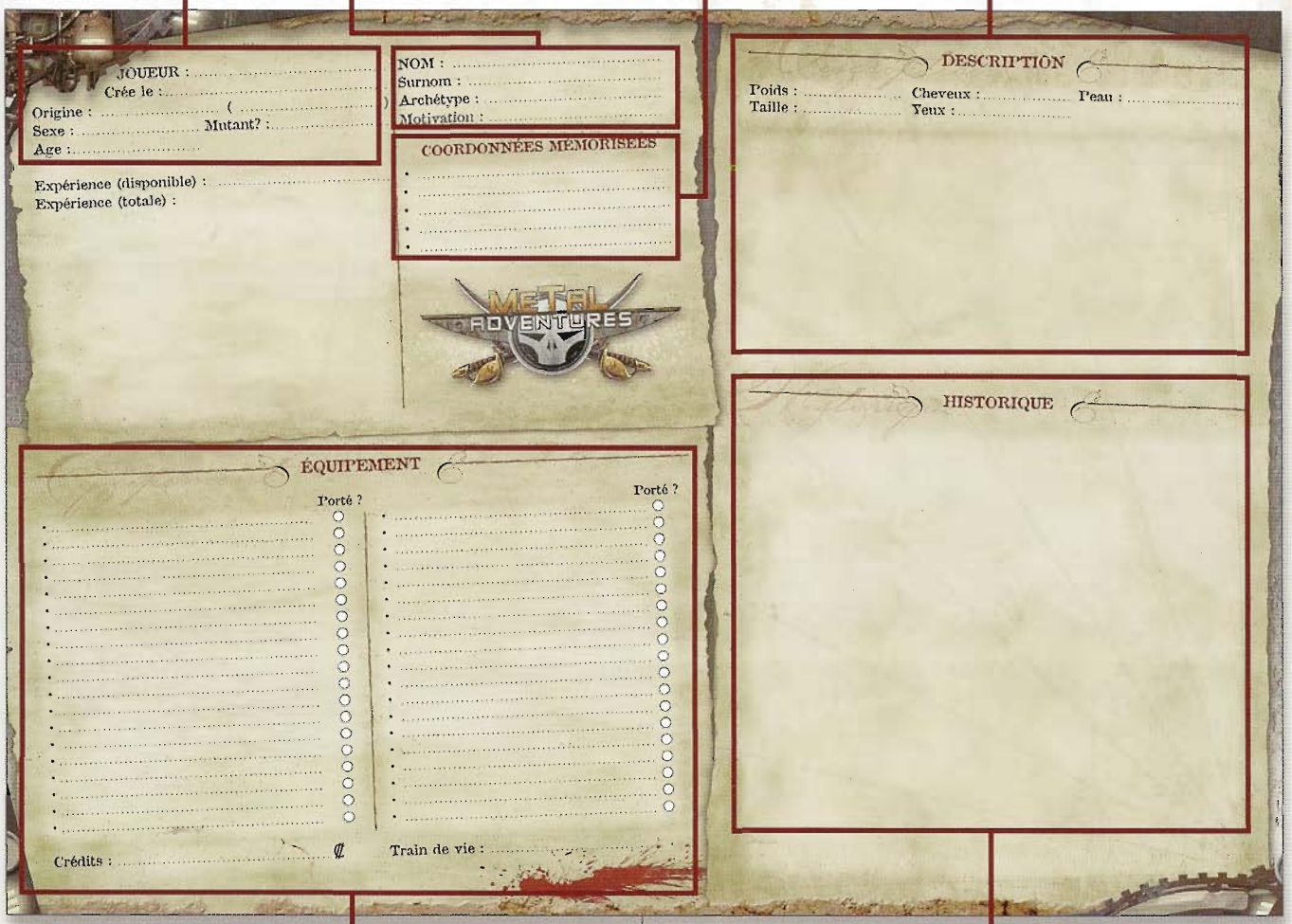
4 L'ARCHÉTYPE (p.49)
Inscrivez ici l'aptitude de votre archétype.

4 L'ARCHÉTYPE (p.49)
8 FINITIONS (p.58)
Notez ici vos armes et armures.

1. **MUTANT ?** (p.47)
2. **LES ORIGINES** (p.47)
5. **FINITIONS** (p.58)
Notez ici l'origine, le patrimoine génétique et les renseignements personnels de votre personnage.

En cours de jeu, notez ici les coordonnées galactiques que mémorise votre personnage. Il peut en apprendre autant que son score de Navigation.

Profitez de cet espace pour décrire ou dessiner votre pesonnage.



4. **L'ARCHÉTYPE** (p.49)
8. **FINITIONS** (p.58)
Notez ici l'équipement et les crédits de votre personnage.
Le train de vie est expliqué p. 193.

Racontez ici l'histoire de votre personnage avant le début de la partie et prenez des notes sur les indices importants que vous découvrez.

PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Les pages qui suivent présentent six pirates de l'espace prêts à l'emploi. Leur caractère et leur historique sont présentés pour inspirer les joueurs. Cependant, ces derniers ne sont pas obligés de respecter ces indications : dès lors qu'ils choisissent un de ces personnages, celui-ci devient *leur* personnage, et ils peuvent en faire ce qu'ils veulent !

AGILITE 3			CARRURE 3			PERCEPTION 3			INTELLIGENCE 5			PRESENCE 3			SANG-FROID 2		
Techniques	X		Survie	☐		Espionnage	X		Sciences	X		Négociation	☐		Trempe	☐	
	Cptce	Total		Cptce	Total		Cptce	Total		Cptce	Total		Cptce	Total		Cptce	Total
Acrobaties			**Armes de jet**			Déguisement			Analyse	2	7	Baratin			Commandement		
Armes de poing			**[Armes lourdes]**			Discrétion			Arts ( )			Bureaucratie	1	4	**[Démolition]**	1	3
Armes d'épaule			Athlétisme	1	4	Empathie			Connaissance (Ligue)	3	8	Comédie			**Détermination**		
[Armes emb.]	1	4	Equitation			[Falsification]			Connaissance ( )			Commerce			Dressage		
Artisanat ( )			**Mêlée**			Recherche			Connaissance ( )			Danse			Illégalités	1	3
Artisanat ( )			Env. (Espace)	1	4	[Senseurs]	3	6	[Esotérisme]			Éloquence			**Intimidation**		
[Pilotage (Vaisseau)]	1	4	Env. ( )			[Syst. Sécu.]	1	4	Histoire			Étiquette			Premiers soins		
[Pilotage (P. Lrd.)]	2	5	Env. ( )			Vigilance	2	5	[Ingénierie]	4	9	Jeux			Tactique		
[Pilotage ( )]									[Médecine]	2	7	**Séduction**					
Technologie	4	7							Navigation	1	6						
									[Sciences solaires]								
									[Sciences stellaires]	4	9						
									Stratégie								

SANTE

Indemne : ☐☐☐☐☐■■■■■■■■■■
Blessé Léger : ☐☐☐☐☐■■■■■■■■■■
Blessé Grave : ☐☐☐☐☐■■■■■■■■■■
Mort? : ☐☐☐☐☐■■■■■■■■■■

CARACTERISTIQUES SPECIALES

Points de Panache : ☐☐☐■■■■■■■■
Energie X :
Gloire :

APTITUDES D'ARCHETYPE

Scotty spécial

QUALITES ET DEFAUTS

MUTATIONS

ARMEMENT

Arme	Dégâts	MdT	Charg.	Portée	Munitions/notes
Mains nues	2S				Dégâts S sans mutations

Armure	Protection	Encombrement	Notes

Frags :

JOUEUR :
Crée le :
Origine : LIGUE ( )
Sexe : MASCULIN Mutant? : NON
Age : 28

Expérience (disponible) :
Expérience (totale) :

NOM : AMRA
Surnom :
Archétype : INGÉNIEUR
Motivation : OUBLI

COORDONNÉES MÉMORISÉES

DESCRIPTION

Poids : 75 KG Cheveux : NOIRS Peau : NOIRE
Taille : 1,78 M Yeux : MARRONS

BLACK RASTA À L'AIR COOL
SOURIANT SYMPA
PORTE UNE SALOPETTE DE MÉCANO KAKI AVEC UN TAG TÊTE DE MORT
IL A DES TATOUAGES TRIBAUX
IL NE SE PREND PAS TELLEMENT AU SÉRIEUX. IL N'AIME PAS TROP LA BAGARRE NON PLUS.

HISTORIQUE

ANCIEN MILITAIRE DE LA LIGUE. EN A EU ASSEZ DE PERDRE.
VEUT SE FAIRE UNE NOUVELLE VIE, MAIS UN PEU IDÉALISTE QUAND MÊME
UN PEU MÉLANCOLIQUE, NOIE SON CHAGRIN DANS L'ALCOOL.

ÉQUIPEMENT

	Porté ?
HAMAC	○
BLEU DE TRAVAIL	○
CAISSE À OUTILS	○
INSTRUMENTS D'ÉLECTRONIQUE	○

Crédits : 50 ₡

Train de vie :

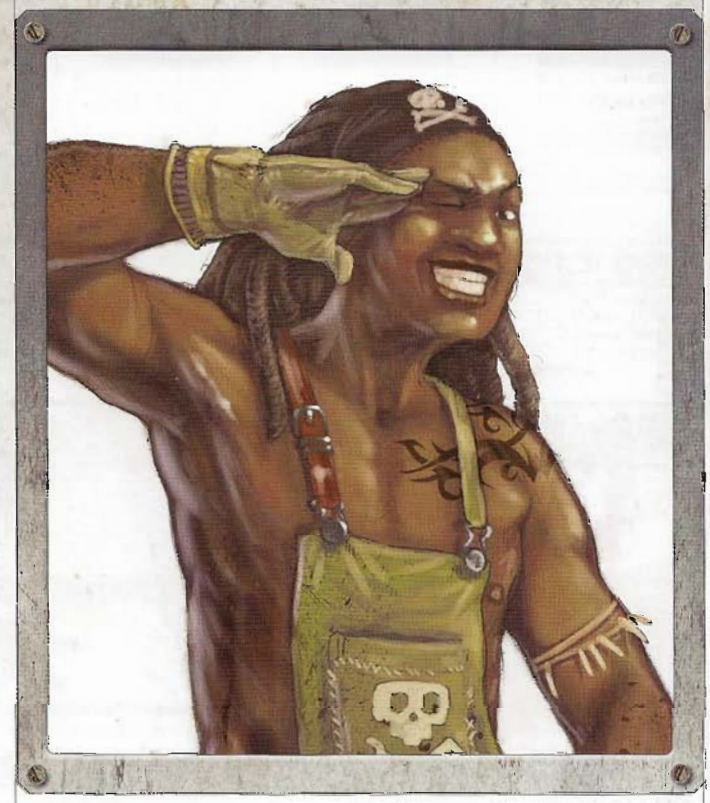
PERSONNAGE PRÉ-TIRÉ : AMRA

>>> Caractère

Amra est d'un naturel jovial. Pour lui, la piraterie est avant tout une façon agréable de vivre. Il épargne les adversaires vaincus et ne pille que ce dont il a besoin. Il respecte le code des pirates, plus par manque d'agressivité que par réelle conviction. Il n'apprécie pas tellement de se battre, mais lorsque ses amis sont en danger, il n'hésite pas à faire parler les armes.

Ce qu'Amra apprécie avant tout, c'est de boire une bonne pina colada sur les plages d'Havana. Les pillages, les voyages et les aventures, tout cela n'est qu'un moyen pour passer du bon temps loin de tout. C'est en tout cas ce qu'il se raconte à lui-même, car Amra a toujours un pincement au cœur lorsqu'il se retrouve dans l'espace.

Malgré son caractère placide, Amra ne supporte pas de perdre. Qu'il s'agisse d'une partie de poker havanais ou d'un combat spatial, il refuse l'idée de la défaite. Il est prêt à tout pour gagner, même à y laisser sa peau... ou à être violent !



« Nous sommes au maximum de la puissance ! »

>>> Rêves

Sous son air gai, Amra cache une véritable mélancolie. Il veut oublier la violence du dernier millénaire et la prochaine destruction de l'humanité. Ancien pacifiste, il cherche à noyer ses vieux idéaux dans le rhum et la bonne humeur. Pourtant, il ne peut complètement oublier son passé et tente parfois d'amener un peu de paix dans cette galaxie de brutes.

Peu à peu, Amra se débarrasse de tout ce qui le rattache à son passé : idéaux, vêtements, possessions. Il est suffisamment malin pour se rendre compte que l'étape finale de ce voyage intérieur, c'est de sombrer lui-même dans la violence du dernier millénaire, pour oublier le pacifiste qu'il fut. Il ne peut cependant se résoudre à cette éventualité et se contente de l'insouciance et de la joie de vivre des pirates !

>>> Exploits

Amra est un ancien ingénieur de la Ligue des planètes libres. Pacifiste et idéaliste, il s'est engagé très jeune dans l'armada de la Ligue pour défendre les frontières de sa nation contre les incursions des empires et des pillards. Malgré la très haute technologie de la Ligue, Amra a connu bien des défaites, trop pour ne pas entamer son idéalisme.

Après un ultime naufrage, Amra décida de ne pas retourner à la Ligue. Il survécut comme il put parmi les hors-la-loi et les vauriens avant de rejoindre un équipage pirate. Rapidement, il se passionna pour cette nouvelle vie qui lui permettait d'oublier ses déboires passés. Intelligent, il supporta mal l'autorité de son premier capitaine, courageux mais pas très fin. Il décida de débarquer du vaisseau et de chercher d'autres pirates avec lesquels il pourrait s'entendre et fonder un équipage dans lequel on écouterait, de temps en temps, la voix de la raison.

AGILITE 3	CARRURE 3	PERCEPTION 3	INTELLIGENCE 4	PRESENCE 3	SANG-FROID 3
Techniques ☐	Survie ☐	Espionnage ☒	Sciences ☒	Négociation ☒	Trempe ☐

Techniques	Cptce	Total	Survie	Cptce	Total	Espionnage	Cptce	Total	Sciences	Cptce	Total	Négociation	Cptce	Total	Trempe	Cptce	Total
Acrobaties			**Armes de jet**			Déguisement			Analyse	1	5	Baratin			Commandement		
Armes de poing			**[Armes lourdes]**			Discrétion			Arts ( )			Bureaucratie	1	4	**[Démolition]**		
Armes d'épaule			Athlétisme	1	4	Empathie	2	5	Connaissance (Sol)	3	7	Comédie			**Détermination**	1	4
[Armes emb.]			Equitation			[Falsification]			Connaissance ( )			Commerce			Dressage		
Artisanat (Bois)	3	6	**Mêlée**			Recherche	1	4	Connaissance ( )			Danse			Illégalités		
Artisanat ( )			Env. ( )			[Senseurs]	4	7	[Esotérisme]			Éloquence	2	5	**Intimidation**		
[Pilotage ( )]			Env. ( )			[Syst. Sécu.]			Histoire	1	5	Étiquette	4	7	Premiers soins	1	4
[Pilotage ( )]			Env. ( )			Vigilance	1	4	[Ingénierie]	1	5	Jeux			Tactique		
[Pilotage ( )]									[Médecine]	3	7	**Séduction**	2	5			
Technologie									Navigation								
									[Sciences solaires]	3	7						
									[Sciences stellaires]	1	5						
									Stratégie								

SANTE

Indemne : ☐☐☐☐☐☐■■■■■
Blessé Léger : ☐☐☐☐☐☐■■■■■
Blessé Grave : ☐☐☐☐☐☐■■■■■
Mort? : ☐☐☐☐☐☐■■■■■

CARACTERISTIQUES SPECIALES

Points de Panache : ☐☐☐■■■■■■■■
Energie X :
Gloire :

APTITUDES D'ARCHETYPE

Poids de connaissance

QUALITÉS ET DÉFAUTS

ARMEMENT

Arme	Dégâts	MdT	Charg.	Portée	Munitions/notes
Mains nues	2S				Dégâts S sans mutations

Armure	Protection	Encombrement	Notes

MUTATIONS

Télékinésie
Toucher curatif

Frags :

JOUEUR :
Crée le :
Origine : SOL ( )
Sexe : MASCULIN Mutant? : OUI
Age : 31

Expérience (disponible) :
Expérience (totale) :

NOM : CONSTANTIN
Surnom :
Archétype : HISTORIEN
Motivation : GLOIRE

COORDONNÉES MÉMORISÉES

DESCRIPTION

Poids : 68 KG Cheveux : BLANCS Peau : VIOLET
Taille : 1,85 M Yeux : ROUGES

UN MUTANT MINCE À L'AIR INTELLO.
UN DRÔLE DE NEZ UN PEU RETROUSSÉ
S'HABILLE COMME UN NOBLE SOLAIRE (POUR SE VENGER !)
UN PEU PÉDANT ET HAUTAIN, "BIBLIOTHÉCAIRE"
IL PARLE TOUJOURS TRÈS POLIMENT ET N'HAUSSE LE TON QUE QUAND IL A PEUR.

ÉQUIPEMENT

	Porté ?		Porté ?
KAMAC	○		○
VÊTEMENTS CHICS	○		○
LIVRES	○		○
MODULE MÉMOIRE AU RABAIS (E2P)	○		○

Crédits : 50 ₡ Train de vie :

HISTORIQUE

ANCIEN ESCLAVE DE SOL. VOULAIT ÊTRE ÉRUDIT, MAIS ON LE FORÇAIT À ÊTRE PAYSAN. S'EST ENFUI POUR ÊTRE LIBRE ET "VIVRE SON DESTIN".
EST CONVAINCU QU'IL EST PROMIS À UN GRAND AVENIR !
VOUDRAIT ÊTRE CAPITAINE.

PERSONNAGE PRÉ-TIRÉ : CONSTANTIN

>>> Caractère

Constantin est un pirate éduqué, poli et raffiné. S'il n'était pas mutant, on pourrait sans peine l'imaginer dans un bal solaire ou une réunion d'ambassadeurs. Il parle d'une voix calme et posée, et ne perd son sang-froid que lorsque les tirs de laser passent trop près de lui. Il ne rate pas une occasion de se mettre en valeur et de faire un bon mot pour attirer sur lui l'attention. De même, il soigne toujours sa mise pour impressionner son entourage.

Constantin se comporte comme s'il n'était pas mutant. Ou au moins, comme s'il ne faisait pas partie d'une minorité persécutée dans la galaxie. Il fait fi des barrières sociales, convaincu que son esprit et sa langue bien pendue lui permettront de faire taire les racistes et de séduire les jolies dames. Même s'il ne mentionne jamais la réputation dont jouissent les mutants, il compte bien sur celle-ci pour provoquer quelques émois.

Même s'il est parfois orgueilleux et égocentrique, Constantin est suffisamment intelligent pour savoir qu'il a besoin du reste de l'équipage. Il s'arrange pour ne pas être trop agaçant et toujours les soutenir.

« *J'ai du mal à réflechir avec un pistolet laser braqué sur la tempe...* »

>>> Rêves

Constantin veut être célèbre ! Il sait que cela est possible, même pour un mutant. Après tout, Vaar Hammon est célèbre *parce qu'*il est mutant ! Il veut que sa gloire lui ouvre toutes les portes et lui permette d'être considéré partout sur un pied d'égalité avec les humains « normaux ». S'il en a l'occasion, il se mariera à une noble solaire et entrera à la cour impériale !

Constantin n'est pas spécialement préoccupé par la cause des mutants en général. Sa soif de gloire est une revanche personnelle, pas une revendication politique. Il envisage même de donner à sa vengeance un caractère sanglant, et il pourrait très bien partir à la recherche des nobles qui l'ont maltraité dans le passé.

Avant tout cela, Constantin voudrait déjà être le capitaine de son équipage. Après tout, il est intelligent, sait se tenir en société et ses pouvoirs de mutant lui permettent de soigner l'équipage après les inévitables combats dans lesquels il se laissera emporté.

>>> Exploits

Constantin est né dans une famille de serfs de l'Empire solaire. Précoce et surdoué, il exposa de nombreuses doléances pour être admis dans l'entourage du seigneur local et lui servir d'assistant. Il fut à chaque fois rejeté et confiné à des tâches manuelles. Il s'investit alors totalement dans la menuiserie, inventant de nouvelles façons de travailler le bois et de nouveaux outils. Toutes ses inventions furent accaparées par le seigneur, et Constantin fut renvoyé aux champs.

C'en était trop. Grâce aux renseignements qu'il avait recueillis en espionnant les conversations, Constantin mit au point un plan pour s'évader de sa planète. Il put ainsi embarquer sur un navire marchand de l'OCG. Capturé, vendu comme esclave, Constantin voyagea d'un bout à l'autre de la galaxie contre son gré. Il parvint de nouveau à s'évader et à rejoindre la communauté des pirates. Aujourd'hui, il veut fonder un nouvel équipage, et en devenir le capitaine. Il le mérite !

AGILITE 3			CARRURE 3			PERCEPTION 3			INTELLIGENCE 3			PRÉSENCE 4			SANG-FROID 3		
Techniques ☐	Cptce	Total	Survie ☐	Cptce	Total	Espionnage ☒	Cptce	Total	Sciences ☐	Cptce	Total	Négociation ☒	Cptce	Total	Trempe ☒	Cptce	Total
Acrobaties			**Armes de jet**			Déguisement			Analyse			Baratin	4	8	Commandement	4	7
Armes de poing	1	4	**[Armes lourdes]**			Discrétion			Arts ( )			Bureaucratie			**[Démolition]**		
Armes d'épaule			Athlétisme	1	4	Empathie	3	6	Connaissance (Hav)	3	6	Comédie			**Détermination**	2	5
[Armes emb.]			Equitation			[Falsification]			Connaissance ( )			Commerce			Dressage		
Artisanat ( )			**Mêlée**	4	7	Recherche			Connaissance ( )			Danse			Illégalités		
Artisanat ( )			Env. ( )			[Senseurs]	2	5	[Esotérisme]	1	4	Éloquence			**Intimidation**	2	5
[Pilotage ( )]			Env. ( )			[Syst. Sécu.]			Histoire			Étiquette	3	7	Premiers soins		
[Pilotage ( )]			Env. ( )			Vigilance			[Ingénierie]			Jeux			Tactique		
[Pilotage ( )]									[Médecine]			**Séduction**	3	7			
Technologie									Navigation	1	4						
									[Sciences solaires]								
									[Sciences stellaires]								
									Stratégie								

SANTE

Indemne : ☐☐☐☐☐ ■■■■■
Blessé Léger : ☐☐☐☐☐ ■■■■■
Blessé Grave : ☐☐☐☐☐ ■■■■■
Mort? : ☐☐☐☐☐ ■■■■■

CARACTERISTIQUES SPECIALES

Points de Panache : ☐☐☐ ■■■■■■■■
Energie X : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Gloire :

APTITUDES D'ARCHETYPE

Une femme (ou un homme) dans chaque port

QUALITÉS ET DÉFAUTS

MUTATIONS

ARMEMENT

Arme	Dégâts	MdT	Charg.	Portée	Munitions/notes
Mains nues	ZS				Dégâts S sans mutations
sabre	ZG				
Pistolet laser	2L	SA	5	25	

Armure	Protection	Encombrement	Notes

Frags : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PERSONNAGE PRÉ-TIRÉ : DOLORÈS

>>> Caractère

Dolorès est avenante, gaie et... sensuelle. Elle ne perd pas une occasion de séduire les hommes et de rendre jalouse les femmes. Elle aime faire la fête, rit beaucoup et fait preuve d'une absence totale de pudeur. Elle mord la vie à pleines dents.

Il lui arrive également de mordre tout court. Dolorès est courageuse, intrépide et ne refuse jamais un combat. Bien qu'elle sache montrer de la pitié pour les ennemis vaincus, elle sait aussi faire preuve d'une extrême violence à l'égard de ceux qui continuent de se battre.

Dolorès est également une meneuse d'hommes, dans tous les sens du terme. Aucun d'entre eux ne peut résister à son sourire enjôleur et à son charme torride. Et lorsqu'il faut partir au combat, elle sait hurler les ordres qu'il faut pour que tout le monde tienne la ligne de front !

Quel que soit le visage qu'elle montre, Dolorès est toujours entourée de ses amis. Elle aime la compagnie, et n'envisage pas de passer une journée sans séduire, combattre ou aider quelqu'un.

« *Tu as déjà embrassé une Havanaise ?* »

>>> Rêves

Dolorès a l'esprit pirate chevillé au corps. Pour elle, il n'y a pas d'autre vie que de voyager à travers l'espace, de séduire des hommes à l'autre bout de la galaxie et de mener des abordages, un sabre dans une main et un pistolet laser dans l'autre. Elle n'a jamais connu que cela, et ne veut en aucun cas de la vie morne et absurde des habitants des nations stellaires.

Pour autant, Dolorès n'éprouve aucun mépris pour ces derniers, au contraire. Par ses aventures et ses exploits, elle veut montrer l'exemple et leur donner le courage de se libérer des chaînes qui les retiennent sur leur planète. Elle veut que toute la galaxie se soulève contre la domination des nations stellaires et est convaincue qu'un nouvel âge d'or débuterait lorsque tous les hommes seront libres.

Dolorès respecte religieusement le code des pirates. De son point de vue, il est garant de l'honneur et de la liberté des flibustiers. Elle sait qu'avant de communiquer l'esprit pirate à toute l'humanité, il faudra commencer par le communiquer à tous les boucaniers...

>>> Exploits

Dolorès est née sur Havana, dans une famille de pirates. Élevée au rhum et aux histoires de chasse au trésor, la jeune fille grandit avec des étoiles plein les yeux. Adolescente, elle servit dans les bars d'Havana City et y écouta les légendes de pirates. Lorsqu'une bagarre éclatait, elle retroussait ses manches et se jetait dans la mêlée.

Arrivée à l'âge adulte, Dolorès tomba amoureuse d'un beau capitaine pirate et s'engagea sur son navire. Elle déchanta bientôt, car malgré ses escapades nocturnes avec le capitaine, elle était simple matelot. En outre, l'équipage n'avait que du mépris pour le code des pirates, et l'aventure vira vite au cauchemar.

À la première occasion, Dolorès débarqua et revint par ses propres moyens sur Havana. Endurcie, mais toujours idéaliste, elle décida d'y fonder son propre équipage pirate. Comme elle entend bien en être le capitaine, elle sera sûre que cet équipage respectera le code.

AGILITE 4			CARRURE 2			PERCEPTION 3			INTELLIGENCE 4			PRESENCE 3			SANG-FROID 3		
techniques ☒			survie ☐			espionnage ☒			sciences ☒			négociation ☐			trempe ☐		
	Cptce	Total		Cptce	Total		Cptce	Total		Cptce	Total		Cptce	Total		Cptce	Total
Acrobaties			**Armes de jet**			Déguisement			Analyse			Baratin	1	4	Commandement		
Armes de poing	2	6	**[Armes lourdes]**			Discrétion			Arts ( )			Bureaucratie	3	6	**[Démolition]**		
Armes d'épaule			Athlétisme	1	3	Empathie			Connaissance (Ocg)	3	7	Comédie			**Détermination**	1	4
[Armes emb.]	3	7	Equitation			[Falsification]	2	5	Connaissance ( )			Commerce			Dressage		
Artisanat ( )			**Mêlée**			Recherche			Connaissance ( )			Danse			Illégalités		
Artisanat ( )			Env. (Espace)	2	4	[Senseurs]	1	4	[Esotérisme]			Éloquence			**Intimidation**		
[Pilotage (Vaisseau)]	4	8	Env. ( )			[Syst. Sécu.]			Histoire			Étiquette			Premiers soins		
[Pilotage (P. Ind.)]	2	6	Env. ( )			Vigilance			[Ingénierie]	3	7	Jeux			Tactique		
[Pilotage ( )]									[Médecine]			**Séduction**	1	4			
Technologie									Navigation	4	8						
									[Sciences solaires]								
									[Sciences stellaires]	1	5						
									Stratégie								

SANTE

Indemne : ☐☐☐☐☐ ■■■■■■■■
Blessé Léger : ☐☐☐☐☐ ■■■■■■■■
Blessé Grave : ☐☐☐☐☐ ■■■■■■■■
Mort? : ☐☐☐☐☐ ■■■■■■■■

CARACTERISTIQUES SPECIALES

Points de Panache : ☐☐☐■■■■■■■■
Energie X : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Gloire :

APTITUDES D'ARCHETYPE

Afterburner

QUALITES ET DEFAUTS

MUTATIONS

ARMEMENT

Arme	Dégâts	MdT	Charg.	Portée	Munitions/notes
Mains nues	1G				Dégâts S sans mutations
Pistolet laser	2L	SA	5	25	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
					☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
					☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
					☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
					☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Armure	Protection	Encombrement	Notes

Frags : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PERSONNAGE PRÉ-TIRÉ : KYLE

>>> Caractère

Kyle est un aventurier dans l'âme. Intrépide, il n'a pas peur d'aller là où personne n'a encore posé le pied. C'est même plutôt l'inverse : il n'a l'impression de vivre que lorsque son vaisseau file à toute allure, à deux doigts d'exploser sous la pression des moteurs. Même s'il s'en défend, c'est une vraie tête brûlée !

Des risques, il en prend aussi avec les autres. Grande gueule, dragueur, Kyle ne perd jamais une occasion de faire ami-ami avec les habitant(e)s du coin. Après tout, à quoi ça sert de voyager si ce n'est pas pour faire de nouvelles rencontres ? Il apprécie également la compagnie de ses frères de routes et n'envisage pas de voyager autrement qu'accompagné.

Au combat, Kyle fait tout autant preuve d'audace... à condition d'être dans son vaisseau. Il ne se fait pas d'illusion sur sa force physique, et au sol, il préfère jouer l'esquive et la ruse plutôt que la confrontation frontale. Courageux, mais pas téméraire !

« Faites-moi confiance je suis sûr que ça va passer ! »

>>> Rêves

Kyle veut voyager. Découvrir de nouveaux horizons. Toucher du doigt la frontière de l'infini... et la franchir ! Il ne se lasse pas des merveilles que recèle l'espace et ne craint aucun de ses dangers. Non seulement il savoure la beauté des phénomènes astrophysiques, mais en outre, il tire un plaisir particulier à se dire qu'il est le premier à découvrir un système, ou à battre un record quelconque lié au voyage spatial.

Kyle ne s'est pas fixé de destination à découvrir ou de record à atteindre. Il goûte à l'instant présent, le cœur léger et le sourire aux lèvres. Son seul combat, c'est la liberté de voyager. La sienne, mais aussi celle des autres. L'idée d'être emprisonné sur une planète lui est si insupportable qu'il ne comprend pas qu'on puisse l'infliger à quelqu'un d'autre.

Même s'il n'a pas de destination finale, Kyle a quand même quelques projets dans son ordinateur de bord. Toutes les zones à risque de la galaxie constituent autant de destinations. Chaque système dont on dit qu'il est dangereux, secret ou perdu titille la fibre aventureuse de Kyle.

Un seul mot d'ordre : en avant !

>>> Exploits

Kyle est un ancien pilote de l'OCG. Là-bas, il était condamné à piloter de gros porteurs poussifs et dépourvus de classe. Pire, il effectuait sans cesse le même aller-retour, sans déviation possible. Il pouvait embrasser du regard toute la galaxie, mais celle-ci restait paradoxalement hors de portée. Cela ne pouvait durer éternellement.

Lorsque son vaisseau fut attaqué, puis abordé par des pirates, Kyle décida de rejoindre l'équipage des flibustiers. À bord de la frégate pirate, il servit comme copilote. Enfin, il voyagea à travers toute la galaxie, et réalisa son rêve...ou presque : en tant que matelot, Kyle était cantonné à des tâches subalternes. Non seulement il ne tenait pas la barre, mais lorsqu'il posait pied à terre, il était souvent de corvée de nettoyage.

Alors, le jeune homme partit de nouveau à l'aventure. Il quitta son équipage, avec la ferme intention de tracer sa propre route. Cette fois-ci, il sentait souffler le parfum du voyage. Mais il voulait être sûr de trouver des compagnons de route à sa mesure. C'est ainsi qu'il eut l'idée de trouver d'autres pirates comme lui pour fonder un équipage prêt pour le grand voyage !

AGILITE 4			CARRURE 3			PERCEPTION 4			INTELLIGENCE 3			PRESENCE 2			SANG-FROID 3		
Techniques ☒	Cptce	Total	Survie ☒	Cptce	Total	Espionnage ☐	Cptce	Total	Sciences ☐	Cptce	Total	Négociation ☐	Cptce	Total	Trempe ☒	Cptce	Total
Acrobaties			**Armes de jet**			Déguisement			Analyse			Baratin			Commandement	3	6
Armes de poing			**[Armes lourdes]**	1	4	Discrétion			Arts ( )			Bureaucratie			**[Démolition]**		
Armes d'épaule	2	6	Athlétisme	2	5	Empathie			Connaissance (Emp)	3	6	Comédie			**Détermination**	2	5
[Armes emb.]	4	8	Equitation			[Falsification]			Connaissance ( )			Commerce			Dressage		
Artisanat ( )			**Mêlée**			Recherche			Connaissance ( )			Danse			Illégalités		
Artisanat ( )			Env. (Espace)	2	5	[Senseurs]	1	5	[Esotérisme]			Éloquence			**Intimidation**	1	4
[Pilotage (Vaisseau)]	2	6	Env. ( )			[Syst. Sécu.]	1	5	Histoire			Étiquette			Premiers soins	3	6
[Pilotage ( )]			Env. ( )			Vigilance			[Ingénierie]	2	5	Jeux			Tactique	1	4
[Pilotage ( )]									[Médecine]			**Séduction**	1	3			
Technologie	4	8							Navigation								
									[Sciences solaires]								
									[Sciences stellaires]								
									Stratégie								

SANTE

Indemne : ☐☐☐☐☐☐■■■■■
Blessé Léger : ☐☐☐☐☐☐■■■■■
Blessé Grave : ☐☐☐☐☐☐■■■■■
Mort? : ☐☐☐☐☐☐■■■■■

CARACTERISTIQUES SPECIALES

Points de Panache : ☐☐☐■■■■■■■
Energie X : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Gloire :

APTITUDES D'ARCHETYPE

Maître de la sainte-barbe

QUALITÉS ET DÉFAUTS

ARMEMENT

Arme	Dégâts	MdT	Charg.	Portée	Munitions/notes
Mains nues	2G				Dégâts G sans mutations
Fusil laser	2G	GA	10	100	☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Grenade	5G	CC	1	15	☒☒☐☐☐ ☐☐☐☐☐
					☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
					☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
					☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Armure	Protection	Encombrement	Notes
Gilet protecteur	1	0	

MUTATIONS

Frags : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PERSONNAGE PRÉ-TIRÉ : NYSIS

>>> Caractère

Malgré le fait qu'elle ne se déplace jamais sans son fusil laser et son gilet protecteur, Nysis est une jeune femme détendue, presque nonchalante. Elle ne s'inquiète jamais de rien, et ne prend pas la vie au sérieux. Elle se contente de déambuler, bouteille de rhum à la main, tout en matant les beaux mecs.

Elle est pourtant loin d'être molle ou passive. Nysis est capable de déployer d'incroyables efforts pour assurer sa tranquillité. C'est encore pire si quelqu'un dégaine une arme. Au moindre tir de laser ou à la moindre manœuvre militaire, ses réflexes de combat hérités de l'Empire galactique reprennent le dessus. La jeune femme se transforme alors en ange de la mort, capable de manier aussi bien un fusil laser qu'un canon de vaisseau.

Une fois tous ses adversaires morts ou prisonniers, Nysis retrouve son air affable et son regard baladeur. De toute façon, elle ne s'en fait pas !

« La prochaine fois, je tire la première ! »

>>> Rêves

Une plage de sable blanc, la mer turquoise, un hamac et un harem de beaux mecs. Voici le paradis tel que le conçoit Nysis. Elle a déjà eu son lot de batailles, de morts et de tristesse. Désormais, sa vie sera placée sous le signe du bonheur... et du plaisir !

Mais Nysis n'est pas naïve. Elle sait qu'elle devra se battre pour obtenir son rêve. Et puis, elle doit bien avouer qu'elle s'amuse à faire exploser les vaisseaux impériaux, à braver les lois et à vivre la grande aventure. De toute façon, en cas de vague à l'âme, elle garde toujours une bouteille de rhum à portée de main.

Car Nysis a été touchée par la grâce d'Havana. Elle sait que c'est là qu'elle s'établira pour finir ses vieux jours, et c'est là qu'elle veut aller à chaque fois qu'elle a suffisamment de crédits pour faire la fête. À ses yeux, la planète pirate est la plus belle de la galaxie. Son climat, ses odeurs, ses habitants et sa musique sont les meilleurs remèdes à la violence qui la poursuit.

>>> Exploits

Jusqu'à une époque récente, Nysis servait sur un navire de guerre de l'Empire galactique. En servant sous les drapeaux, elle apprit à se battre, à obéir aux ordres et à en donner. Elle tirait une grande satisfaction des victoires de l'Empire et de sa participation au grand plan de conquête de l'état-major.

Et puis, un matin, tout s'arrêta. Une sanction disciplinaire de trop. Ou peut-être un ordre proféré un peu trop sèchement. Peu importe, Nysis en avait assez. Assez de la discipline, de la guerre et des ordres. Elle voulait juste vivre. Profitant d'une bataille spatiale mal engagée, elle vola une capsule de secours et déserta.

Pendant de longs mois, Nysis erra à travers la galaxie, heureuse. Elle volait, buvait et se battait comme bon lui semblait. Pourtant, le danger était partout, et le bonheur était toujours éphémère. Réagissant malgré tout comme le soldat bien entraîné qu'elle est, Nysis décida d'organiser sa quête du bonheur. La première étape : se trouver un équipage de pirates !

AGILITÉ 3			CARRURE 5			PERCEPTION 3			INTELLIGENCE 2			PRÉSENCE 3			SANG-FROID 3		
Techniques ☒	Cptce	Total	Survie ☒	Cptce	Total	Espionnage ☐	Cptce	Total	Sciences ☐	Cptce	Total	Négociation ☐	Cptce	Total	Trempe ☒	Cptce	Total
Acrobaties			**Armes de jet**			Déguisement			Analyse			Baratin			Commandement	2	5
Armes de poing			**[Armes lourdes]**	1	6	Discrétion	1	4	Arts ( )			Bureaucratie			**[Démolition]**		
Armes d'épaule	4	7	Athlétisme	3	8	Empathie			Connaissance (Barr)	3	5	Comédie			**Détermination**	3	6
[Armes emb.]	3	6	Equitation			[Falsification]			Connaissance ( )			Commerce			Dressage		
Artisanat ( )			**Mêlée**	1	6	Recherche			Connaissance ( )			Danse			Illégalités		
Artisanat ( )			Env. (Jungle)	3	8	[Senseurs]			[Esotérisme]			Éloquence			**Intimidation**	1	4
[Pilotage ( )]			Env. (Espace)	2	7	[Syst. Sécu.]			Histoire			Étiquette			Premiers soins	3	6
[Pilotage ( )]			Env. ( )			Vigilance	2	5	[Ingénierie]			Jeux			Tactique	3	6
[Pilotage ( )]									[Médecine]			**Séduction**					
Technologie									Navigation								
									[Sciences solaires]								
									[Sciences stellaires]								
									Stratégie								

SANTÉ

Indemne : ■■■■■■■■
Blessé Léger : ■■■■■■■■
Blessé Grave : ■■■■■■■■
Mort? : ■■■■■■■■

CARACTERISTIQUES SPECIALES

Points de Panache : ■■■■■■■■■
Energie X : ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
Gloire :

APTITUDES D'ARCHÉTYPE

Tireur d' élite

QUALITÉS ET DÉFAUTS

ARMEMENT

Arme	Dégâts	MdT	Charg.	Portée	Munitions/notes
Mains nues	3S				Dégâts S sans mutations
Sabre	3G				
Fusil laser	2G	9A	10	100	

Armure	Protection	Encombrement	Notes
Gilet protecteur	1	0	

MUTATIONS

Membres surnuméraires (bras)

Epiderme réactif

Frags : ☐☐☐

PERSONNAGE PRÉ-TIRÉ : RAMON

>>> Caractère

Ramon ne parle pas beaucoup. De toute façon, il n'aime pas les gens. Il reste dans son coin, à entretenir ses armes et à s'entraîner. Lorsqu'un cri de guerre retentit ou que le cran de sécurité d'une arme saute, il prend enfin vie. Ramon devient alors violent, furieux, emporté. Il laisse libre cours à sa rage et à sa violence. Il emporte ses ennemis dans un tourbillon de sang et d'acier... car Ramon est avant tout un guerrier.

Pourtant, Ramon est un ami fidèle. Lorsqu'il accorde sa confiance à quelqu'un, c'est pour la vie. Lorsqu'il donne sa parole, c'est pour la respecter. Il obéit au code d'honneur des pirates... la plupart du temps. Si on veut pouvoir se rendre et survivre, il vaut mieux ne pas trop tirer sur Ramon pendant un combat.

Les membres de son équipage peuvent donc compter sur lui, s'ils apprennent à ménager son caractère grognon, voire emporté. En tout cas, lors d'un combat, il vaut mieux l'avoir dans son équipage qu'en face.

« J'aime l'odeur du napalm au petit matin... »

>>> Rêves

Globalement, et quoi qu'en disent les apparences, Ramon est heureux, ou presque. La galaxie est à feu et à sang. Il voyage de planète en planète, vit d'abordages et de pillages, et tout le monde le craint. Quel bonheur !

Pourtant, cela ne suffit pas. Les nations stellaires pourchassent les pirates et maltraitent les mutants. Partout, les gens vivent comme des esclaves pour le bon plaisir de quelques nantis. Ramon hait tout cela et veut tout détruire. Il ne connaîtra le repos que lorsque les empires, les cartels et les républiques seront à genoux devant lui, qu'il entendra leurs cris de lamentations et qu'il se rira de leurs dirigeants.

Ramon n'a jamais vraiment réfléchi à ce qu'il ferait après. Mais, après tout, une fois que les gens seront libres, ils sauront décider ce qu'ils veulent faire de leur vie.

Ramon sait bien qu'il ne peut vaincre la galaxie à lui tout seul. Il lui faut un équipage, une confrérie, une armada !

>>> Exploits

Ramon est né sur une planète désolée des Barrens, au sein d'une famille d'esclaves. Il ne connut que le désespoir et la peine au cours de son enfance. Dès qu'il fut assez grand pour tenir une arme, il s'en servit pour fuir le seigneur de guerre qui le maltraitait et embarquer sur le vaisseau d'une nation stellaire.

Mais où qu'il aille, Ramon était toujours traité comme un moins que rien, un esclave. Il en conçut une haine farouche pour tous les humains et se perdit corps et âme dans la violence. Plusieurs fois, il s'enfuit et plusieurs fois, il fut repris.

Seuls les pirates de l'espace l'accueillirent comme un être humain à part entière. Il s'intégra rapidement à un équipage, luttant farouchement pendant les abordages. Pourtant, il ne supportait plus de devoir obéir, même à des pirates. Il décida alors de fonder son propre équipage et, qui sait, peut-être d'être élu capitaine !

Stella négociait ferme avec la capitaine Carmen. Bien qu'elle n'appréciât pas les manières de sa rivale, elle avait besoin d'elle pour voyager au cœur des nations stellaires. Elle sentait que Carmen en avait autant à son service. Là où l'Havanaise n'était que douceur, Stella n'était que brutalité. Elle ne savait que se battre et avait la réputation d'être une tête brûlée. Mais c'était aussi une héroïne au sang-froid sans égal, une meneuse d'hommes reconnue à travers toute la galaxie.

L'ÉTOFFE DES PIRATES

Ce chapitre présente les attributs les plus complexes des personnages de *Metal Adventures* : les compétences, les traits, le Panache et les pouvoirs mutants. Les explications qui suivent sont utiles aux joueurs lors de la création de leur personnage, mais également au cours des aventures de ceux-ci, pour résoudre les actions et les effets de jeu relatifs à ces attributs. Cependant, il est conseillé de ne pas s'astreindre à les lire en détail d'une seule traite, mais d'y rechercher les informations au moment où celles-ci manquent à la compréhension d'un point de règle. Bien souvent, le nom d'un attribut suffit à en comprendre la nature et l'intérêt.

LES COMPÉTENCES

Les compétences simulent le savoir-faire des personnages. Cependant, il ne s'agit pas que de techniques et d'instructions apprises par cœur. Les compétences représentent les acquis d'un métier : une habitude qui peut sauver la vie, un instinct qui permet de mieux comprendre une situation, etc. Ainsi, elles ne permettent pas uniquement d'agir, mais aussi de réagir à des situations imprévues ou de résister à des agressions de l'environnement.

Les compétences sont exposées par ordre alphabétique. Cependant, pour les besoins du jeu, elles sont toutes classées dans les six domaines, chacun étant associé à l'une des six caractéristiques de *Metal Adventures*. En outre, elles répondent à deux autres critères :

- Certaines compétences permettent de recourir au Metal Faktor, elles sont dites « violentes » ;
- Certaines compétences ne peuvent être utilisées que si leur valeur est supérieure ou égale à 1, elles sont dites « fermées ».

Le domaine d'une compétence ainsi que ces deux éventualités sont indiquées en premier dans la description. Suit ensuite un texte expliquant ce que celle-ci permet de faire. La description se conclut par des exemples d'action et la Difficulté associée à chacune d'entre elles, ainsi qu'une liste des spécialités de cette compétence (voir encart ci-contre).

Lorsque « Spécial » est mentionné au titre de la Difficulté, cela signifie que la Difficulté de cette action est variable et doit être fixée par le MJ. Lorsque « Opposition » est indiqué, cela signifie que le test est une opposition (cf. p. 43).

Certaines actions, cruciales pour le jeu, sont détaillées plus avant dans les chapitres qui suivent.

« *Non, c'est pas moi qui ai Premiers secours.* »

>>> Acrobaties

Techniques

Acrobaties permet d'accomplir des prouesses physiques liées à la souplesse, la coordination et le sens de l'équilibre. Cette compétence est possédée par les gens du cirque, les cambrioleurs de haut vol et les pirates prompts aux cascades. Elle confère à celui qui la possède une conscience corporelle aiguë ainsi qu'un sens de l'équilibre accru.

Actions :
- Sauter à travers une fenêtre (1)
- Se déplacer dans un vaisseau en apesanteur (1)
- Se faufiler dans un conduit d'aération (2)
- Avancer sur une corde (3)
- Se libérer de menottes (5)
- Amortir une chute (Spécial)

Spécialités :
- Funambule : pour garder son équilibre
- Contorsionniste : pour introduire son corps ou un membre dans un espace en principe trop étroit

Les spécialités

Les spécialités sont des champs d'application plus restreints des compétences. Lorsqu'un test de la compétence entre dans le champ d'application de la spécialité, le personnage bénéficie de PMF sur ce test.
Un joueur peut en choisir une en payant des points d'expérience à la fin d'une partie (cf. p. 216). Son personnage l'acquiert alors pour la compétence correspondante. Un personnage ne peut avoir qu'une seule spécialité par compétence ; un nouveau choix (et une nouvelle dépense de points d'expérience) remplace et annule automatiquement le précédent.

Les compétences fermées

- Armes embarquées
- Armes lourdes
- Démolition
- Ésotérisme
- Falsification
- Ingénierie
- Médecine
- Pilotage (au choix)
- Sciences solaires
- Sciences stellaires
- Senseurs
- Systèmes de sécurité

Les compétences violentes

- Armes d'épaule
- Armes de jet
- Armes de poing
- Armes embarquées
- Armes lourdes
- Démolition
- Détermination
- Intimidation
- Mêlée
- Pilotage (au choix)
- Séduction

>>> Analyse

Sciences

Analyse permet de trier les informations à la disposition du personnage, de déterminer le véritable sens de celles-ci, y compris lorsqu'il a été volontairement dissimulé. Cette compétence est possédée par les espions, les experts scientifiques et les pirates aimant les mystères. Elle détermine également la mémoire du personnage.

Actions :
- Résumer un roman de deux cents pages (1)
- Se souvenir de l'adresse du témoin crucial (1)
- Effectuer des recoupements dans un dossier judiciaire (2)
- Résumer un traité scientifique de mille pages (3)
- Décoder un message (Opposition/Analyser)
- Coder un message (Opposition/Analyser)

Spécialités :
- Cryptographie : pour coder et décoder plus facilement
- Mémoire : pour que celle-ci ne fasse jamais défaut
- Recoupements : pour avoir une vue d'ensemble au sein d'une montagne d'informations

>>> Armes de jet

Survie/MF

Armes de jet permet de se servir efficacement des armes qu'il faut jeter soi-même sur la cible. Cette compétence est possédée par les guerriers des civilisations primitives, les soldats et les pirates appréciant les grenades.

L'utilisation du MF indique que le personnage bande ses muscles au maximum et jette l'arme de toutes ses forces ou, au contraire, qu'il fait preuve d'une précision vicieuse.

Actions :
- Tirer sur une cible (Spécial)

Spécialités :
- Chaque type d'armes de jet constitue une spécialité

>>> Armes de poing

Techniques/MF

Armes de poing permet de se servir efficacement des armes à distance technologiques ne requérant qu'une main pour être utilisées. Cette compétence est possédée par les pillards, les soldats et les pirates désireux d'assurer leur défense avec des armes discrètes.

L'utilisation du MF indique que le personnage tire une ou deux fois de trop, pour être sûr de toucher, ou qu'il tient fermement son arme à deux mains en poussant de puissants cris de guerre.

Actions :
- Tirer sur une cible (Spécial)

Spécialités :
- Pistolet blaster : pour tirer à l'aide de ces armes
- Pistolet laser : pour tirer à l'aide de ces armes
- Pistolet à plasma : pour tirer à l'aide de ces armes

>>> Armes d'épaule

Techniques/MF

Armes d'épaule permet de se servir efficacement des armes à distance technologiques requérant l'usage des deux mains. Cette compétence est possédée par les soldats, les pillards et les pirates les mieux armés.

L'utilisation du MF indique que le personnage tire une ou deux fois de trop, pour être sûr de toucher, ou qu'il tient fermement son arme à deux mains en criant : « Contaaaaaaact ! ».

Actions :
- Tirer sur une cible (Spécial)

Spécialités :
- Fusil à plasma : pour tirer à l'aide de ces armes
- Fusil laser : pour tirer à l'aide de ces armes
- Hyperblaster : pour tirer à l'aide de ces armes

>>> Armes embarquées

Techniques/MF/Fermée

Armes embarquées permet de se servir efficacement des armes montées sur les véhicules et les vaisseaux spatiaux. Elle est possédée par les canonniers, les pilotes et les pirates voulant participer aux combats spatiaux.

L'utilisation du MF indique que le personnage tire une ou deux fois de trop, surchauffe la batterie, ou qu'il hurle des ordres à ses assistants canonniers tout en cognant frénétiquement la pièce d'artillerie.

Actions :
- Tirer sur une cible (Spécial)

Spécialités :
- Blaster : pour tirer à l'aide de ces armes
- Laser : pour tirer à l'aide de ces armes
- Plasma : pour tirer à l'aide de ces armes

>>> Armes lourdes

Survie/MF/Fermée

Armes lourdes permet de se servir efficacement des armes technologiques les plus volumineuses et les plus puissantes. Cette compétence est possédée par les soldats, les canonniers et les pirates qui ne rechignent pas à faire un peu de boucan.

L'utilisation du MF indique que le personnage se réjouit des explosions et des dommages collatéraux qu'il occasionne, humant l'odeur de la poudre et du napalm. Rien ne vaut les armes lourdes !

Actions :
- Tirer sur une cible (Spécial)

Spécialités :
- Grenades : pour lancer ces armes
- Mitrailleuses : pour tirer à l'aide de ces armes
- Lance-roquettes : pour tirer à l'aide de ces armes

>>> Artisanat (Au choix)

Techniques

Artisanat (Au choix) permet de confectionner, d'entretenir et de réparer des objets primitifs. Les possibilités de champ d'application sont multiples : forge, menuiserie, couture, etc. Cette compétence est possédée par les ouvriers et les artisans de toutes les planètes et les pirates au passé laborieux.

Actions :
- Forger une dague (1)
- Construire une table (1)
- Confectionner un costume d'apparat (3)

Spécialités :
- Artiste : pour fabriquer des objets luxueux et/ou d'apparat
- Bricoleur : pour effectuer des réparations

>>> Arts (au choix)

Sciences

Arts (au choix) regroupe la connaissance des techniques, de l'histoire et la pratique d'une expression artistique particulière. Cette compétence est possédée par les artistes, les dilettantes et les pirates qui se veulent esthètes. Contrairement à la croyance populaire, elle ne fait que peu de cas du talent. Comme tous les artistes s'accordent à le dire, le talent est composé à 99 % de travail. Cette compétence repose donc essentiellement sur un apprentissage technique et la capacité à apprendre et comprendre des méthodes bien précises.

Actions :
- Réaliser une œuvre commune (1)
- Réaliser un chef-d'œuvre galactique (10)
- Connaître un détail particulier (Spécial)

Spécialités :
- Chaque courant artistique constitue une spécialité

>>> Athlétisme

Survie

Athlétisme permet d'accomplir des prouesses physiques requérant de la puissance ou de l'endurance. Cette compétence est possédée par les sportifs, les soldats et les pirates qui veulent se balancer aux lustres. En outre, cette compétence détermine la forme physique du personnage et sa santé : une haute valeur d'Athlétisme indique que le personnage prend soin de son corps, limite ses excès et se porte bien. Son organisme est prêt à résister aux agressions extérieures.

Actions :
- Grimper à la corde (1)
- Escalader une paroi rocheuse (2)
- Courir pendant cinq kilomètres (3)
- Sprinter (Spécial)

Spécialités :
- Endurance : pour tous les efforts dans la durée
- Escalade : pour grimper plus assurément et plus vite
- Natation : pour être comme un poisson dans l'eau
- Récupération : pour guérir plus vite de ses blessures
- Résistance : pour résister aux maladies, aux poisons, au rhum et autres agressions extérieures
- Sauts : pour sauter plus loin et plus haut
- Sprint : pour courir encore plus vite, mais sur de courtes distances

>>> Baratin

Négociation

Baratin permet de mentir, effrontément ou par omission et de manipuler son interlocuteur. Cette compétence est possédée par les dirigeants politiques, les marchands et les pirates qui doivent se frayer un chemin dans les administrations douanières.

Actions :
- Mentir (Opposition/Empathie)
- Manipuler (Opposition/Empathie)
- Surprendre un adversaire en lui mentant (Opposition/Empathie)

Spécialités :
- Embrouille : le personnage assomme son interlocuteur sous un déluge de paroles
- Langue de vipère : le personnage est très efficace lorsqu'il joue sur les envies et les motivations de son interlocuteur

>>> Bureaucratie

Négociation

Bureaucratie permet de comprendre le fonctionnement d'une administration et d'en obtenir des renseignements, des autorisations ou une quelconque décision. Cette compétence est possédée par les dirigeants politiques, les fonctionnaires et les pirates désireux de ne pas faire d'erreur dans les nations stellaires. Elle comprend également un ensemble de connaissances théoriques sur la composition et les attributions des institutions administratives du dernier millénaire.

Actions :
- Éviter une sanction (Spécial)
- Connaître un point de règlement (Spécial)
- S'adresser au bon guichet d'une administration locale (1)
- S'adresser au bon guichet d'une administration planétaire (2)
- S'adresser au bon guichet d'une administration stellaire (5)

Spécialités :
- Chaque nation constitue une spécialité

>>> Comédie

Négociation

Comédie permet de simuler ou de dissimuler des émotions ou un état d'esprit. Cette compétence est possédée par les artistes, les espions et les pirates qui affectionnent les jeux politiques. Elle ne se substitue pas à la compétence Arts (Théâtre) en ce qui concerne le jeu d'acteur ou de comédien.

Actions :
- Feindre une émotion (Opposition/Empathie)
- Dissimuler ses émotions (Opposition/Empathie)
- Surprendre un adversaire en jouant la comédie (Opposition/Empathie)

Spécialités :
- Impassible : le personnage sait particulièrement bien dissimuler ses émotions
- Exubérant : le personnage sait particulièrement bien feindre les émotions violentes (colère, jalousie, etc.)
- Subtil : le personnage sait particulièrement bien feindre les états d'esprit (l'angoisse, le calme, etc.)

>>> Commandement

Trempe

Commandement permet de donner des ordres à des subordonnés avec l'assurance qu'ils seront compris et exécutés. Cette compétence est possédée par les officiers militaires, les dirigeants politiques et les pirates ambitieux.

Actions :
- Donner un ordre au cours d'une réunion tranquille (1)
- Donner un ordre au front (Spécial)
- Rallier des troupes démoralisées (Spécial)

Spécialités :
- Chaque type d'affrontement (militaire, professionnel, etc.) constitue une spécialité

>>> Commerce

Négociation

Commerce permet de déterminer le juste prix d'un article ou de conclure une vente quel que soit celui-ci. Cette compétence est possédée par les marchands, les experts en logistique et les pirates désireux de revendre à bon prix leur butin. Elle confère également une certaine connaissance théorique du commerce : circuits d'approvisionnements, tarifs en vigueur et, à haut niveau, les bonnes manières pour mener des négociations commerciales de longue haleine.

Actions :
- Négocier le prix d'un article (Opposition/Commerce)
- Mettre au point un traité commercial (2)

Spécialités :
- Technologie courante : pour acheter et vendre les produits de cette catégorie
- Marchandises : pour acheter et vendre en gros
- Technologie militaire : pour acheter et vendre les produits de cette catégorie
- Technologie médicale : pour acheter et vendre les produits de cette catégorie
- Produits de luxe : pour acheter et vendre les produits de cette catégorie
- Véhicules : pour acheter et vendre les produits de cette catégorie
- Technologie spatiale : pour acheter et vendre les produits de cette catégorie
- Chaque nation stellaire constitue une spécialité

>>> Connaissance (au choix)

Sciences

Connaissance (au choix) permet de tout savoir sur un sujet déterminé librement – théories générales, points de détails, anecdotes et personnages célèbres liés à la discipline. Cette compétence est possédée par tous les curieux de la galaxie.

Exemples :
- Barrens
- Empire de Sol
- Pirates
- Bazaar
- Armes technologiques
- Sports galactiques

Actions :
- Se rappeler d'un fait précis (Spécial)
- Épater la galerie avec des faits inutiles (Spécial)

Spécialités :
- Selon le champ d'application choisi

>>> Danse

Négociation

Danse permet d'effectuer des pas de danse qui, à défaut d'être parfaitement chorégraphiés ou exécutés, sont plaisants à regarder ou à suivre, et sensuels. Cette compétence est possédée par les nobles solaires, les beaux parleurs et les pirates qui veulent impressionner leurs futures conquêtes. Elle ne se substitue pas à Acrobaties ou Art (Chorégraphie) pour effectuer des représentations dignes d'un ballet.

Actions :
- Briller sur la piste de danse (Opposition/Danse)
- Attirer à soi d'éventuelles conquêtes (Opposition/Détermination)

Spécialités :
- Valse solaire : pour faire bonne impression dans les réceptions solaires et les bals un peu guindés
- Danse galactique : pour briller aux rythmes nouveaux du dernier millénaire
- Danse havanaise : le style sensuel et inimitable des pirates havanais

>>> Déguisement

Espionnage

Déguisement permet de changer son apparence et de dissimuler son identité. Cette compétence est possédée par les espions, les comédiens et les pirates qui veulent passer inaperçus. Elle peut être utilisée sur un autre personnage plutôt que sur soi-même.

Actions :
- Dissimuler l'identité (Opposition/Vigilance)
- Usurper une identité (Opposition/Vigilance)

Spécialités :
- Chaque origine constitue une spécialité

>>> Démolition

Trempe/MF/Fermée

Démolition permet de placer, manipuler ou désamorcer des explosifs. Cette compétence est possédée par les soldats, certains ouvriers et les pirates qui aiment les grosses explosions. Elle comporte également une connaissance théorique des explosifs, de leurs performances et des différents déclencheurs utilisables (retardateur, télécommande, etc.).

L'utilisation du MF simule, lorsqu'il s'agit de tout faire sauter, un surdosage de la quantité d'explosif. À l'inverse, lorsqu'il s'agit de désamorcer une bombe, l'utilisation du MF indique que le personnage fait confiance à son instinct et coupe le fil rouge en fermant les yeux.

Actions :
- Faire sauter une voiture (1)
- Faire sauter une maison (2)
- Faire sauter un pont (3)
- Désamorcer une bombe stellaire (10)

Spécialités :
- Démineur : le personnage n'a pas son pareil pour désamorcer les engins explosifs
- Chaque type de cible constitue une spécialité (vaisseaux, bâtiments, infrastructures, etc.)

>>> Détermination

Trempe/MF

Détermination permet de garder la tête froide, de résister à la peur et aux tentatives d'intimidation. Cette compétence est possédée par les soldats, les explorateurs et les pirates qui en ont vu d'autres.

L'utilisation du MF indique que le personnage puise dans ses ressources psychologiques et ses émotions les plus violentes pour surmonter l'adversité.

Actions :
- Résister à la peur (Spécial)
- Résister à l'intimidation (Opposition/Intimidation)
- Reprendre son calme (Spécial)
- Résister à la torture (Opposition/Intimidation)

Spécialités :
- Peur : le personnage résiste particulièrement bien à la peur et à l'effroi
- Intimidation : le personnage résiste particulièrement bien aux tentatives d'intimidation
- Torture : le personnage résiste particulièrement bien à la torture

>>> Discrétion

Espionnage

Discrétion permet de se cacher, d'agir sans être repéré, de s'infiltrer dans un lieu surveillé ou de prendre quelqu'un en filature. Cette compétence est possédée par les espions, les voleurs et les pirates qui préfèrent les tours de magie aux tours de force.

Actions :
- Prendre en filature (Spécial)
- Se cacher (Spécial)
- Se faufiler (Spécial)
- Vol à la tire (Spécial)
- Surprendre un adversaire en se cachant (Opposition/Vigilance)

Spécialités :
- Infiltration : pour s'introduire dans des lieux surveillés
- Passe-partout : pour prendre en filature
- Pickpocket : pour faire les poches et couper les bourses

>>> Dressage

Trempe

Dressage permet d'apprivoiser des animaux sauvages et de leur apprendre des tours. Cette compétence est possédée par les gens du spectacle, les explorateurs et les pirates qui ne peuvent se passer de leur compagnon perroquet.

Un personnage débutant doté de cette compétence peut être accompagné d'un petit animal de compagnie (perroquet, chat, ouistiti...). Il ne dispose alors d'aucun pécule de départ.

Actions :
- Apprivoiser un chien (1)
- Apprivoiser un perroquet (3)
- Apprivoiser un requin blanc (5)
- Apprendre un ordre simple à un animal dressé : « Assis », « Va chercher ! » (1)
- Apprendre un ordre complexe à un animal dressé (monter la garde, sauver des blessés) (3)

Spécialités :
- Chaque type d'animal constitue une spécialité

>>> Éloquence

Négociation

Éloquence permet d'émouvoir ou de convaincre un auditoire par sa simple force de persuasion et son charisme personnel. Cette compétence est possédée par les dirigeants politiques, les chefs militaires et les pirates rêvant de devenir capitaine.

Actions :
- Motiver ses troupes avant la bataille (1)
- Émouvoir un auditoire (3)
- Calmer une émeute (5)
- Convaincre de sa bonne foi (Spécial)

Spécialités :
- Discours : le personnage est à l'aise pour captiver l'attention de larges auditoires
- Face-à-face : le personnage préfère les conversations avec un seul interlocuteur

>>> Empathie

Espionnage

Empathie permet de discerner les émotions des individus et de comprendre l'âme humaine. Cette compétence est possédée par les enquêteurs, les marchands et les pirates qui ne font confiance à personne.

Actions :
- Détecter les mensonges (Opposition/Baratin)
- Déterminer l'état d'esprit (Opposition/Comédie)
- Déterminer la motivation (Opposition/Baratin)

Spécialités :
- Entretien : pour déduire les informations des propos de la cible
- Perspicacité : pour obtenir des informations par la simple observation

>>> Environnement (au choix)

Survie

Environnement (au choix) permet de survivre dans un environnement hostile. Cette compétence est possédée par les chasseurs des civilisations primitives, les explorateurs et les pirates qui ont beaucoup voyagé. Elle permet non seulement de trouver de la nourriture, mais également de se protéger des intempéries et des dangers naturels propres à l'environnement précisé.

Celui-ci est choisi au sein de la liste suivante :
- Arctique ;
- Désert ;
- Espace ;
- Jungle ;
- Marécages ;
- Mer ;
- Montagne ;
- Roche ;
- Tempéré.

Actions :
- Installer un campement (2)
- Trouver de la nourriture (Spécial)
- Construire un radeau (Spécial)
- Résister à un danger naturel (Spécial)

Spécialités :
- Campeur : pour installer les campements
- Pourvoyeur : pour trouver de la nourriture
- Inoxydable : pour résister aux dangers naturels

>>> Équitation

Survie

Équitation permet de monter et de diriger un animal. Cette compétence est possédée par les guerriers des civilisations primitives, les nobles de l'Empire de Sol et les pirates qui veulent frimer en compagnie de ces derniers. Elle ne permet pas d'apprivoiser un animal sauvage. Il faut pour cela recourir à la compétence Dressage.

Actions :
- Diriger une monture entraînée (1)
- Éviter une chute (1)
- Diriger une monture sauvage (3)

Spécialités :
- Chaque type de monture constitue une spécialité

>>> Ésotérisme

Sciences/Fermée

Ésotérisme offre au personnage une lecture symbolique et métaphysique de la réalité, ainsi que la connaissance des symboles occultes et de leur signification. Cette compétence est possédée par les historiens, les sociologues les plus pointus et les pirates à la recherche du sens de la vie. Son utilisation est mal vue dans la plupart des nations stellaires, car elle est si rare qu'elle en devient suspecte : dans le dernier millénaire, les religions et les théories mystiques n'ont plus cours.

Actions :
- Reconnaître un symbole occulte (1)
- Comprendre un symbole occulte (2)
- Comprendre une théorie métaphysique (3)

Spécialités :
- Groupements occultes : pour mieux reconnaître les signes d'appartenance de ces factions
- Magie : pour mieux comprendre les pratiques rituelles des civilisations primitives
- Métaphysique : pour mieux comprendre les théories donnant du sens à l'histoire et à la vie

>>> Étiquette

Négociation

Étiquette permet de respecter les conventions sociales de la haute société : savoir se tenir à table, rester poli ou faire preuve de bon goût. Cette compétence est possédée par les nobles solaires, les majordomes et les pirates courtisant les puissants du dernier millénaire. Elle comporte une certaine connaissance des us et coutumes et la capacité de détourner les traditions à son avantage.

Actions :
- Trouver la bonne fourchette à table (1)
- Ne pas faire d'impair à une réunion de famille (3)
- Ne pas faire d'impair au grand bal solaire (5)
- Reconnaître un personnage glorieux (Spécial)
- Effectuer un test d'initiative (Spécial)

Spécialités :
- Chaque nation stellaire constitue une spécialité
- Protocole : pour effectuer les tests d'initiative

>>> Falsification

Espionnage/Fermée

Falsification permet de reproduire frauduleusement des documents officiels ou d'en créer de toutes pièces. Cette compétence est possédée par les faussaires, les contrebandiers et les pirates qui veulent visiter les nations stellaires. Elle permet également de repérer des documents falsifiés et, à haut niveau, d'en identifier l'auteur.

Actions :
- Reproduire un document officiel (Spécial)
- Créer un document officiel (Spécial)
- Repérer un faux (Spécial)

Spécialités :
- Calligraphie : pour reproduire l'écriture d'un individu spécifique ou un ouvrage littéraire unique
- Documents commerciaux : pour les documents ayant trait à l'échange de marchandises
- Documents militaires : pour les documents issus des administrations militaires
- Documents officiels : pour les documents issus des administrations civiles
- Documents scientifiques : pour les plans et les traités scientifiques

>>> Histoire

Sciences

Histoire représente les connaissances du personnage concernant le passé de toute la galaxie, depuis l'âge des découvertes jusqu'au dernier millénaire. Cette compétence est possédée par les historiens, les archéologues et les pirates férus de tradition.

Actions :
- Connaître une date importante du dernier millénaire (1)
- Comprendre un phénomène historique d'une époque passée (3)
- Connaître un détail historique concernant l'âge des découvertes (10)

Spécialités :
- Chaque époque constitue une spécialité
- Chaque nation stellaire constitue une spécialité

>>> Illégalités

Trempe

Illégalités permet à un personnage de côtoyer les criminels comme s'il était l'un des leurs... ce qui est probablement le cas. Cette compétence est possédée par les pillards, les marchands peu scrupuleux et les pirates qui veulent profiter du marché noir. Elle comporte une certaine connaissance théorique des us et coutumes dans les milieux criminels.

Actions :
- Trouver le bar louche du coin (3)
- Identifier le caïd local (5)
- Dégoter une arme au marché noir (Spécial)
- Revendre une cargaison au marché noir (Spécial)

Spécialités :
- Chaque nation stellaire constitue une spécialité
- Chaque type de marchandise ou de service constitue une spécialité

>>> Ingénierie

Sciences/Fermée

Ingénierie permet d'analyser, d'entretenir, de réparer, de modifier ou de fabriquer des objets de haute technologie comme les véhicules, les engins spatiaux, les appareils électroniques complexes, ainsi que les installations trop importantes pour être transportables. Les modules-mémoire et les ordinateurs entrent dans son champ d'application, mais pas les programmes informatiques eux-mêmes. Cette compétence est possédée par les ingénieurs, les scientifiques et les pirates désireux d'entretenir leur vaisseau tout seul.

Son utilisation nécessite de posséder une caisse à outils ou des instruments d'électronique, selon le cas. Elle simule également une connaissance théorique du fonctionnement et des performances des appareils technologiques en tout genre.

Actions :
- Réparer un vaisseau spatial (Spécial)
- Déterminer la nature d'un objet technologique récent (3)
- Déterminer la nature d'un objet technologique stellaire (5)

Spécialités :
- Armement : pour les armes technologiques embarquées
- Électronique : pour les appareils électroniques complexes
- Industrie lourde : pour les machineries industrielles et les générateurs de grande envergure
- Mécanique : pour les véhicules
- Propulsion : pour la propulsion des vaisseaux spatiaux et des véhicules aériens
- Senseurs : pour les communicateurs, les récepteurs, etc.

>>> Intimidation

Trempe/MF

Intimidation permet... de faire peur. Cette compétence est possédée par les pillards, les mutants les plus effrayants et les pirates qui veulent faire claquer le *Jolly Rogers* au vent de la destruction tel un étendard funeste.

En principe, l'utilisation de cette compétence relève de l'intimidation verbale. L'utilisation du MF indique que le personnage recourt à des brutalités physiques, à la torture ou à des arguments psychologiquement traumatisants (menaces de mort, de sévices, etc.).

Actions :
- Forcer un personnage à fuir (Opposition/Détermination)
- Forcer un personnage à la reddition (Opposition/Détermination)
- Torturer un prisonnier (Opposition/Détermination)

Spécialités :

- Regard : le personnage sait effrayer d'un simple regard
- Chantage : le personnage est particulièrement convaincant lorsqu'il dispose d'un avantage concret sur sa proie
- Brutal : le personnage est particulièrement convaincant lorsqu'il recourt à la violence physique

>>> Jeux

Négociation

Jeux permet de pratiquer un jeu conformément à ses règles... ou pas ! Cette compétence est possédée par les joueurs professionnels, les vauriens de toute la galaxie et les pirates qui ont appris le poker havanais. Bien sûr, cette compétence permet également de tricher, de repérer les tricheurs et plus généralement de jauger le degré d'expertise d'un adversaire.

Actions :

- Gagner à une partie (Opposition/Jeux)

Spécialité :

- Chaque jeu constitue une spécialité, le jeu le plus pratiqué par les pirates n'est autre que le poker à la havanaise

>>> Médecine

Sciences/Fermée

Médecine regroupe toutes les sciences médicales : traitement des maladies, opérations chirurgicales et connaissance des pathologies. Cette compétence est possédée par les médecins, certains scientifiques et les pirates occupant la fonction de médecin de bord. Elle confère également une connaissance théorique des pathologies et des traitements.

Actions :

- Soigner une maladie (Spécial)
- Guérir un blessé (Spécial)

Spécialités :

- Chirurgien : pour guérir les blessures et pratiquer les opérations chirurgicales
- Généraliste : pour soigner les maladies et les infections quotidiennes
- Spécialiste (au choix) : pour être plus efficace dans une branche annexe de la médecine (greffes cybernétiques, esthétique, etc.)

>>> Mêlée

Survie/MF

Mêlée permet de se servir efficacement des armes blanches, contondantes et de ses armes naturelles. Cette compétence est possédée par les guerriers des civilisations primitives, les soldats et les pirates adeptes des duels au sabre. Elle permet également d'éviter les mauvais coups au corps à corps.

L'utilisation du MF indique que le personnage fonce tête baissée sur son adversaire, la bave aux lèvres, poussant un cri de guerre guttural et résolu à mettre sa cible en charpie. Pas de quartier !

Actions :

- Attaquer une cible (Opposition/Mêlée)
- Maîtriser une cible (Opposition/Mêlée)

Spécialités :

- Combat à mains nues : pour mieux se servir de ses armes naturelles et esquiver
- Contondantes : pour se battre à l'aide de ces armes
- Technologiques : pour se battre à l'aide de ces armes
- Tranchantes : pour se battre à l'aide de ces armes

>>> Navigation

Sciences

Navigation permet de lire une carte, de se repérer grâce au paysage alentour et, globalement, de trouver son chemin, quel que soit le moyen de transport utilisé. Cette compétence est possédée par les explorateurs, les pilotes et la plupart des pirates.

Elle est cruciale pour tous ceux qui comptent un jour participer à un combat spatial : dans le dernier millénaire, la navigation ne se limite pas aux deux dimensions d'une carte. Les pilotes spatiaux sont constamment obligés d'évoluer dans un espace où les menaces peuvent venir de toutes les directions. Maîtriser ce savoir-faire leur permet d'envisager instinctivement leur espace en trois dimensions et leur position relative par rapport aux autres vaisseaux ou objets célestes. Ils peuvent ainsi instantanément placer par rapport à eux un écho brièvement aperçu sur un écran de senseurs – un pilote a rarement le temps de regarder ceux-ci tout en manœuvrant à plusieurs milliers de kilomètres à la seconde !

Enfin, la valeur de Navigation détermine le nombre de coordonnées galactiques dont un personnage peut se souvenir.

Actions :

- Déterminer un cap interplanétaire (Spécial)
- Calculer un saut hyperspatial (Spécial)
- Effectuer un test d'initiative (Spécial)

Spécialités :

- Aérienne : pour naviguer en atmosphère
- Maritime : pour naviguer sur les flots
- Spatiale : pour naviguer dans l'espace. Cette spécialité s'applique aux tests d'initiative des combats spatiaux.
- Terrestre : pour naviguer sur la terre ferme

>>> Pilotage (au choix)

Techniques/MF/Fermée

Pilotage (au choix) permet de diriger un type de véhicule et de réaliser des cascades aux commandes de celui-ci. Cette compétence est possédée par les pilotes, les explorateurs et les pirates voulant participer aux combats spatiaux ou motorisés.

L'utilisation du MF indique que le personnage a bloqué la manette des gaz au max et qu'il compte sur la gravité pour le freiner, si jamais il devait avoir besoin de freiner. Tous les voyants de sécurité sont au rouge, mais ce n'est pas grave !

Le type de véhicule piloté est choisi au sein de la liste suivante :

- Bateaux à voile
- Navires modernes
- Vaisseaux spatiaux
- Véhicules aériens
- Véhicules terrestres

Actions :

- Atterrir/décoller dans un astroport (1)
- Faire rouler une moto sur la roue arrière (2)
- Faire rouler une voiture sur deux roues (3)
- Foncer à travers une forêt en moto-jet (3)
- Traverser un champ d'astéroïdes (5)

Spécialités :

- Chaque classe de vaisseau spatial constitue une spécialité
- Chaque véhicule constitue une spécialité

>>> Premiers soins

Trempe

Premiers soins permet d'effectuer les gestes qui sauvent et de soigner les blessures en plein combat sans perdre son calme. Cette compétence est possédée par les soldats, les médecins et les pirates qui veulent garder leurs compagnons en un seul morceau.

Actions :

- Soigner un personnage (Spécial)
- Déterminer si un personnage est vraiment mort (2)

Spécialités :

- Blessures de guerre : le personnage soigne particulièrement bien les blessures provoquées par les armes
- Généraliste : le personnage soigne particulièrement bien les maladies et les infections
- Médecin de campagne : le personnage soigne particulièrement bien les blessures infligées par l'environnement

>>> Recherche

Espionnage

Recherche confère un ensemble de méthodes pour obtenir des informations et des indices, ainsi que la capacité de suivre des traces. Cette compétence est possédée par les enquêteurs, les archéologues et les pirates qui ne se contentent pas des apparences.

Actions :

- Fouiller un cadavre (1)
- Trouver le bon livre dans une bibliothèque bien rangée (1)
- Trouver des traces fraîches (2)
- Trouver le bouton du passage secret dans une tombe (3)

Spécialités :

- Bibliothécaire : pour trouver les informations dans une base de données ou auprès de personnes
- Explorateur : pour trouver les détails archéologiques d'un lieu et les passages secrets
- Fouineur : pour trouver les indices sur le lieu d'un acte passé
- Pisteur : pour trouver des traces et suivre une piste

>>> Sciences solaires

Sciences/Fermée

Sciences solaires regroupe les disciplines scientifiques concernant la société et l'âme humaine. Cette compétence est possédée par les sociologues, les dirigeants politiques et les pirates soucieux de comprendre la société méta-humaine.

Actions :

- Comprendre un phénomène social (1)
- Connaître une tradition ou une loi spécifique (3)
- Établir un pronostic de comportement (5)

Spécialités :

- Droit : pour mieux connaître les lois et les règlements
- Humanités : pour mieux comprendre les arts et leur influence sur la société
- Psychologie : pour mieux comprendre les comportements
- Sociologie : pour mieux comprendre les sociétés dans leur ensemble

>>> Sciences stellaires

Sciences/Fermées

Sciences stellaires regroupe toutes les disciplines scientifiques concernant les phénomènes physiques, chimiques et l'étude des mathématiques. Cette compétence est possédée par les scientifiques, les ingénieurs et les pirates avides de connaissances scientifiques.

Actions :

- Connaître un théorème mathématique ou une équation chimique (1)
- Mettre au point une théorie révolutionnaire (10)
- Comprendre un phénomène scientifique (Spécial)

Spécialités :

- Astrophysique : pour étudier les corps célestes et les phénomènes spatiaux
- Biogéologie : pour comprendre le royaume du vivant et du minéral
- Chimie : pour analyser les phénomènes liés aux éléments chimiques
- Mathématiques : pour comprendre l'abstrait
- Physique : pour analyser les phénomènes liés aux forces et aux énergies

>>> Séduction

Négociation/MF

Séduction permet de plaire à autrui, soit juste pour s'attirer ses bonnes grâces soit pour lier une relation romantique ou sexuelle. Cette compétence est possédée par les nobles solaires, les célébrités et les pirates qui préfèrent séduire les princesses plutôt que de les enlever. Elle mesure également la qualité des prestations du personnage dans l'intimité.

L'utilisation du MF simule un style de cour brutal et torride. De même, lorsqu'il s'agit d'ébats sexuels, l'utilisation du MF traduit une sexualité passionnée, voire « alternative ».

Actions :

- Séduire un personnage (Opposition/Détermination)
- Supplanter un concurrent romantique (Opposition/Séduction)

Spécialités :

- Mignonneries : le personnage séduit plus facilement par la tendresse et la compassion
- Flamboyant : le personnage séduit par son exubérance et sa sensualité débordante
- X : le personnage est plus à l'aise *après* les préliminaires.

>>> Senseurs

Espionnage/Fermée

Senseurs permet de se servir efficacement des moyens de détection et des contre-mesures électroniques (CME) qui permettent de les déjouer. Cette compétence est possédée par les vigies des armadas galactiques, par les contrebandiers les plus rusés et les pirates désireux d'éviter les contrôles des douanes. Elle permet également de déceler les anomalies dans les relevés des senseurs et donc de résister aux tentatives de brouillage.

Actions :

- Brouiller les senseurs (1)
- Brouiller les communications (Opposition/Senseurs)
- Opérer un module CME (Opposition/Senseurs)

Spécialité :

- Furtivité : pour échapper aux senseurs ennemis
- Détection : pour repérer les signaux furtifs
- Poursuite : pour se servir de cette compétence au cours d'un combat

>>> Stratégie

Sciences

Stratégie permet de planifier une opération, militaire ou non, à grande échelle et d'analyser les plans adverses. Cette compétence est possédée par les chefs militaires, les dirigeants politiques et les pirates qui veulent devenir capitaine de confrérie.

Actions :

- Mettre au point un plan (Spécial)
- Comprendre les plans adverses (Spécial)

Spécialités :

- Commerciale : pour planifier les opérations commerciales et les approvisionnements en marchandises
- Militaire : pour diriger les opérations militaires à la surface d'une planète
- Politique : pour acquérir le pouvoir et le conserver
- Spatiale : pour planifier les campagnes et les batailles spatiales

>>> Systèmes de sécurité

Espionnage/Fermée

Systèmes de sécurité permet de contourner ou de désamorcer les serrures, les alarmes et les pièges, technologiques ou non. Cette compétence est possédée par les voleurs, les commandos et les pirates qui mettent leur nez là où ils ne devraient pas.

Actions :

- Crocheter une serrure (1)
- Déverrouiller un sas (3)
- Voler un véhicule (3)
- Désamorcer une alarme (Spécial)
- Désamorcer un piège (Spécial)

Spécialités :

- Alarmes : pour mieux passer sans être vu
- Pièges : pour être sûr de ne pas être pris
- Serrures : pour ouvrir plus facilement les portes

>>> Tactiques

Trempe

Tactiques permet d'analyser ou de préparer un combat et de déterminer le meilleur moyen pour gagner sur le terrain. Cette compétence est possédée par les soldats, les officiers et les pirates qui savent ce qu'ils font. Elle ne peut être utilisée que dans les combats impliquant un nombre réduit de participants.

Plus qu'une discipline intellectuelle et abstraite, cette compétence représente une expérience concrète et un savoir-faire presque instinctif. Avec le temps, un tacticien développe une harmonie naturelle avec la guerre et le combat. Il n'est plus surpris de rien et sait toujours se trouver au bon endroit au bon moment.

Actions

- Prendre d'assaut un transport léger (1)
- Prendre d'assaut un cargo (3)
- Prendre d'assaut un campement fortifié (3)
- Libérer un prisonnier des cales d'une frégate (5)

- Effectuer un test d'initiative (Spécial)
- Déjouer les plans adverses (Opposition/Tactiques)

Spécialités :

- Assaut : le personnage sait mener les missions d'élimination pure et dure
- Capture : le personnage sait prendre le contrôle d'un objectif
- Extraction : le personnage sait libérer des prisonniers efficacement
- Progression : le personnage sait se frayer un chemin sans s'arrêter
- Réaction : pour les tests d'initiative

>>> Technologie

Techniques

Technologie permet d'entretenir, de réparer, de modifier ou de fabriquer des mécanismes et des appareils électroniques simples : armes, matériel de communication individuel, interrupteurs, etc. Tous les appareils destinés à être portés et utilisés par un personnage appartiennent au champ d'application de cette compétence. Elle est possédée par les ingénieurs, les bricoleurs et les pirates qui veulent être autonomes dans leur utilisation de la technologie. Son utilisation peut nécessiter une caisse à outils ou des instruments d'électronique.

Actions :

- Désenrayer une arme (1)
- Réparer un communicateur (1)
- Réparer un module mémoire (3)
- Modifier un module mémoire (5)

Spécialités :

- Armement : pour les armes technologiques personnelles
- Électronique : pour réparer les appareils électroniques simples
- Domestique : pour tous les appareils de la vie quotidienne
- Mécanique : pour réparer les mécanismes et les engins simples
- Senseurs : pour les communicateurs, les récepteurs, etc.

>>> Vigilance

Espionnage

Vigilance permet de remarquer les mouvements et les détails dans son environnement immédiat. Cette compétence est possédée par les gardes, la plupart des animaux et les pirates qui ont des yeux dans le dos.

Elle mesure également les réflexes du personnage et l'attention que celui-ci porte en permanence à son environnement. Un personnage disposant d'une haute valeur en Vigilance est toujours sur ses gardes, il n'est pas aisé de le surprendre.

Actions :

- Repérer quelqu'un dans une pièce obscure (1)
- Repérer l'éclat d'une arme dans la jungle (3)
- Remarquer un personnage caché (Spécial)
- Effectuer un test d'initiative (Spécial)

Spécialités :

- Actif : pour repérer plus facilement un détail inhabituel
- Passif : pour éviter d'être pris par surprise

LES TRAITS

Le coût de chaque trait est noté entre parenthèses. Celui de certains traits n'est pas défini, il est noté « X ». Dans ce cas, le joueur choisit ce coût, et l'effet du trait dépend de celui-ci. Certains traits valant « X » proposent une liste de valeurs possibles. Le joueur doit alors choisir « X » au sein de celles-ci.

Les Qualités dont le nom est suivi d'un « * » ne peuvent être achetées qu'au cours de la création du personnage. Tous les Défauts ne peuvent être choisis qu'à ce moment-là.

>>> Qualités

Ambidextre (+3)

Que cela soit inné ou le fruit d'un entraînement poussé, toutes les mains du personnage sont directrices. Mieux, il peut tenir un objet dans l'une et l'autre à la fois sans que cela le rende maladroit.

Effet : Le personnage ne souffre jamais du malus de main non directrice, puisqu'il en est dépourvu. Il peut tenir des objets ou des armes dans chaque main et se servir de l'une ou l'autre indifféremment. Il bénéficie de pmf pour tous les tests de Mêlée, sauf lorsqu'il se bat contre un gaucher ou un ambidextre. Cette qualité est incompatible avec Gaucher.

Arme fatale (+5)

Lorsque le personnage frappe à mains nues, il est particulièrement meurtrier. Dans certain cas, cela est dû à une férocité bestiale. Parfois, il s'agit d'un entraînement martial éprouvant : le personnage dispose d'une couche de corne hors du commun sur ses phalanges. Enfin, certains mutants apprennent à se servir avec une efficacité meurtrière de leurs armes corporelles.

Effet : Les dégâts à mains nues du personnage augmentent d'un niveau (cf. p. 145).

« Je suis endetté, pourchassé et borgne. Mais je suis un type sympa ! »

Attirant (+3)

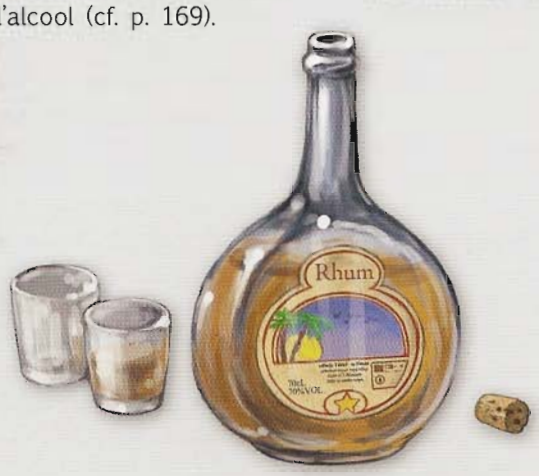
Homme ou femme, le personnage dégage une sensualité hors du commun. Elle peut se manifester par un charme discret, voire mignon, ou au contraire par un érotisme torride et des attitudes aguicheuses, au choix du joueur. Cette qualité est celle des beaux-parleurs au torse nu et au froc moulant, ou des séductrices au balconnet pigeonnant et à la poitrine opulente.

Effet : Le personnage bénéficie de pmf pour tous les tests de Négociation. Ce bonus n'est valable que si la cible de l'action considère le personnage comme un partenaire sexuel potentiel.

Buveur émérite (+3)

Le personnage a passé un nombre d'heures incroyable dans les bars et tavernes du dernier millénaire. Il est capable d'engloutir de telles quantités d'alcool que les aubergistes songent à fermer prématurément leur commerce lorsqu'ils le voient arriver.

Effet : Le personnage ne subit jamais les effets de l'alcool (cf. p. 169).



Caractéristique exceptionnelle (+5)*

Le personnage démontre un don exceptionnel. Dès son plus jeune âge, son entourage a remarqué qu'il n'était pas comme les autres enfants, et il est probable que ses parents l'aient encouragé à développer ce don. Aujourd'hui, celui-ci l'aidera grandement dans sa carrière de pirate.

Effet : Le personnage gagne +1 dans une caractéristique choisie par le joueur.

Chanceux (+5)*

Au sein du contexte tragique du dernier millénaire, le personnage est né sous une bonne étoile. Tout petit déjà, il bénéficiait d'une chance insolente. Cela lui a sauvé la vie bien des fois, et nul doute que ce sera encore souvent le cas maintenant qu'il est pirate.

Effet : Une fois par séance de jeu, le joueur peut demander au MJ qu'un jet de dé soit refait, que son personnage y participe ou pas.

Courageux (+3)

Le personnage est un vrai dur. Non pas qu'il ne connaisse pas la peur ; au contraire, il la connaît si bien qu'il a appris à la maîtriser. Il sait garder son sang-froid et sa tête quand tous les autres les perdent.

Effet : Le personnage bénéficie de pmf pour tous les tests de Trempe dans le cadre d'un combat.

Empathe (+3)

Le personnage se sent concerné par les émotions des autres. Il les ressent avec une acuité particulière et les éprouve lui-même avec une intensité rare. Certains pensent que cela le rend trop faible pour survivre dans le dernier millénaire, mais lui pense qu'il s'agit d'une force.

Effet : Le personnage bénéficie de pmf pour tous les tests impliquant les compétences suivantes : Arts (au choix), Éloquence, Empathie et Séduction.

Entraînement (+X)*

Le personnage n'a jamais compté ses efforts. Depuis son adolescence, il est motivé et travailleur, tant et si bien qu'il a appris au cours de son existence bien plus de choses que ne le laisse supposer son âge.

Effet : Le personnage dispose de X points à répartir dans ses compétences. Chacun de ces points permet d'ajouter +1 à la valeur de la compétence. Le joueur ne peut pas attribuer de points à une compétence supérieure à 3 ou plusieurs fois à la même. En outre, X ne peut être supérieur à 5.

Gaucher (+1)

Le personnage ne l'a pas choisi, mais il est gaucher. Heureusement pour lui, dans le dernier millénaire, tous les outils et les armes sont fabriqués pour être utilisés de n'importe quelle main. En outre, au corps à corps, ses mouvements sont difficiles à prévoir car tout le monde est habitué à se battre contre des droitiers.

Effet : Le personnage bénéficie de pmf pour tous les tests de Mêlée, sauf lorsqu'il se bat contre un gaucher ou un ambidextre. Cette qualité est incompatible avec Ambidextre.

Gloire (+X)*

Déjà avant de larguer les amarres, le personnage était célèbre. Cette réputation n'est pas nécessairement bénéfique pour le personnage, mais il doit faire avec. Elle ne suppose pas forcément que le personnage ait conservé son identité « d'avant ». Elle peut être liée à un signe distinctif du personnage ou à une mauvaise habitude de celui-ci.

Effet : Le personnage gagne un nombre de points de Gloire qui dépend de X :

- 1 : +1 ;
- 3 : +2 ;
- 5 : +3.

Héroïque (+X)

Le personnage n'est pas seulement un aventurier, c'est un véritable héros. Le cœur pur, l'âme insouciante, il rit face au danger et se lance dans la bagarre sans hésitation. Cette énergie lui provient de ses idéaux héroïques ou de sa sincère joie de vivre.

Effet : Le personnage gagne un certain nombre de points de Panache, dépendant du coût de la qualité :

- 3 : +1 PP
- 5 : +2 PP

Intrépide (+3)

Le personnage ne tient pas en place. Il court, saute et voltige en tout sens dès que la moindre occasion se présente. Un abordage ne lui fait jamais peur. Souple et rapide, il ne rate jamais ses acrobaties aériennes, comme s'il était né pour se balancer aux lustres.

Effet : Le personnage peut utiliser des dés MF lorsqu'il effectue une action impliquant Acrobaties ou Athlétisme.

Loup de mer (+3)*

Le personnage est un vieux pirate à qui on n'apprend plus les grimaces. Il a déjà appartenu à plusieurs équipages pirates, participé à des combats spatiaux et à des abordages. Certains loups de mer ont le visage dur et le regard menaçant, d'autres dissimulent le poids des ans sous un cynisme mâtiné de plus ou moins d'humour. Tous ont déjà atteint la force de l'âge.

Effet : Le personnage gagne un point dans les compétences suivantes :

- Connaissance (Pirates)
- Détermination
- Environnement (au choix)
- Intimidation
- Navigation

Lucide (+1)

Parce que c'est son caractère, ou parce qu'il a reçu un entraînement particulier, le personnage se laisse rarement emporter par ses émotions. Même s'il peut être effrayé ou paniqué, il conserve toujours un peu de son sang-froid et dose mieux que la plupart des gens le degré de violence dont il désire faire preuve dans une situation donnée.

Effet : Le joueur peut annoncer en dernier s'il utilise des dés MF (ou pas) et combien lors d'une opposition.

Pacifiste (+X)

Le personnage est convaincu que la violence n'apporte que la violence et que celle-ci ne résoudra pas les problèmes du dernier millénaire. Il sermonne constamment ses compagnons de voyage sur les avantages de la diplomatie et de l'harmonie entre les peuples. Qu'ils soient couronnés de succès ou pas, ses efforts calment toujours un peu les passions.

Effet : À la fin d'une scène, le personnage peut faire baisser le MF de X points. Le joueur retire les dés correspondants de la réserve du MJ. Cette qualité est sans effet si le personnage a eu recours au MF au cours de la scène.

Pied marin (+1)

La plupart des individus souffrent de nausées et de vertiges la première fois qu'ils entreprennent un voyage spatial. Sauf celui qui a le pied marin. Qu'il soit en gravité artificielle ou en apesanteur, en espace normal ou en hyperespace, il est aussi à l'aise qu'un poisson dans l'eau. C'est plutôt la terre ferme qui le met dans un drôle d'état, une sorte de vague à l'âme mélancolique.

Effet : Le personnage ne souffre d'aucun malus liés à l'apesanteur, à la dépressurisation ou aux soubresauts d'un vaisseau spatial en mouvement.

Rapide (+3)

Le personnage est un coureur émérite. Cela ne tient pas tant à son entraînement ou à son endurance qu'au fait que ses jambes semblent montées sur ressort. En un instant, il est ailleurs, que ce soit sous l'effet de la peur, de l'excitation ou de la nécessité.

Effet : Le personnage dispose d'une action simple supplémentaire par phase d'action pour marcher.

Riche ! (+X)*

Le personnage est riche ! Peu importe que cela soit légal ou pas, il a un sacré pactole avec lui. En principe, cette somme se présente sous la forme de crédits, mais le joueur peut décider, en accord avec le MJ, qu'il s'agit d'une autre forme de monnaie : pierres précieuses, bijoux, etc.

Effet : Le personnage gagne X x 250 ₡

Rusé (+3)

Une lueur particulièrement vivace brille dans le regard du personnage. Sans être nécessairement malicieux ou hypocrite, celui-ci n'a pas son pareil pour tirer son épingle du jeu lorsqu'il s'agit de subterfuge et de tromperie. Il préfère la subtilité à la force brute, et il excelle en la matière.

Effet : Le personnage bénéficie de pmf pour tous les tests d'Espionnage, sauf dans le cadre d'un combat.

Savant (+3)

Le personnage est *vraiment* très cultivé. Il a passé de nombreuses heures la tête dans les livres ou à discuter avec des érudits du dernier millénaire. Il ne maîtrise pas toujours les tenants et les aboutissants des connaissances qu'il a ingurgitées, mais il est difficile de le prendre en défaut sur une question de culture générale !

Effet : Le personnage dispose de pmf pour tous les tests de Sciences.

Sens développés (+3)

Le personnage a quelque chose d'animal en lui. Parce qu'il est né dans un contexte sauvage ou que son métier l'a obligé à survivre par ses propres moyens, il a développé une acuité sensorielle digne des meilleurs prédateurs.

Effet : Le personnage bénéficie de pmf sur ses tests d'Empathie, de Recherche et de Vigilance.

Sexy (+3)

Le personnage n'a pas froid aux yeux. Lorsqu'il s'agit de séduire son prochain, il est capable de sortir le grand jeu, quels que soient la situation ou le milieu : propositions indécentes, regard aguicheur, déhanchement suggestif, tous les moyens sont bons pour goûter aux plaisirs de la chair !

Effet : Le personnage bénéficie d'une OD pour tous ses tests de Séduction.

Touche-à-tout (+5)

Le personnage n'a jamais su ce qu'il voulait. Du coup, il a tout appris. Peut-être a-t-il exercé plusieurs métiers. Ou bien il était si dissipé en classe qu'il est passé par de nombreuses écoles techniques. Il est possible qu'il ait un don presque surnaturel pour s'adapter à toutes les situations, ce qui est parfois bien utile dans le dernier millénaire !

Effet : Aucune compétence n'est fermée.

Vaurien (+3)

Le personnage n'est décidément pas un individu recommandable. Tout petit déjà, il traînait avec les voyous du quartier. Pour lui, les us et coutumes de la rue sont une seconde nature. Il a le crime dans la peau et ne peut s'empêcher de faire des mauvais coups et de voir le mal partout. Dans le dernier millénaire, il a souvent raison.

Effet : Le personnage bénéficie de pmf pour tous les tests de Négociation et de Trempe prenant pour cible un criminel des nations stellaires ou un pillard, mais pas les pirates.

Vif (+3)

Les réflexes du personnage sont particulièrement aiguisés. Toujours aux aguets, il est rarement surpris et réagit toujours à la vitesse de l'éclair.

Effet : Le personnage bénéficie de pmf pour tous ses tests d'initiative, quelle que soit la compétence utilisée.

Violent (Spécial)

Le personnage a un don pour la violence. Celle-ci ne lui fait pas peur ni ne le dégoûte. Il en tire même une certaine satisfaction. En tout cas, il est aussi à l'aise dans les situations violentes que la plupart des individus dans celles qui ne le sont pas.

Effet : Lorsque le personnage a recours au MF, il donne un dé de moins à la réserve du MJ. Si cette qualité est utilisée par un PNJ, le MJ donne un dé de moins à la réserve des PJ. Lorsqu'il a recours à une compétence violente, le personnage peut toujours utiliser au moins un dé MF, même si la réserve est vide !

Cette qualité ne peut être choisie, elle est gratuitement accordée aux humains « normaux ».

>>> Défauts

Amnésique (-1)

Le personnage n'a aucun souvenir antérieur au début de la première séance de jeu. Il sait lire, écrire et compter. Il sait ce qu'est un parsec et peut parfaitement se débrouiller dans le dernier millénaire, dans la limite de ses attributs. Cependant, il n'a plus aucun souvenir personnel.

Effet : Le joueur ne connaît pas le passé de son personnage, imaginé par le MJ. Celui-ci a carte blanche.

Amour perdu (-3)

Le personnage a perdu la trace du seul être qu'il ait jamais aimé et qu'il aimera jamais. Il ou elle est quelque part dans la galaxie, perdu(e). Cette absence obsède le personnage, qui part à la recherche de son amour perdu dès qu'il en entend parler.

Effet : Lorsque le personnage dispose d'informations sur son amour perdu, il doit suivre cette piste, coûte que coûte. Si cela le confronte à un danger certain, il peut tenter un test de **Détermination (5)** pour se retenir.

Analphabète (-1)

Le personnage ne sait ni lire ni écrire.

Effet : Le personnage ne sait ni lire, ni écrire.

Cicatrices (-3)

Le personnage porte encore les traces de vieilles blessures. Balafré, couturé, il n'est pas beau à voir, même s'il n'est pas défiguré. Toutes ces cicatrices n'inspirent pas confiance à ses interlocuteurs.

Effet : Le personnage subit e2f pour tous ses tests de Négociation lorsque son interlocuteur est un individu respectable des nations stellaires. Ce défaut est incompatible avec Attirant, Sexy et Tête de mutant.

Couard (-3)

Le personnage manque de courage. Non pas qu'il soit complètement lâche, mais la prise de risque n'est pas un réflexe. Il préfère sa sécurité à la réussite et ne prend aucun risque inconsidéré.

Effet : Le personnage subit e2f pour tous ses tests de Trempe effectués dans le cadre d'un combat.

Coureur de jupons/de caleçons (-3)

Le personnage est un dragueur invétéré. Peu importent les circonstances ou les charmes de son interlocuteur, il ne peut résister au plaisir de la séduction. Bien souvent, cela n'est l'affaire que d'une seule nuit, mais il lui arrive d'être pris à son propre jeu.

Effet : Une fois par séance, le MJ peut dépenser autant de dés MF que le Sang-froid du personnage pour le forcer à courtiser un PNJ qui constitue un partenaire sexuel potentiel. Si ce défaut est celui d'un PNJ affrontant les PJ, le MJ récupère autant de dés MF que le Sang-Froid de ce PNJ lorsque celui-ci courtise un PJ au mépris du danger.

Dettes (-X)

Le personnage doit de l'argent à un individu peu recommandable. Cette dette n'est probablement formalisée par aucun contrat, mais cela n'empêchera pas le créancier d'utiliser des moyens expéditifs pour récupérer son argent. Il peut s'agir d'un marchand peu scrupuleux, d'un seigneur de guerre des Barrens ou d'un noble solaire. Ce qui est sûr, c'est que le paiement doit avoir lieu.

Effet : La somme due dépend du coût de ce défaut. Si le personnage ne fait pas de paiement régulier (à la discrétion du MJ), ce défaut a les mêmes effets que Wanted, pour le même coût.

- 1 : 1 000 ₡
- 3 : 10 000 ₡
- 5 : 100 000 ₡

Feignasse (-3)

Le personnage est allergique au travail. L'effort le terrorise et son hamac est son meilleur ami.

Effet : La durée des actions effectuées par le personnage dans une scène jouée en mode narratif est doublée. Il ne peut participer qu'à des tâches effectuées à ce rythme.

Fraternité pirate (-3)

Le personnage croit dur comme fer au code des pirates, en tout cas en ce qui concerne la fraternité. Il considère son équipage comme sa famille et il entend bien protéger celle-ci. Il ne laissera jamais derrière lui un membre de son équipage et se portera toujours au secours de ceux qui ont un problème.

Effet : Le joueur ne peut décider que son personnage abandonne un membre d'équipage, PJ ou PNJ, face au danger. Jamais.

Handicap (-3)

Le personnage démontre une inaptitude exceptionnelle. Dès son plus jeune âge, son entourage a remarqué qu'il n'était pas comme les autres enfants, et il est probable que ses parents l'aient encouragé à développer d'autres dons. Aujourd'hui, son handicap le gênera sûrement dans sa carrière de pirate.

Effet : Le personnage perd 1 point dans une caractéristique choisie par le joueur.

Hook ! (-X)

Le personnage a été amputé à la suite d'une vilaine blessure. Selon le coût de ce défaut, le membre manquant a été remplacé, ou pas, et avec plus ou moins de bonheur.

Effet : Le personnage subit des malus selon le type de prothèse, déterminé par le coût du défaut :

- -1 : amputé, mais dispose d'un implant cybernétique efficace (cf. p. 193) ;
- -3 : amputé et prothèse rudimentaire (cf. p. 193) ;
- -5 : amputé d'une jambe ou d'un bras, pas de prothèse. Il subit E2F aux actions concernées lorsqu'il s'aide de son autre membre. Sinon, l'action n'est pas possible. S'il s'agit d'une jambe, le personnage parcourt deux fois moins de mètres lorsqu'il marche, la course et le sprint sont impossibles. Si c'est un œil qui manque, il doit porter un bandeau et souffre d'e2f pour toutes les actions qui relèvent de la vue, notamment le combat à distance.

Inculte (-3)

Le personnage n'est pas très cultivé. Cela ne signifie pas qu'il est bête, juste qu'il n'a jamais appris grand-chose et qu'il n'est pas raffiné.

Effet : Pour le personnage, toutes les compétences de Sciences sont fermées.

Non-violent (-5)

Le personnage ne sait pas être violent. Il n'arrive jamais à s'énerver et ne peut trouver le courage ou la colère pour faire mal ne serait-ce qu'à une mouche. Il n'est pas forcément lâche, mais ses jeunes années ne lui ont pas appris à être un « dur », aussi rare que cela puisse être dans le dernier millénaire. Chaque jour, il constate d'ailleurs à quel point il est mal à l'aise dans ce dernier.

Effet : Le personnage ne peut jamais recourir au MF, même s'il dispose d'une OD ou s'il est humain.

Sale gueule (-1)

Le personnage est mal rasé, n'a plus toutes ses dents et a le rire gras. Bref, c'est l'effigie du pirate tel que se le représentent les « bonnes gens » des nations stellaires. Il fait peur aux enfants !

Effet : Le personnage subit un e2f pour tous ses tests de Négociation lorsque son interlocuteur est un individu respectable des nations stellaires. Ce défaut est incompatible avec Attirant, Sexy ou Tête de mutant.

Signe distinctif (-X)

Qu'il s'agisse d'une marque de naissance, d'un tatouage spécifique ou d'une cicatrice unique dans la galaxie, le personnage est particulièrement reconnaissable. Les passants l'oublient rarement et il est facile de le décrire. Ce signe distinctif peut être lié à une organisation (le tatouage d'une bande de pillards) ou être spécifique au personnage (la marque de l'héritier du trône de Tartarus V). Il peut être choisi pour un personnage mutant. Cela signifie que, *même pour un mutant*, il ne passe pas inaperçu !

Effet : Le personnage est plus facile à retrouver. À faible niveau, l'effet est laissé à la discrétion du MJ. À haut niveau, ce défaut confère un bonus pour les tests visant à retrouver la trace du personnage ou à se souvenir de lui :

- -1 : signe distinctif discret (à la discrétion du MJ)
- -3 : signe distinctif évident mais pas individualisé (+1d)
- -5 : signe distinctif évident et individualisé (TF)

Tête brûlée (-5)

Le personnage aime le risque. Il ne vit que sous adrénaline, lorsque la tension est à son comble et que sa vie ne tient qu'à un fil. Il est prêt à prendre des risques insensés pour se sentir vivre et goûter une fois de plus à ce dangereux nectar. Certains le disent fou, lui se considère simplement vivant.

Effet : Une fois par séance, le MJ peut dépenser autant de dés MF que le Sang-froid du personnage pour lui faire prendre une décision risquée. Si ce défaut est celui d'un PNJ affrontant les PJ, le MJ récupère autant de dés MF que le Sang-froid du PNJ lorsque celui-ci prend des risques.

Tête de mutant (-5)

Le personnage est un mutant, et il n'a pas une tête de porte-bonheur. À l'évidence, il n'est pas humain : yeux globuleux, couleur de peau bizarre, nombre de membres anormal, etc. Chaque mutant est unique et horrible à sa façon. Les humains « normaux » les détestent et refusent bien souvent de leur adresser la parole.

Effet : Le personnage subit E2F pour tous ses tests de Négociation avec des non-mutants des nations stellaires. En outre, il est automatiquement achevé par les non-mutants des nations stellaires. Enfin, les actions visant à enquêter sur lui sont toutes TF dans les nations stellaires. Ce défaut est réservé aux mutants.

Trésor perdu (-3)

Le personnage possédait quelque chose de très cher à ses yeux, et il l'a perdu. Il peut s'agir d'un coffre empli d'or, d'un titre social ou d'un porte-bonheur à valeur sentimentale. Il est peut-être égaré, ou volé. Quoi qu'il en soit, le personnage veut à tout prix le retrouver.

Effet : Lorsque le personnage dispose d'informations sur son trésor perdu, il doit suivre cette piste, coûte que coûte. Si cela le confronte à un danger certain, il peut tenter un test de **Détermination (5)** pour se retenir. La valeur de ce trésor est laissée à l'appréciation du MJ, mais doit correspondre aux dangers affrontés pour le retrouver.

Vengeance ! (-X)

Le personnage a été vaincu ou humilié par un adversaire ou celui-ci a infligé une terrible blessure affective au personnage. Il peut s'agir d'un rival pirate, du meurtrier de sa femme ou de celui qui a provoqué sa disgrâce. Quoi qu'il en soit, il doit se venger, à tout prix.

Effet : Le personnage doit nuire à celui dont il veut se venger, quels que soient les risques encourus. La catégorie à laquelle appartient ce PNJ est déterminée par le coût de ce défaut.

- -1 : Second rôle élite
- -3 : Second rôle héros
- -5 : Premier rôle boss

Ces termes désignent les différentes catégories de PNJ. Elles sont expliquées plus loin dans les règles et dans *Le Guide du meneur*.

Wanted (-X)

Le personnage est recherché par les autorités stellaires ou des chasseurs de primes. Peu importe qu'il soit effectivement coupable d'un crime ; il peut s'agir d'une erreur judiciaire ou des conséquences d'une vieille querelle, une de ces vendettas si chères aux nobles solaires.

Effet : Le personnage est recherché par ses poursuivants, qui interviennent si les circonstances du scénario le permettent. La nature de ces poursuivants est déterminée par le coût de ce défaut.

- -1 : le personnage est recherché par des Figurants au sein d'une nation stellaire ;
- -3 : le personnage est recherché par des Seconds rôles au sein de toutes les nations stellaires ;
- -5 : le personnage est recherché par des Premiers rôles dans toute la galaxie.

Toc toc badaboum !

LE PANACHE !

Les **points de Panache (PP)** simulent le caractère héroïque de certains personnages du dernier millénaire, entre autres ceux interprétés par les joueurs. Ils permettent à ces héros de provoquer les coïncidences et les actions spectaculaires typiques des films de pirates et des épopées de science-fiction. Seuls les personnages dotés de PP sont capables de tels exploits. Les autres ne peuvent faire confiance qu'à leurs compétences et au Metal Faktor. D'une façon générale, les PP ne permettent pas de mieux réussir une action – il faut recourir aux dés MF pour cela –, mais d'entreprendre des actions autrement impossibles.

Les PP sont dépensés à la demande du joueur pour générer l'un des effets décrits dans ce chapitre. Lorsque la partie est gérée au tour par tour, les PP ne peuvent être utilisés que lors de la phase d'action du personnage, et cette utilisation constitue une action gratuite. Certains effets dérogent à cette règle. Leur description précise alors le moment où ils peuvent être déclenchés.

Sauf exception, chaque personnage regagne tous ses PP à la fin de chaque séance (cf. p. 216). Il est également possible d'en regagner en faisant la fête (cf. p. 195).

Certaines circonstances font définitivement perdre ou dépenser un PP au personnage. C'est notamment le cas lorsque celui-ci recourt au Panache pour échapper à la mort. Ces points ne sont alors pas regagnés à la fin de la séance ou lors d'une fête. Si un personnage n'a plus de point de Panache entre deux aventures, cela signifie qu'il est désespéré, abattu par tous les revers et les défaites qu'il a essuyés. Il abandonne sa carrière de pirate et redevient un individu anonyme, perdu dans la foule du dernier millénaire... Le joueur doit alors créer un nouveau personnage pour prendre la relève !

>>> Aptitude d'archétype

Chaque archétype de pirate se distingue par une aptitude. Celle-ci nécessite la dépense d'1 PP pour l'effet indiqué dans la description de l'archétype correspondant.

>>> Coup de chance

Cet effet permet à un personnage d'altérer son destin, d'avoir un coup de chance. Il ne simule aucune action ni aucune activité du personnage, juste la bonne étoile de celui-ci. Il requiert la dépense d'un nombre de PP variable, dépendant de l'importance du coup de chance voulu. Il est possible pour un groupe de PJ de dépenser leurs PP en commun pour obtenir un coup de chance collectif aux conséquences retentissantes.

COUP DE CHANCE

Effet	Coût en PP
Un garde s'endort ou quitte son poste	1
Le personnage a de la chance à un jeu de hasard	1
Trouver un scaphandre, un médikit ou une bouteille de Rhum d'Havana dans un vaisseau spatial volé	1
Avoir une apparence impeccable en dépit des circonstances	1
Être reconnu (voir « La Gloire »)	1
Un PNJ tombe amoureux du personnage (*)	1
Faire exploser des réserves de munitions touchées par un tir	1
Faire exploser un véhicule Détruit ?	2
Les forces de l'ordre arrivent pour mettre fin à un combat	2
Forcer le méchant à raconter son « maître plan »	2
Faire exploser un vaisseau spatial Détruit?	5

(*) : *Seulement si le PJ est sincèrement amoureux.*

La plupart des aventures prévoient des coups de chance spécifiques et parfois même nécessaires pour la réussite des PJ. Le tableau ci-dessus résume quelques coups de chance classiques auxquels les PJ auront probablement droit quelle que soit la situation.

Le MJ et les joueurs peuvent également improviser un coup de chance spécifique à une situation. Il revient alors au MJ de déterminer le coup de celui-ci en PP. Pour cela, il ne doit pas prendre en compte seulement la vraisemblance ou la probabilité du coup de chance, mais également l'ampleur des conséquences de celui-ci. S'il juge que ces dernières sont trop importantes ou trop permanentes, il peut requérir la dépense définitive de PP.

>>> ENTRÉE THÉÂTRALE

Cet effet permet à un personnage de faire une entrée en scène fracassante : en défonçant une porte, en passant par la fenêtre ou en captivant d'une façon ou d'une autre l'attention des personnages déjà présents. Il requiert la dépense d'1 PP.

L'entrée théâtrale n'a pas d'effet de jeu en elle-même ; elle sert avant tout à frimer. Cependant, le MJ est invité à tenir compte du caractère spectaculaire de l'entrée en scène du personnage pour interpréter les PNJ présents.

>>> Et une bouteille de rhum !

Cet effet est réservé aux pirates de l'espace. Il permet à l'un d'entre eux de guérir miraculeusement en s'abreuvant du liquide fétiche des boucaniers de l'espace : le rhum. Il ne fonctionne que si le rhum en question est du véritable rhum d'Havana. Il requiert la dépense d'1 PP. Le personnage doit alors boire des bouteilles de rhum. Il regagne autant de points de vie que le nombre de bouteilles ingurgitées. Il ne peut regagner ainsi plus que son score de CAR.

Cependant, il existe un défaut à cette guérison miraculeuse : le personnage doit résister aux effets de l'alcool (cf. p. 169).

Le déclenchement de cet effet constitue une action complexe.

>>> La fureur de vaincre

Cet effet permet à un personnage de rester conscient quelles que soient les circonstances. Il requiert de dépenser 1 PP et autorise le personnage à rester conscient et à continuer d'agir jusqu'à la fin du tour. À ce moment là, le joueur peut dépenser 1 PP pour maintenir son personnage conscient jusqu'à la fin du tour suivant, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le personnage n'ait plus de PP ou que le joueur décide de s'arrêter. Un personnage conscient grâce à la fureur de vaincre reste affecté par les règles d'hémorragie (cf. p. 99).

Il n'est possible de faire appel à cet effet qu'au cours d'une scène en proie à une certaine tension. Sinon, le personnage n'a pas assez d'adrénaline pour se maintenir conscient. Le MJ est seul juge pour déterminer si une scène se prête à l'utilisation de cet effet.

>>> Même pas mal !

Cet effet permet à un personnage de revenir d'entre les morts sans en subir les désagréments. Il requiert la dépense d'1 PP et dispense le personnage d'effectuer un test d'Athlétisme pour vérifier s'il subit des séquelles après avoir atteint l'état de santé Mort ? (cf. p. 100). Celui-ci est considéré comme automatiquement réussi.

Le PP dépensé pour recourir à cet effet est définitivement perdu.

>>> Miracle

Cet effet est l'apanage des héros au destin grandiose. Il permet à un personnage de rester en vie et de survivre à n'importe quelle mort, tragique ou ridicule. Il requiert la dépense de 1 PP et permet à un personnage de rester en vie, quelle que soit la façon dont il s'apprêtait à mourir. Il peut être déclenché à n'importe quel moment.

Le MJ doit donc trouver une explication plausible ou spectaculaire pour expliquer la survie miraculeuse du personnage. Si celui-ci n'était pas déjà Mort ? avant d'être tué, il sort de cette épreuve gravement blessé, toutes les cases de cet état de santé sont cochées d'une croix. Sinon, il conserve son état de santé. Dans les deux cas, il est stabilisé (cf. p. 108).

Le PP utilisé pour recourir à cet effet est définitivement perdu.

Le panache

Effet	Coût	Action
Aptitude d'archétype	1	Spécial
Coup de chance	Spécial	Gratuite
Entrée théâtrale	1	Gratuite
Et une bouteille de rhum !	1	Complexe
La fureur de vaincre	1	Gratuite
Même pas mal !	1*	Gratuite
Miracle	1*	Aucune
Overdrive	1	Gratuite
Sourire de pirate	1	Gratuite
Temps X	1	1 heure

* : *cette dépense est définitive.*

>>> Overdrive

Cet effet permet à un personnage de se libérer de ses peurs, de ses inhibitions et de ses propres faiblesses pour laisser libre cours à son goût pour la violence et le risque. Il requiert la dépense d'1 PP et autorise le personnage à bénéficier d'une Overdrive (cf. p. 45).

Il n'est possible de faire appel à cet effet qu'au cours d'une scène en proie à une certaine tension ; sinon, le personnage n'a pas assez d'adrénaline pour devenir violent. Le MJ est seul juge pour déterminer si une scène se prête à l'utilisation de cet effet.

>>> Sourire de pirate

Cet effet est réservé aux pirates de l'espace. Il permet à un personnage d'arborer un instant le sourire charmeur et légèrement arrogant typique des flibustiers galactiques. Il requiert la dépense d'1 PP et permet d'effectuer un test de Séduction en une action complexe sans que celui-ci soit affligé de TD (cf. p. 177).

Cet effet ne peut être utilisé qu'une fois par scène.

>>> Temps X

Cet effet permet à un personnage doté d'énergie X d'en regagner. Il nécessite de pratiquer un acte sexuel, mais il n'est malheureusement pas nécessaire que le partenaire soit consentant. Il requiert la dépense d'1 PP et permet au personnage de regagner autant de points d'énergie X que le nombre de succès obtenu sur un test de Séduction. Celui-ci est effectué par le partenaire du personnage.

Temps X requiert une bonne heure d'ébats, préliminaires compris.

LES MUTATIONS

L'humanité est aussi génétiquement désunie qu'elle l'est politiquement. Les expériences scientifiques, les unions avec les extraterrestres et l'obligation de survivre sur des planètes mal terraformées ont donné naissance à de nombreuses mutations au sein de la race humaine. Bien que celles-ci soient donc d'origines variées, tous les humains qui en sont affectés sont rassemblés sous le même terme : **les mutants**.

Ceux-ci ont un aspect très différent des humains : couleur de la peau, membres difformes, etc. Pourtant, ils sont tous humanoïdes. La différence la plus troublante réside dans la capacité de certains mutants à utiliser des **mutations**, parfois qualifiées de pouvoirs mutants, magiques ou psioniques par les humains « normaux ».

Malheureusement, ces avantages génétiques ont un prix : la physiologie des mutants est instable, fragile et mal connue. Ils guérissent de leurs blessures bien plus lentement que les humains « normaux », et il est plus difficile de les soigner : certains médicaments ne produisent aucun effet, ou des effets inverses, etc. Même les pouvoirs mutants ont du mal à soigner les mutants !

En outre, tous les mutants sont différents les uns des autres. Hormis les vrais jumeaux génétiques, il n'existe pas deux mutants qui se ressemblent.

Enfin, les mutants sont pourchassés dans l'Empire galactique, maltraités dans l'Empire de Sol et l'OCG, et encore mal considérés dans la Ligue. Ils ne sont acceptés que dans les Barrens.

« On n'est pas des êtres humains ! »

>>> Qui sont les mutants ?

On naît mutant, on ne le devient pas. Un mutant est toujours l'enfant d'au moins un mutant. Les enfants de deux mutants sont toujours mutants eux-mêmes. Les enfants d'un couple mixte ne le sont pas toujours. Les mutants n'ont pas forcément les mêmes mutations que leurs parents, de même pour les frères et sœurs. Dans la presque totalité des cas, la mutation est évidente à l'œil nu dès la naissance. Elle est en tout cas toujours décelable par des tests médicaux, et en toute hypothèse, se révèle physiquement après quelques semaines.

Dans les nations stellaires, la naissance d'un mutantt, forcément adultère, dans une famille d'humains est vécue comme un drame. La plupart du temps, l'enfant est discrètement éliminé ou abandonné. La Ligue des planètes libres fait bien sûr exception, bien que ces pratiques puissent être observées sur les planètes les moins avancées de cette nation stellaire.

Lorsque les premières nations stellaires apparurent, les érudits d'alors tentèrent de classifier les mutants. Ils établirent de grandes familles encore utilisées aujourd'hui, bien que le principe de cette classification apparaisse désormais comme vain : tous les mutants sont uniques, on ne peut donc les classer. Cependant, les termes suivants servent parfois à décrire grossièrement un mutant et l'étendue de ses pouvoirs :

- **Beauté galactique** : se dit d'un mutant particulièrement beau ou disposant de mutations affectant les émotions de son entourage ;
- **Limier stellaire** : se dit d'un mutant dont les sens sont particulièrement développés ou qui dispose de perceptions extrasensorielles ;
- **Mutant maudit** : se dit d'un mutant ne disposant d'aucune mutation particulière, si ce n'est celle qui affecte son physique et en fait la cible de l'ostracisme humain ;
- **Super-cortex** : se dit d'un mutant particulièrement intelligent ou disposant de mutations cérébrales ou mentales ;
- **Titan génétique** : se dit d'un mutant particulièrement fort ou résistant. Bien souvent, ce sont des ouvriers ou des soldats.

En plus de remettre en cause cette classification désuète, certains érudits du dernier millénaire établissent que les mutants ne constituent pas une race à part, puisqu'ils peuvent procréer avec les humains dits « normaux ».

>>> L'énergie X

Tous les mutants, même ceux dépourvus de pouvoirs, sont capables de stocker une énergie d'un type particulier et encore mal connu : l'énergie X (EX). Celle-ci est emmagasinée dans leur corps, à la manière d'un champ magnétique. Les mutants puisent dans cette réserve lorsqu'ils veulent activer leurs pouvoirs et la régénèrent lorsqu'ils dorment ou pratiquent une activité sexuelle.

Si l'énergie X peut être analysée par des moyens technologiques, il est pour l'instant impossible de la générer ou la manipuler autrement qu'avec un mutant. Les érudits s'affrontent pour déterminer si l'énergie X préexistait aux mutants ou si elle provient de l'émergence de ceux-ci. Dans le premier cas, il resterait un espoir pour la générer de façon artificielle – les mutants ne seraient alors que des interfaces –, pas dans le second.

Cela dit, ces discussions n'ont pas grand intérêt. Jusqu'à aujourd'hui, aucune machine n'a pu être alimentée par de l'énergie X ou en générer. Il semblerait que celle-ci soit condamnée à rester l'apanage des mutants.

>>> Les mutations en action

Au cours de la création de personnage, tous les mutants – excepté les maudits – peuvent acquérir une mutation avancée ou deux mutations basiques. Au cours du jeu, un mutant évolutif (cf. p. 93) peut acheter avec des points d'expérience de nouvelles mutations.

Un mutant adaptable (cf. p. 93) peut changer sa mutation basique pour une autre mutation basique à la fin de chaque séance. Enfin, certains événements particuliers – exposition à des radiations, expériences génétiques, etc. – peuvent octroyer à un personnage, mutant ou pas, la possibilité d'acheter une mutation. L'étendue de cette mutation est laissée à l'appréciation du MJ. Une mutation ne peut être acquise qu'une seule fois, sauf si le contraire est expressément mentionné dans sa description.

Au regard de leur utilisation, les mutations sont divisées en deux catégories : actives ou passives. Les mutations actives ne se manifestent que si le mutant se concentre et dépense de l'énergie X, pas les passives. Celles-ci produisent leurs effets en permanence, sans que le mutant ait besoin de se concentrer, de dépenser de l'énergie X ou même d'être conscient. Déclencher une mutation active requiert une action simple. Maintenir active une mutation est une action gratuite. Certaines mutations requièrent l'utilisation d'une compétence. Lorsque c'est le cas, celle-ci est précisée dans l'effet de la mutation.

En outre, le personnage doit dépenser le nombre de points d'EX indiqué dans « Activation ». Les mutations pouvant être maintenues sont identifiées par un (M) après leur coût. Une mutation active qui ne peut être maintenue a une durée instantanée. Ses effets s'appliquent une fois, en un instant. Une mutation active qui peut être maintenue dure au moins jusqu'à la prochaine phase d'action du personnage. Il suffit de dépenser à nouveau le coût d'activation au début de chacune de ses phases actives pour continuer de bénéficier de cette mutation. Si le coût est variable (indiqué par « X »), le personnage doit payer au début de chaque phase d'action le même coût que lors de l'activation initiale.

L'énergie X se récupère en dormant : une nuit de sommeil permet à un mutant de regagner toute son énergie X. En outre, les mutants disposant de points de Panache peuvent récupérer de l'énergie X en pratiquant une activité sexuelle. Ils sont à l'origine de la réputation sulfureuse des mutants.

>>> Catalogue de mutations

Toutes les mutations sont décrites selon le même format :

Nom : le nom de la mutation dans le dernier millénaire. Il est indiqué entre parenthèses s'il s'agit d'une mutation basique ou avancée.

Activation : si un « P » est indiqué ici, la mutation est passive. Si un chiffre est indiqué, la mutation est active et le mutant doit payer autant de points d'EX que le montant indiqué pour l'utiliser. Si un « (M) » est indiqué, la mutation peut être maintenue d'un tour sur l'autre en payant à nouveau le coût au début de chaque phase d'action.

Suit un paragraphe décrivant la mutation et comment elle se manifeste dans le dernier millénaire.

Effet : l'effet technique de la mutation.

Acuité sensorielle (basique)

Activation : P

Le cerveau du personnage est particulièrement adapté au traitement des stimuli extérieurs. En outre, ses organes sensoriels et son système nerveux sont plus sensibles que la moyenne, augmentant encore sa réceptivité au monde qui l'entoure. Cette mutation a donné naissance à la catégorie des limiers stellaires.

Effet : Le personnage gagne définitivement un point en Perception.

Adrénaline hyperconcentrée (basique)

Activation : X

Le mutant est capable de sécréter une variante d'adrénaline bien plus puissante que celle des humains « normaux ». Elle diminue son temps de réaction et accroît ses réflexes de façon surhumaine.

Effet : Le personnage bénéficie de X dés bonus pour un test d'initiative, quelle que soit la compétence utilisée. L'activation de cette mutation est déclarée avant ce test et ne constitue pas une action.

Armes corporelles (basique)

Activation : P

Le personnage dispose d'armes naturelles. Il peut s'agir de griffes, de phalanges acérées, de crocs ou d'épines dorsales. La nature exacte de la mutation doit être définie lors de son achat.

Effet : Les dégâts à mains nues du personnage augmentent définitivement d'un niveau. En outre, ils sont létaux. Porter une attaque à l'aide de ces armes corporelles nécessite une action de Mêlée, comme si le personnage se battait à l'aide d'une arme.

Articulations mobiles (basique)

Activation : P

Les articulations et les cartilages du personnage sont particulièrement souples. Il dispose en outre d'articulations absentes sur un squelette normal. Enfin, il est possible que sa corpulence soit anormalement inférieure à ce qu'elle devrait être pour sa taille, lui permettant de se faufiler dans des endroits très étroits.

Effet : Le personnage gagne définitivement un point en Agilité.

Beauté stellaire (basique)

Activation : P

Les traits du personnage sont d'une beauté inhumaine. Cela ne compense pas la gêne provoquée par le mutant – sa beauté est effectivement étrange –, mais lui confère un charisme indéniable. Parfois, celui-ci va au-delà des préférences sexuelles. Cette mutation a donné naissance à la catégorie des beautés galactiques.

Effet : Le personnage gagne définitivement un point en Présence.

Cerveau secondaire (basique)

Activation : P

Le personnage dispose d'un second cerveau, connecté en parallèle en premier. La plupart du temps, ce second cerveau se situe aussi dans la boîte crânienne et augmente considérablement le volume de celle-ci.

Effet : Le personnage gagne définitivement un point en Intelligence.

Défense énergétique (avancée)

Activation : X (M)

Cette mutation permet au personnage de générer un champ de force autour de lui. Celui-ci émet de la lumière et une légère odeur d'ozone. L'apparence exacte du champ de force est définie lors de l'achat de la mutation.

Effet : Les dégâts subis par le personnage sont réduits du nombre d'EX dépensés. En principe, le champ de force ne protège que le mutant, mais celui-ci peut étendre cette protection en payant 1 EX supplémentaire par mètre de rayon au début de chaque phase d'action.

Éclair mental (avancée)

Activation : 5

Cette mutation permet au personnage d'envoyer de puissantes décharges mentales à sa cible. Si la concentration du mutant est visible sur son visage, la décharge en elle-même est complètement invisible à l'œil nu. Cette mutation est généralement liée au cortex du personnage et à des connexions neurales inexistantes chez les humains « normaux ».

Effet : Lorsque le personnage active cette mutation, le joueur désigne une cible en vue de celui-ci. Il résout une opposition de Détermination. S'il la remporte, il inflige des dégâts L dont la valeur de base est déterminée à partir du Sang-froid du personnage, comme pour une attaque à mains nues (cf. p. 145). En outre, il inflige un point de dégât supplémentaire par succès excédentaire. Ces dégâts ne sont pas réduits par la protection de la cible. La portée de cette attaque est illimitée, mais le mutant doit voir sa cible de ses propres yeux.

Épiderme réactif (basique)

Activation : 2 (M)

Cette mutation permet au personnage de transformer son épiderme en véritable armure. Cette transformation est visible, car la peau du mutant change d'aspect. Son nouvel aspect est spécifique à chaque personnage et doit être défini lors de l'achat de la mutation.

Effet : Lorsqu'il active cette mutation, le personnage gagne un niveau de protection. Cette mutation ne peut être activée plusieurs fois par tour.

Gènes adaptables (basique)

Activation : P

Le code génétique du personnage est capable de s'adapter à son environnement. Des transmetteurs chimiques accumulent des informations et modifient génétiquement le personnage en permanence pour le rendre le plus parfait possible.

Effet : Le joueur peut échanger une mutation basique pour une autre mutation basique à la fin de chaque séance, pendant la phase d'attribution des points d'expérience.

Gènes évolutifs (avancée)

Activation : P

Le code génétique du personnage est capable d'évoluer sur le long terme. Des agents chimiques accumulent les informations et les pulsions inconscientes du personnage pour lentement remodeler son ADN et le doter de nouvelles mutations.

Effet : Le joueur peut utiliser ses points d'expérience pour doter son personnage de nouvelles mutations (cf. p. 216).

Membres surnuméraires (basique)

Activation : P

Le personnage est doté d'une paire de bras ou de jambes supplémentaire. Cette paire supplémentaire est identique à la première. Cette mutation interdit au personnage de porter des vêtements, des armures ou des scaphandres qui n'ont pas été spécialement modifiés pour lui convenir (cf. p. 184).

Effet : Si le personnage dispose de bras supplémentaires, il bénéficie d'un bonus de +1d lorsqu'il se bat avec plusieurs armes ou lorsqu'il peut mettre à profit toutes ses mains, comme pour une escalade par exemple. En outre, il dispose de deux mains directrices – deux fois la même !

Si le personnage dispose de jambes supplémentaires, il peut rajouter sa Carrure à sa vitesse de marche et bénéficie d'un bonus de +1d pour les actions Courir, Sauter et Sprinter.

Cette mutation peut être acquise deux fois, une pour les bras et une pour les jambes.

Mobilité aérienne (avancée)

Activation : P

Le personnage peut voler. Le plus souvent, cette mutation se manifeste sous la forme d'ailes – d'oiseau, de chauve-souris, etc. –, mais il peut également s'agir d'une propulsion énergétique. En toute hypothèse, l'utilisation de cette mutation est visible et audible. Si le personnage dispose également de Pression interne, il peut utiliser sa mobilité aérienne dans l'espace.

Effet : Le personnage peut se déplacer dans les airs à la même vitesse que sur terre. Il peut se maintenir en vol un nombre d'heures égal à sa Carrure. Il est capable de vol stationnaire, de décollages et d'atterrissages verticaux.

Musculature hypertrophiée (basique)

Activation : P

Les muscles du mutant sont développés dans des proportions inhumaines. Ses veines sont saillantes et ses bras sont gros comme des cuisses. Cette mutation est à l'origine de la catégorie des titans génétiques.

Effet : Le personnage gagne définitivement un point en Carrure.

Organes vitaux dédoublés (basique)

Activation : P

Les organes vitaux du personnage – cœur, cerveau et poumons – existent en double dans son corps. Si l'un des exemplaires défaille, l'autre peut prendre la relève le temps que les soins appropriés soient administrés. Cette mutation est indécelable sans examen médical.

Effet : Le nombre de succès à obtenir pour infliger un coup critique majeur au personnage est doublée.

Pression interne (avancée)

Activation : 1 (M)

Cette mutation permet au personnage de survivre dans le vide interstellaire. Il devient capable d'occulter tous ses orifices, de générer une pression interne et de maintenir sa température corporelle.

Effet : Lorsqu'il active cette mutation, le personnage ne subit pas les effets du vide spatial (cf. p. 173). Ce pouvoir permet également de retenir sa respiration et d'éviter la noyade et l'asphyxie.

Projection énergétique (avancée)

Activation : X

Cette mutation permet au personnage de réaliser des attaques énergétiques. La forme exacte de celle-ci est variable – souffle enflammé, rayon optique, vision calorifique, projectile énergétique, attaque élémentaire –, mais doit être définie lors de l'achat de la mutation.

Effet : Lorsqu'il active cette mutation, le personnage effectue une attaque à distance. La portée de celle-ci est égale à PER x 10 mètres. Réussir l'attaque nécessite un test de Vigilance, résolu comme s'il s'agissait d'un tir réalisé à l'aide d'une arme. Les dégâts infligés sont déterminés par la dépense en EX :

- 1 : 1L
- 3 : 2G
- 5 : 3M

Puissance mystique (basique)

Activation : P

Le personnage est doté d'un potentiel X particulièrement puissant. Les mutants dotés de cette puissance mystique figurent parmi les « sorciers » les plus puissants de la galaxie. Cette mutation est indécelable sans examen scientifique, mais les mutants qui en sont dotés arborent souvent des vêtements ou des bijoux qui trahissent leur sentiment de pouvoir.

Effet : L'énergie X du personnage est égale au double de la somme PER + INT.

Régulateur hormonal (basique)

Activation : P

Le personnage dispose d'un organe supplémentaire qui régule la production d'hormones en réaction au stress. Ainsi, il ne perd que rarement son calme.

Effet : Le personnage gagne définitivement un point en Sang-froid.

Résistance à la douleur (avancée)

Activation : 2 (M)

Le système nerveux du personnage est capable d'atténuer la douleur afin qu'elle ne soit qu'un message comme un autre. Cela ne rend pas le mutant complètement insensible à la douleur mais lui permet de compenser largement ses effets néfastes. L'activation de cette mutation est indécelable à l'œil nu.

Effet : Lorsque le personnage active cette mutation, son état de santé est considéré comme un niveau de santé de mieux. S'il est Mort ?, il est considéré en Blessure grave. Tant qu'il maintient cette mutation active, il reste conscient.

Respiration aquatique (basique)

Activation : P

Le personnage est doté d'un organe supplémentaire lui permettant de respirer l'oxygène contenu dans l'eau. Le plus souvent, il s'agit de branchies, mais d'autres types d'organes existent.

Effet : Lorsqu'il active cette mutation, le personnage ne subit pas les effets de la noyade (cf. p. 167). En revanche, complètement privé d'air, il est sujet à l'asphyxie.

Sécrétion agressive (basique)

Activation : 3

Cette mutation permet au personnage d'inoculer un terrible poison ou venin à ses adversaires. Cette substance est sécrétée par un organe interne au mutant, indécelable sans un examen médical. Cependant, l'organe qui inocule lui-même la substance, le plus souvent des crocs ou des griffes, est parfaitement visible. Certains mutants inoculent également leur poison par la peau, mais celle-ci a alors un aspect huileux ou visqueux.

Effet : Lorsqu'il active cette mutation, le personnage devient capable d'inoculer un venin (cf. p. 170). Pour cela, il doit réussir une attaque à mains nues contre sa cible. L'activation de cette mutation doit être déclarée avant de résoudre cette attaque. Celle-ci peut également être effectuée à l'aide d'une arme corporelle.

Sens radar (avancée)

Activation : 3 (M)

Cette mutation permet au personnage de percevoir les formes et les masses tout autour de lui. Son champ de perception s'étend alors sur 360° et fonctionne dans l'obscurité la plus totale. En revanche, ce nouveau sens ne lui permet de percevoir ni les couleurs, ni les motifs ou dessins imprimés sur une surface. Cette mutation est liée à un organe interne et son activation est indécelable sans senseurs technologiques.

Effet : Lorsqu'il active cette mutation, le personnage dispose d'un champ de vision de 360° et ne subit jamais les malus liés aux conditions de luminosité. Cette faculté peut être affectée par les contre-mesures électroniques, comme s'il s'agissait d'un senseur technologique.

Sondage mental (avancée)

Activation : 5

Cette mutation permet au personnage de lire les pensées d'autrui. Grâce à une partie spécifique de son cerveau, il est capable de les percevoir sous la forme de mots, d'images ou de sensations. Plus les pensées lues sont liées à la personnalité de la cible ou à son inconscient, plus elles affectent émotionnellement le mutant et sont difficiles à décrypter.

Effet : Lorsqu'il active cette mutation, le joueur désigne une cible que son personnage voit de ses propres yeux. Il pose une question claire au MJ et résout une opposition de Détermination avec la cible. S'il la remporte, le MJ doit répondre à la question, si la réponse correspond à la nature des pensées que le mutant peut lire. Celle-ci dépend du nombre de succès excédentaires obtenus :

- 0 : pensées superficielles
- 1 : mémoire
- 3 : inconscient

Télékinésie (basique)

Activation : X (M)

Cette mutation permet au personnage de donner une consistance physique à son énergie X et d'utiliser celle-ci pour manipuler des objets à distance. Le plus souvent, elle est liée à l'hyperdéveloppement d'une partie du cerveau. Lorsque le mutant a recours à la télékinésie, un halo de lumière naît autour du crâne ou de la main directrice du mutant et s'étend vers l'objet manipulé.

Effet : Lorsqu'il active cette mutation, le joueur désigne un objet en vue. S'il s'agit d'un objet inerte libre de toute entrave, le manipuler requiert de dépenser 2 EX par tranche de 10 kg du poids de l'objet. Si l'objet est entravé, il faut d'abord briser les entraves en réalisant une attaque. Pour résoudre celle-ci, le nombre de dés d'action du mutant est égal à la moitié des points d'EX dépensés. Si le mutant désire forcer un personnage à accomplir une action, il doit dépenser le double de points d'EX que la Carrure du personnage ciblé. Le MJ n'est pas obligé de révéler cette valeur au préalable ; au joueur de la deviner ou de prendre des risques. Enfin, si le mutant désire accomplir une manœuvre minutieuse, le MJ peut requérir un test de Vigilance pour diriger précisément le doigt télékinétique du mutant.

Toucher curatif (basique)

Activation : 3

Cette mutation permet au mutant de dynamiser et de réguler l'énergie vitale d'un individu pour guérir les blessures de ce dernier. Un halo de lumière entoure alors le soigneur et le soigné, tandis que les blessures se referment comme par magie. Dans certains cas, l'activation de la mutation fusionne les systèmes sanguins des deux individus ou transfère au patient des micro-organismes issus du personnage. Bizarrement, cette mutation est moins efficace sur les mutants : le schéma d'énergie X du patient perturbe l'action de la mutation et en réduit notablement les effets.

Effet : Lorsqu'il active cette mutation, le mutant doit toucher son patient. Celui-ci regagne alors autant de points de vie que sa Carrure. Si le patient est un mutant, il ne regagne qu'un seul point de vie.

Troisième œil (basique)

Activation : P

Le personnage dispose d'un troisième œil sur le front. Le plus souvent, celui-ci est identique aux deux autres, mais il arrive qu'il soit complètement différent ou carrément monstrueux. Ses mouvements sont naturellement coordonnés avec ceux des deux autres.

Effet : Le personnage ne souffre d'aucun malus dû à la distance lorsqu'il résout un test de Vigilance basé sur la vue. Lorsqu'il utilise une arme personnelle de tir, il bénéficie de pmf. Bien que cette mutation soit permanente, le personnage n'en bénéficie que si le troisième œil est ouvert.

Vision infrarouge (basique)

Activation : 1 (M)

Cette mutation permet au personnage de percevoir le spectre de l'infrarouge. Il devient ainsi capable de voir la chaleur dégagée par les créatures vivantes, les machines ou les traces de chaleur laissées par des empreintes, etc.

Effet : Lorsqu'il active cette mutation, le personnage ne subit plus les malus dus à une luminosité réduite ou absente. Cette mutation ne fonctionne que si des sources de chaleur sont présentes.

Vision nocturne (basique)

Activation : 1 (M)

Cette mutation permet au personnage d'amplifier la luminosité perçue par ses organes sensoriels. Il peut ainsi voir dans la nuit comme en plein jour.

Effet : Lorsqu'il active cette mutation, le personnage ne subit plus les malus dus à une luminosité réduite. Cette mutation ne fonctionne que si une source de lumière, aussi réduite soit-elle, est présente.

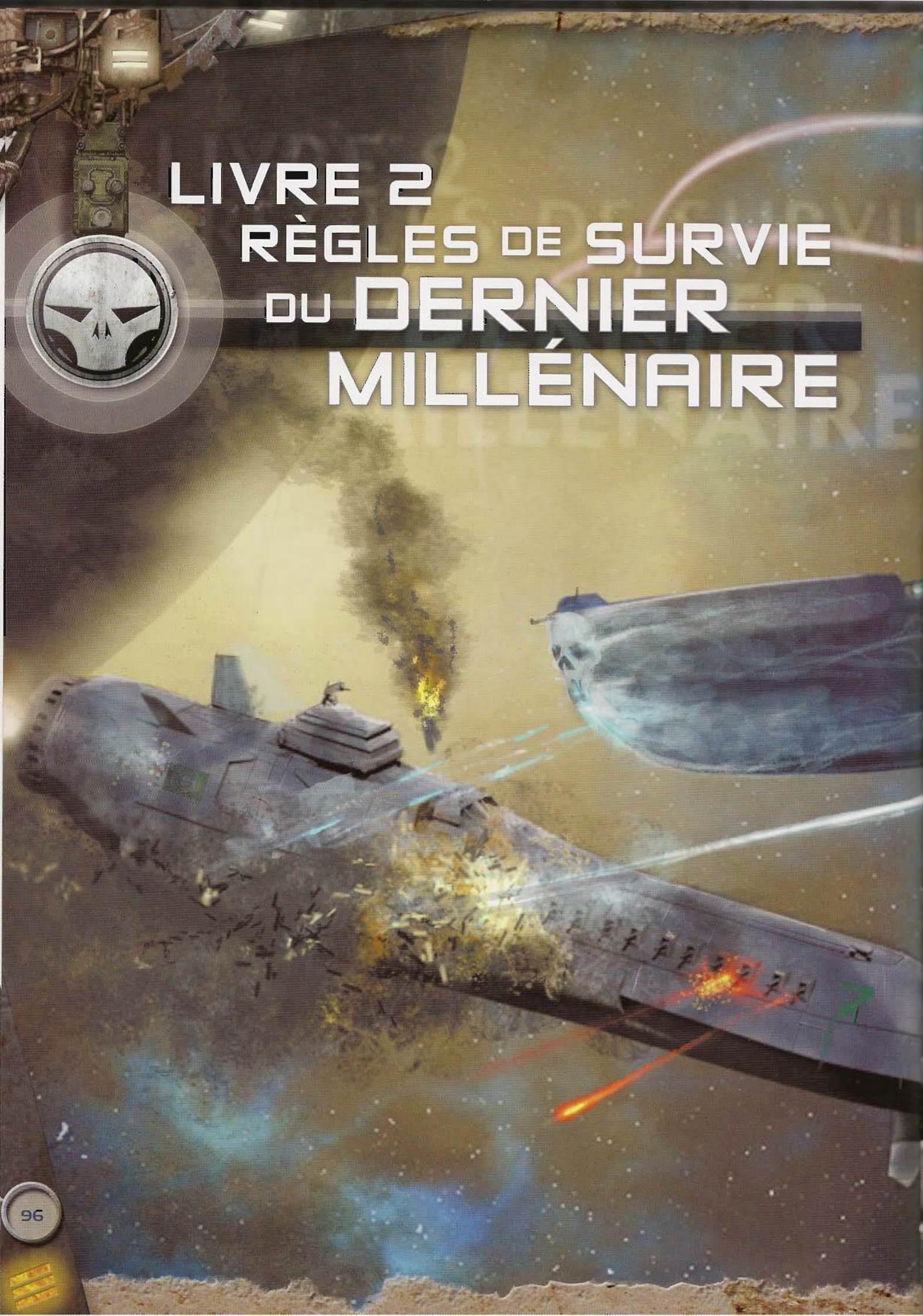
Vision X (avancée)

Activation : 5 (M)

Cette mutation permet au personnage d'émettre et de percevoir des rayons X. Il peut ainsi voir à travers les solides comme si ceux-ci étaient transparents.

Effet : Lorsqu'il active cette mutation, le joueur désigne un objet ou une cloison. Son personnage peut voir à travers cet obstacle comme si une section circulaire d'un mètre de diamètre était transparente à l'intérieur de celui-ci. Il ne peut percer du regard les obstacles dont la Protection est supérieure à la moitié de sa Perception. Cette action ne fonctionne que si le personnage peut voir quoi que ce soit.

LIVRE 2
RÈGLES DE SURVIE DU DERNIER MILLÉNAIRE



Les sirènes hurlaient dans toute la base alors que les gyrophares rouges étaient devenus les seules sources de lumière. Stella refusait pourtant de paniquer. Comprimant d'une main sa blessure au ventre, elle plaqua de l'autre main le module de sécurité électronique. Alors que les chevaliers solaires se rapprochaient inexorablement, Stella vida son chargeur d'hyperblaster. Encore un plan qui se déroulait sans accroc...

L'AVENTURE !

Bien des pirates partent à l'aventure le sourire aux lèvres, convaincus d'y trouver l'excitation, la gloire et la richesse. Pourtant, la piraterie n'est pas un métier de tout repos. Peu de flibustiers terminent un abordage sans avoir pris de mauvais coups. Et souvent, seul le matériel adéquat offre une chance de survivre dans l'environnement hostile du dernier millénaire.

LA SANTÉ

>>> Les niveaux de santé

La santé des personnages est mesurée grâce à un attribut spécial : **l'état de santé**. Cet attribut varie au cours de la partie et est mesuré à l'aide de quatre **niveaux de santé**. L'état de santé du personnage est le niveau de santé auquel se trouve celui-ci à un moment donné. Ces quatre niveaux de santé sont :

- **Indemne** : le personnage est en pleine forme, et sourit ;
- **Blessé léger** : le personnage a pris quelques coups. Il a des bleus ou quelques entailles ;
- **Blessé grave** : le personnage est mal en point. Il a le visage tuméfié et son sang coule de nombreuses blessures ;
- **Mort ?** : le personnage ne bouge plus. Il est difficile de savoir s'il vit encore.

Sur la fiche de personnage, chacun de ces niveaux est accompagné d'une ligne de cases. L'ensemble de ces quatre lignes est appelé **moniteur de santé**. Lors de la création de personnage, certaines d'entre elles ont été noircies pour ne laisser libres sur chaque ligne qu'un nombre de cases égal aux **points de vie (PV)** du personnage (CAR + SF). Les cases du moniteur de santé sont cochées au fur et à mesure que le personnage est blessé et effacées lorsque celui-ci guérit. Les cases noircies au cours de la création de personnage ne sont effacées que si le nombre de points de vie du personnage augmente définitivement, pas lorsque celui-ci est simplement guéri. À l'inverse, de nouvelles cases sont noircies si ce nombre diminue définitivement.

Pour déterminer l'état de santé du personnage, il suffit de consulter le moniteur de santé : un personnage est au niveau de santé le plus grave pour lequel au moins une case est cochée. Si aucune case n'est cochée, le personnage est Indemne.

Selon cet état de santé, le personnage voit ses capacités plus ou moins réduites, pour simuler la douleur, la gêne ou l'incapacité physique générées par les blessures.

« *Les filles adorent les cicatrices.* »

- **Lorsqu'il est Indemne,** le personnage jouit de toutes ses capacités. C'est l'état par défaut des personnages de *Metal Adventures*.
- **Lorsqu'il est Légèrement blessé,** le personnage ne peut plus recourir au MF. Certains mécanismes de jeu lui permettent de contourner cette limitation. C'est alors précisé expressément.
- **Lorsqu'il est Gravement blessé,** le personnage ne dispose plus de dés d'action au titre de ses valeurs de caractéristiques ou de compétences, ni de dés bonus. Il peut cependant recourir aux dés MF, à concurrence du nombre de dés d'action et de dés bonus auquel il aurait eu normalement droit et ce pour n'importe quelle compétence.

  Si un mécanisme lui permet de dépasser cette limite ou de recourir au MF comme s'il n'était pas blessé (ex : l'Overdrive), il ne dispose toujours d'aucun dé lié à ses attributs : il peut juste utiliser autant de dés MF que le double de dés d'action auquel il aurait eu droit. Un personnage gravement blessé qui ne recourt pas au MF ne lance aucun dé et n'obtient donc aucune réussite.
- **Lorsqu'il est Mortellement blessé,** le personnage ne peut plus agir ou réagir. Il est considéré comme immobilisé et surpris. En outre, son état est si grave qu'il souffre d'hémorragies. Toutes les cinq minutes, le personnage perd un point de vie : le joueur coche une case de plus sur le moniteur de santé, en commençant par celle la plus à gauche du niveau le moins grave.

Lorsque toutes les cases du moniteur de santé sont cochées, le personnage est réellement mort. Le joueur doit en créer un nouveau pour continuer à jouer.

>>> Les dégâts

Les règles de dégâts permettent de mesurer les dommages physiques infligés aux personnages et aux objets. Il peut s'agir d'une blessure par balle, d'une ecchymose résultant d'un accident ou d'une fracture due à une chute. Si quelque chose peut faire mal, tuer ou détruire, *Metal Adventures* le simule par des dégâts.

Les dégâts sont toujours notés par un nombre et une lettre (ex : 5 G). Le nombre indique **les points de dégâts**, la quantité de tissus affectés. La lettre – S, L, G ou M – indique **le niveau de dégâts**, la capacité d'une attaque à pénétrer une armure et à atteindre profondément des organes vitaux.

- **Superficiels (S)** : ce niveau de dégâts correspond aux attaques à mains nues. Les points de dégâts infligés sont notés à la ligne « Indemne ».
- **Légers (L)** : ce niveau de dégâts correspond aux armes à distance les plus légères et aux armes de contact les plus petites. Les points de dégâts infligés sont notés à la ligne « Légèrement blessé ».
- **Graves (G)** : ce niveau de dégâts correspond à la majorité des armes. Les points de dégâts infligés sont notés à la ligne « Gravement blessé ».
- **Mortels (M)** : ce niveau de dégâts correspond aux armes les plus efficaces. Les points de dégâts infligés sont notés à la ligne « Mort ? ».

Si l'attaque qui occasionne ces dégâts a été simulée par un test, il faut ajouter aux points de dégâts le nombre de succès excédentaires. En outre, il est possible que certaines règles altèrent la façon dont les armes affectent leur cible (cf. p. 145).

Si une règle inflige des dégâts (ex : 1S) pour chaque succès obtenu ou manquant, les points de dégâts se cumulent, mais pas les niveaux. Ainsi, un personnage soumis à trois fois 1S subit au total 3S, et pas 1G ou 3G.

Lorsqu'un personnage subit des dégâts, le joueur doit mettre à jour son moniteur de santé. Tout d'abord, si le personnage porte une armure, il faut réduire le niveau de dégâts de l'attaque. Pour chaque point de protection accordé par l'armure, le niveau de l'attaque baisse d'un cran : les dégâts mortels deviennent graves, les dégâts graves deviennent légers, les légers superficiels et les superficiels négligeables (cf. encart ci-dessous).

Puis le joueur coche un nombre de cases égal au nombre de points de dégâts infligés, en commençant par celle qui est la plus à gauche, à la ligne indiquée par la blessure reçue.

Si la ligne est partiellement cochée, le joueur continue de cocher celle-ci. S'il n'y a pas suffisamment de cases libres à la ligne concernée, le joueur reporte le reliquat à la ligne directement en dessous. Si une ligne est déjà entièrement cochée, le joueur passe à la ligne directement en dessous. Il est ainsi possible de cocher plusieurs lignes à l'occasion d'une seule blessure.

Il existe deux types de dégâts : létaux et non-létaux. Ces derniers sont occasionnés par les coups portés à

Dégâts négligeables

En principe, aucune attaque n'inflige de dégâts négligeables (N). Ce niveau de dégâts résulte le plus souvent d'une réduction de dégâts due à une protection, lorsqu'un personnage bénéficie d'un point de Protection contre une attaque S. Une attaque occasionnant des dégâts négligeables est toujours TD et inflige, le cas échéant, des dégâts superficiels. Si les dégâts négligeables ne sont pas infligés par une attaque, ils sont traités comme des dégâts superficiels.

mains nues et les agressions les plus bénignes. Ils ne mettent pas en danger la vie du personnage et se guérissent plus vite. Par défaut, les dégâts sont létaux. Ceux qui ne le sont pas le précisent expressément.

Lorsque le joueur coche des cases du moniteur de santé en raison de dégâts létaux, il dessine une croix sur celles-ci. Lorsqu'il s'agit de dégâts non-létaux, il se contente d'une simple barre. Si le moniteur de santé d'un personnage est complètement coché, mais que certaines ne sont que barrées, le personnage n'est pas mort, il est simplement inconscient. Cependant, si des dégâts létaux lui sont à nouveau infligés, le joueur doit remplacer les simples barres par des croix, en commençant par le niveau le moins grave. Si tous les dégâts non-létaux sont ainsi remplacés par des dégâts létaux, le personnage meurt.

>>> La guérison

Heureusement pour les personnages de *Metal Adventures*, l'état de santé ne se détériore pas inexorablement. Dès qu'il peut souffler et se reposer, un personnage peut guérir de ses blessures. Il existe deux façons d'améliorer son état de santé : les actions médicales et la guérison naturelle. Les premières sont décrites p. 109. Quant à la guérison naturelle, voici comment elle fonctionne.

Pour guérir, un personnage doit se reposer. Il doit rester alité ou s'astreindre à des activités peu fatigantes (jouer aux cartes, papoter, lire un bon livre, etc.). Chaque jour où il s'astreint à cette discipline, le joueur peut résoudre un **test de guérison**, grâce à la compétence **Athlétisme**, dont la Difficulté est fixée par les conditions dans lesquelles la convalescence se déroule, comme indiqué dans le tableau de guérison naturelle. Si ce test est réussi, le personnage regagne un nombre de points de vie qui dépend de son état de santé avant le test de guérison. Si le personnage est mutant, il faut consulter la colonne « Mutant ».

Le joueur peut décocher autant de cases que de points de vie récupérés, en commençant par celles correspondant aux niveaux de santé les plus graves. Si le personnage souhaite récupérer plus de points de vie, il doit se livrer à une nouvelle journée de convalescence.

Certaines circonstances peuvent affecter le test de guérison. Si le personnage est Mort ?, le test est TD. S'il est en outre mutant, le test est également affecté de D+1. Par ailleurs, le test est TD si le personnage est mutant et gravement blessé. À l'inverse, si tous les dégâts subis par le personnage sont non-létaux, le test de guérison est TF. Si certains dégâts subis par le personnage sont non-létaux, le test de guérison est résolu normalement. Si celui-ci se solde par une réussite, tous ces dégâts sont gratuitement guéris en plus du nombre de points de vie normalement récupérés en raison de cette réussite.

Un personnage Mort ? qui n'est pas stabilisé (cf. p. 109) ne peut guérir naturellement ; il n'effectue aucun test de guérison. En outre, lorsqu'un tel personnage est malgré tout ramené à l'état « Blessé grave », il doit effectuer un autre test d'Athlétisme pour déterminer s'il souffre de séquelles du fait des terribles blessures qu'il a subies. La gravité de ces séquelles dépend du nombre de succès obtenus lors de ce test.

Guérison naturelle

Situation	Difficulté
Désinfecté (hôpital)	1
Propre (vaisseau noble, vaisseau militaire impérial)	2
Mal entretenu (vaisseau qui manque de matelots)	3
Sale (saloon, lieu public)	4
Insalubre (jungle, égouts)	5

Circonstances	Modificateur
Personnage malade/coup critique	TD
Personnage soumis à une privation	TD
Personnage Mort ?	TD
Personnage mutant et Mort ?	TD et D+1
Personnage mutant et Gravement blessé	TD
Tous les dégâts sont non-létaux	TF

État de santé	Gain de points de vie	Mutant
Indemne	Tous	1 + succès excédentaires
Blessé léger	1 + succès excédentaires	1
Blessé grave	1	1
Mort ?	1	1

S'il n'obtient aucun succès, le personnage souffre de graves lésions internes, physiques ou cérébrales. Il perd un point dans une caractéristique déterminée aléatoirement. Ce point est également retranché du maximum que peut atteindre cette caractéristique.

S'il obtient un seul succès, le personnage perd l'usage d'un de ses membres, déterminé aléatoirement. Celui-ci a dû être amputé. Le personnage doit désormais porter une prothèse ou vivre avec ce handicap : il subit E2F aux actions concernées lorsqu'il s'aide de son autre membre. Sinon, l'action n'est pas possible. S'il s'agit d'une jambe, le personnage parcourt deux fois moins de mètres lorsqu'il marche, la course et le sprint sont impossibles. Si c'est un œil qui manque, il doit porter un bandeau et souffre d'e2f pour toutes les actions qui relèvent de la vue, notamment le combat à distance.

- 1 : une jambe ;
- 2 : un bras ;
- 3-4 : un œil ;
- 5-6 : une oreille.

S'il obtient au moins deux succès, le personnage ne souffre d'aucune séquelle.

>>> Le moral

Même le plus courageux des guerriers préfère parfois se rendre plutôt que de finir avec une balle entre les deux yeux. Seuls les véritables héros sont prêts à mourir pour leur cause. Ainsi, *Metal Adventures* gère le moral des Figurants.

Lors d'un combat, le MJ vérifie que les Figurants d'une unité continuent de se battre lorsque :

- La moitié des combattants ou des vaisseaux de l'unité n'est plus en état de participer au combat ;

- Le personnage qui dirigeait l'unité, ou le vaisseau de celui-ci, n'est plus en état de participer au combat.

En outre, lors d'un combat spatial (cf. p. 124), le MJ vérifie que l'équipage d'un vaisseau continue de se battre lorsque le vaisseau est Gravement endommagé, Détruit ? ou à la dérive.

Pour cela, il effectue au début de la phase d'action des Figurants un unique test de **Détermination (1)**. Si ce test est un échec, les Figurants se rendent ou prennent la fuite, à la discrétion du MJ. Sinon, ils continuent de se battre, mais devront tester à nouveau leur moral lors de leur prochaine phase d'action. La Difficulté du test de Détermination augmente d'un point à chaque fois.

Si un personnage nommé commande toujours l'unité, il peut substituer un test de Commandement à la Détermination des Figurants.

Ces tests sont des actions gratuites.

LE MATÉRIEL

« Hyperblaster, grenades, plastron blindé… C'est bon, on peut y aller ! »

>>> Structure

Les objets sont comme les personnages, ou presque. Là où les personnages sont dotés de points de vie, les objets sont dotés de **points de structure (PdS)**. En outre, certains d'entre eux sont solidement construits ou blindés, et disposent d'une valeur de protection qui fonctionne comme celle dont peuvent être dotés les personnages. Les points de structure d'un objet sont gérés comme les points de vie d'un personnage et sont organisés en niveaux d'état, à la manière des niveaux de santé :

- **Lorsqu'il est Intact,** l'objet remplit normalement sa fonction. C'est l'état par défaut des objets de *Metal Adventures*.
- **Lorsqu'il est Légèrement endommagé,** l'objet souffre de défaillances mineures. Lorsqu'il est utilisé, son utilisateur ne peut plus recourir au MF. Certains mécanismes de jeu lui permettent de contourner cette limitation. C'est alors précisé expressément. Si l'objet ne peut être utilisé (comme un mur), les tests visant à le détruire ou à contourner cet obstacle bénéficient de +1d.
- **Lorsqu'il est Gravement endommagé,** l'objet souffre de graves défaillances. Son utilisateur ne dispose plus de dés d'action au titre de ses valeurs de caractéristiques ou de compétences, ni de dés bonus. Il peut cependant recourir aux dés MF, à concurrence du nombre de dés d'action et de dés bonus auquel il aurait eu normalement droit et ce pour n'importe quelle compétence. Même si un mécanisme lui permet de dépasser cette limite ou de recourir au MF comme si l'objet n'était pas endommagé (ex : l'Overdrive), il ne dispose toujours d'aucun dé lié à ses attributs. Il peut juste utiliser autant de dés MF que le double des dés d'action auquel il aurait eu droit. L'utilisateur d'un objet Gravement endommagé qui ne recourt pas au MF ne lance aucun dé et n'obtient donc aucune réussite. Si l'objet ne peut être utilisé, les tests visant à le détruire ou à contourner cet obstacle bénéficient de TF.
- **Lorsqu'il est Détruit ?,** l'objet ne peut plus être utilisé et ne remplit plus sa fonction : une porte cède, un mur s'effondre, etc. En outre, s'il est animé de mécanismes complexes, comme un véhicule, et notamment s'il est alimenté par une source d'énergie, son état est si grave qu'il empire naturellement. Chaque heure, l'objet perd un point de structure : le joueur coche une case de plus sur le moniteur d'état, en commençant par celle la plus à gauche du niveau le plus haut. Tant qu'il n'est pas stabilisé, un tel objet ne peut être réparé.

OBJETS COURANTS DU DERNIER MILLÉNAIRE

Les objets suivants sont tous considérés comme étant à l'échelle d'un personnage (cf. p. 142). Ainsi, les attributs indiqués pour une cloison valent pour une section de 1 m de large pour 2 m de haut.

Objet	Protection	PdS/niveau d'état	Difficulté pour forcer
Fenêtre	0	1	1
Mur (béton)	2	5	6
Mur (béton armé)	3	5	8
Mur (bois)	0	5	3
Mur (pierre)	1	5	4
Mur (torchis)	0	5	2
Sas extérieur	3	10	10
Sas intérieur	1	3	3
Porte (bois)	0	3	3

Lorsque toutes les cases du moniteur d'état sont cochées, l'objet est réellement détruit et ne peut plus être réparé.

Lorsqu'un personnage au moins Légèrement blessé utilise un objet au moins Légèrement endommagé, seul le niveau le plus grave entre celui de l'utilisateur et de l'objet est retenu pour déterminer les effets appliqués à l'action tentée.

>>> L'ENCOMBREMENT

Les personnages ne se contenteront pas de détruire les objets, ils en porteront également : des armes, du matériel et des trésors. Il est dangereux de vouloir affronter le dernier millénaire sans être bien équipé ! Cependant, un personnage qui s'encombre de matériel pour parer à toute éventualité est ralenti dans ses mouvements et handicapé dans les combats.

Pour simuler cela, *Metal Adventures* utilise la notion d'encombrement. Selon la quantité de matériel transporté, un personnage subit des malus sur toutes ses actions physiques. Le MJ détermine ce malus d'encombrement grâce aux indications fournies dans l'encart ci-dessous. Si le personnage est en apesanteur, il faut lire le malus une ligne plus haut.

C'est également le MJ qui détermine si une action est physique ou pas. Le plus souvent, il s'agit d'actions liées aux compétences de Techniques et de Survie, mais d'autres compétences sont concernées, comme Discrétion ou Danse. En outre, le MJ peut décider d'appliquer le malus d'encombrement à une action qui n'est pas physique. Il est difficile pour un pirate de convaincre un officier des douanes qu'il ne représente aucun danger alors qu'il transporte suffisamment d'armes pour équiper une petite armée !

ENCOMBREMENT

Équipement transporté	Malus
Une arme de poing, de mêlée et d'épaule plus une protection et un petit sac à dos	aucun
Un gros sac à dos et plusieurs armes ou une arme lourde	D+1
Un corps, un coffre à trésor ou un gros sac à dos et une arme lourde ou plusieurs armes	TD

LES ACTIONS GÉNÉRIQUES

Les actions décrites ci-dessous sont celles qui sont le plus souvent accomplies par les pirates lors de leurs aventures.

Il existe également des bonus et des malus génériques, susceptibles eux aussi de s'appliquer dans bien des circonstances. Le tableau ci-dessous résume ces modificateurs et leur effet sur les tests des personnages.

ACTIONS GÉNÉRIQUES

Chaque action est décrite ainsi :

- **Durée** : le temps fictif nécessaire pour accomplir l'action. Certaines actions ont plusieurs durées possibles, selon la situation exacte. D'autres peuvent être exécutées plus vite que prévu, mais cela s'accompagne d'un malus (TD).
- **Compétence** : la compétence utilisée pour effectuer le test. Un « - » signifie qu'aucun test n'est nécessaire.
- Suit un texte d'ambiance qui décrit à quoi sert l'action.
- Des règles précisent ensuite comment déterminer la Difficulté et le résultat de l'action. Les modificateurs spécifiques sont également indiqués. Si, après avoir pris en compte tous les modificateurs, un personnage est affligé plusieurs fois de TD, l'action est un échec automatique.

Lorsqu'une action requiert une journée ou plus de travail, le personnage effectuant l'action doit consacrer tout son temps aux travaux, comme s'il s'agissait de son travail quotidien. Il n'a que le temps de faire quelques pauses pour dormir, se nourrir et discuter un peu avec ses compagnons.

Dans les aventures, une action est notée « **nom de l'action (Difficulté)** ».

MODIFICATEURS GÉNÉRIQUES

Situation	Modificateur
Apesanteur	D+1
Dépressurisation (<quelques mètres)	D+1
Dépressurisation (quelques mètres)	TD
Matériel de qualité	sc
Matériel de qualité supérieure	SC
Matériel dépassé ou défectueux	e2f
Matériel de fortune	E2F
Mauvaise main	D+1
Encombré	D+1
Très encombré	TD
Saoul	D+1
Fatigué	D+1
Mauvaise visibilité	D+1
Aucune visibilité	TD *
Ruse ou tactique appropriée	+1d

* : *l'action est impossible si le personnage n'a pas un autre moyen de repérer sa cible.*

>>> Activer une mutation

Durée : Action simple
Compétence : -

Le personnage se concentre et contracte un muscle que lui seul possède dans toute la galaxie. Il sent l'énergie X affluer dans son organisme, transformer ses organes et il laisse s'exprimer son véritable potentiel génétique. Sa peau devient un peu plus verte, et ses muscles grossissent. Bientôt, ils menacent de faire craquer son armure. Mais le résultat est là : une peau blindée capable d'encaisser un tir de laser !

Cette action permet à un mutant de bénéficier de l'effet d'une de ses mutations actives. Le joueur dépense les points d'énergie X correspondants et l'effet se déclenche. L'activation d'une mutation ne requiert pas de test, sauf mention contraire.

>>> Cascade !

Durée : Action complexe
Compétence : Acrobaties

Il en rêvait depuis tout petit. Le moment est maintenant venu. Le personnage coince son pistolet laser dans son ceinturon, empoigne son sabre et monte sur le garde-fou. Derrière lui, les gardes de la princesse défoncent la porte, carabine laser au poing, prêts à « venger » l'honneur de leur dame, encore nue dans le lit et attristée par le départ de son amant. Puis le personnage se jette dans le vide et enfonce vigoureusement son sabre dans l'étoffe carmin de la bannière familiale. Sous le regard médusé des gardes, l'étoffe se déchire et le personnage descend vers le plancher des vaches le sabre dans la main et le sourire aux lèvres !

La Difficulté de cette action dépend de la nature précise de la cabriole tentée par le personnage. Elle est laissée à l'appréciation du MJ :

- Sauter à travers une fenêtre : 1
- Se balancer au bout d'une corde : 1
- Se balancer à un lustre : 2
- Se laisser descendre le long d'une étoffe : 3
- Sauter d'un véhicule à un autre : 3
- Sauter en 0 G à travers un sas qui se referme pendant une dépressurisation : 5
- Surfer dans une avalanche : 8

Si le test est réussi, le personnage accomplit sa cascade. Si le test est raté, mais qu'au moins un succès est obtenu, il n'y parvient pas mais se ravise avant de se mettre en danger. Si aucun succès n'est obtenu, le personnage a un accident dont la nature exacte dépend de la cascade.

>>> Changer de position

Durée : Action simple
Compétence : -

Vif comme l'éclair, le personnage s'accroupit, le fusil laser à l'épaule. Il profite ainsi du muret pour se cacher à la vue des gardes. Il avance de quelques mètres, toujours accroupi, et se prépare. Il sourit : ainsi placé, il peut voir sans être vu.

Cette action permet au personnage de passer de l'une de ces trois positions à une autre :

- **Debout** : la position par défaut des personnages.
- **Accroupi** : le personnage a les genoux fléchis. En combat, il bénéficie de +1d pour les tests de Discrétion et inflige D+1 aux tirs qui le prennent pour cible. Il se déplace deux fois moins vite et ne peut pas sprinter.
- **À terre** : Le personnage est à plat ventre. En combat, il bénéficie de TF sur les tests de Discrétion et inflige D+1 aux tirs qui le prennent pour cible. Il se déplace cinq fois moins vite et ne peut pas sprinter.

>>> Courir

Durée : Action complexe
Compétence : Athlétisme

Une foulée. Une autre. Le personnage baisse la tête pour éviter un tir. Encore une foulée. Il fait un détour pour éviter ce gros mutant avec son épée tronçonneuse. Encore une foulée. Il court au milieu des impacts d'hyperblaster. Un dernier effort. Il franchit le sas au moment où le vaisseau décolle. Du pied, il ferme la porte et entend les tirs d'hyperblaster résonner sur la coque. Ouf !

La Difficulté de cette action dépend du type de terrain sur lequel le personnage évolue :

- Sol régulier et ferme (bitume, plancher de vaisseau, etc.) : 0
- Sol naturel (plaine, jardin, etc.) : 1
- Terrain accidenté (champ de bataille, terrain vague, etc.) : 2
- Terrain encombré (jungle, champ de ruines, etc.) : 3

Si le test est réussi, le personnage franchit une distance égale en mètres au nombre de succès excédentaires multiplié par 5.

Si le test est raté ou si le personnage n'obtient aucun succès excédentaire, il a mal négocié le terrain, a hésité à cause d'un tir ou d'un adversaire, et ne franchit qu'une distance égale en mètres au double de sa Carrure.

>>> Forcer

Durée : Action complexe
Compétence : Athlétisme

Le personnage pousse de toutes ses forces et se motive en se rappelant qu'il ne s'agit que d'un caillou. Un gros caillou... de presque trois cents kilos ! Il serre les dents, bande ses muscles, mais parvient enfin à dégager l'entrée de la caverne. La douce caresse du soleil sur son visage est la meilleure des récompenses pour son effort...

Cette action n'est nécessaire que lorsque le personnage veut manipuler quelque chose ou soulever une charge au-dessus de sa tête. S'il veut simplement transporter quelque chose, il faut appliquer les règles d'encombrement. En cas de litige, le MJ tranche.

La Difficulté de cette action est égale au poids en kilos que veut soulever le personnage, divisé par 25.

Si le test est réussi, le personnage soulève la charge. S'il obtient au moins un succès excédentaire, il peut marcher en portant celle-ci. Au prochain tour, il doit à nouveau effectuer le même test, mais en tant qu'action simple.

Si le test est raté, le personnage ne soulève pas la charge.

>>> Grimper

Durée : Action complexe
Compétence : Athlétisme

Le personnage a les mains qui lui font mal. Il transpire sang et eau. Il est essoufflé. Pourtant, il est trop tard pour faire demi-tour. La jungle luxuriante est à quelques dizaines de mètres en bas et le sommet de la falaise est tout près. Le personnage se hisse à nouveau, en tentant d'oublier les terribles mutants qui rôdent dans la jungle et en pensant au trésor qui l'attend en haut de la falaise...

La Difficulté de cette action est déterminée par la nature de la paroi à escalader :

- Corde : 1
- Surface présentant de nombreuses prises (mur en ruine, gréement de navire) : 2
- Surface naturelle (paroi montagneuse, falaise) : 3
- Mur irrégulier (en pierres grossières) : 5
- Mur presque lisse (bâtiment moderne) : 8

Si le test est réussi, le personnage grimpe autant de mètres que sa Carrure. S'il est raté, mais qu'au moins un succès est obtenu, le personnage reste sur place. Sinon, le personnage chute, à moins de s'être assuré.

Pour des escalades de longue haleine, un test est résolu à chaque heure. Une réussite permet de franchir une étape. Les grimpeurs sont toujours assurés, et un échec signifie simplement que cette heure est perdue en tentatives ratées, en efforts épuisants et en pauses un peu trop longues...

>>> Lâcher un objet

Durée : Action gratuite
Compétence : -

Le personnage se retourne lentement. Il ne tient surtout pas à faire peur au soldat impérial qui le tient en joue. Lorsqu'il achève son demi-tour et lui fait face, il lui sourit, tout en lâchant la grenade qu'il tenait dans sa main. La goupille virevolte tandis que la grenade rebondit et que le personnage s'est déjà jeté derrière une caisse.

Boum !

Cette action permet de lâcher un objet tenu en main.

>>> Maintenir une mutation

Durée : Action gratuite
Compétence : -

Bien des guerriers parlent avec extase de la douce sensation de l'adrénaline au cours des combats. Le personnage, lui, savoure l'énergie X qui circule dans son organisme. Tout est plus électrique autour de lui. Il a la chair de poule. Ses cheveux se redressent sur son crâne. Pourtant, tout cela ne lui demande aucun effort. Après tout, pour lui, c'est naturel...

Cette action permet à un mutant de continuer à bénéficier de l'effet d'une mutation. Elle doit être effectuée avant toute autre au cours de la phase d'action du personnage. Le joueur dépense le même nombre de points d'énergie X que pour activer la mutation et les effets de celle-ci continuent de s'appliquer jusqu'à son prochain tour.

>>> Marcher

Durée : Action simple
Compétence : -

Inutile de se presser. De toute façon, plus on bouge vite, plus l'ennemi a envie de vous tirer dessus. Le pirate garde la tête baissée et progresse tranquillement derrière les piles énergétiques. Un instant, il s'interroge sur le bon sens dont il fait preuve, ou pas, en se cachant derrière celles-ci. Peu importe, c'est toujours mieux que de courir comme un débile au milieu du champ de bataille.

Cette action permet à un personnage de se déplacer d'autant de mètres que sa Carrure.

>>> Nager

Durée : Action complexe
Compétence : Athlétisme

Une bouffée d'air. Un effort. Une bouffée d'air. Un effort. Nom d'un chien, après 50 000 ans d'évolution technologique, se retrouver naufragé en pleine mer comme dans l'ancien temps ! Une bouffée d'air. Un effort. Si le personnage retrouve le canonnier qui a coulé son vaisseau, il le noie jusqu'à le tuer !

La Difficulté de cette action dépend de l'étendue d'eau dans laquelle le personnage évolue :
- Calme et sans courant (piscine, lac) : 1
- Courant léger (fleuve paisible, mer calme) : 2
- Courant fort (fleuve vigoureux, mer houleuse) : 3
- Courant terrible (rapides, haute mer) : 5
- Intempéries : D+1

Si le test est réussi, le personnage franchit une distance égale en mètres au nombre de succès excédentaires multiplié par 5.

Si le test est raté ou si le personnage n'obtient aucun succès excédentaire, il a mal négocié le courant, a hésité à cause d'un tir ou d'un adversaire, et ne franchit qu'une distance égale en mètres à sa Carrure. Si le personnage n'obtient aucun succès, il commence à se noyer (cf. p. 167).

>>> Ouvrir/Fermer une porte

Durée : Action simple
Compétence : -

Le personnage garde un doigt sur la gâchette de son pistolet laser tout en tendant sa main libre vers l'interrupteur. Il s'attend à trouver n'importe quoi de l'autre côté de cette porte. De toute façon, les portes, c'est toujours un problème dans les abordages...

Cette action permet d'ouvrir ou de fermer une porte, un meuble ou un coffre, si l'objet n'est pas verrouillé.

>>> Parler

Durée : Action gratuite
Compétence : -

« Mon nom est Enrique Cortez. Tu as tué mon père, prépare-toi à mourir ! »

Cette action permet à un personnage de déclamer une phrase, en principe assez courte. Les propos qu'il tient sont purement informatifs ou relèvent de la frime : ils ne peuvent donner lieu à aucun test.

Cette action gratuite ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

>>> Rafistoler

Durée : 1 heure
Compétence : Artisanat (au choix), Ingénierie ou Technologie

Le personnage se précipite à travers le sas. Il glisse le long de la coque jusqu'à l'impact de la bille de plasma. La coque est éventrée, les câbles sont à nu et l'énergie fuit abondamment. Le personnage sort un chalumeau et pare au plus pressé. Il colmate les fuites, stoppe l'alimentation défectueuse et, d'une façon générale, s'assure que l'état de l'objet ne se dégrade pas plus avant. Il est rapidement rejoint par d'autres membres d'équipage. Tant mieux, le plus dur reste à faire...

La compétence utilisée pour cette action dépend de la nature de l'objet rafistolé (cf. p. 73). Une caisse à outils ou des instruments d'électronique sont nécessaires pour rafistoler les objets technologiques. Un objet Gravement endommagé ou plus nécessite des pièces détachées pour être réparé. Si c'est un vaisseau spatial, il faut en outre en sortir pour effectuer des réparations sur la face extérieure de la coque. La quantité de pièces nécessaire est indiquée dans le tableau des actions mécaniques (page suivante). Ces pièces sont dépensées si le test est réussi.

La Difficulté dépend de la situation, comme indiqué dans le tableau des actions mécaniques.

Si le test est réussi, le joueur concerné peut effacer toutes les cases du niveau d'état le plus grave du moniteur d'état de l'objet. Cependant, si celui-ci est Détruit ?, aucune case n'est effacée, l'objet est simplement **stabilisé** : il ne perd plus de points de structure et peut désormais être réparé.

Cette action ne peut réparer que les dégâts infligés depuis peu. Un objet ainsi réparé ne peut donc récupérer plus de points de structure que le nombre qu'il a perdu au cours de la dernière heure écoulée avant le début des réparations. Seules les cases correspondant à ceux-ci sont effacées sur la ligne du niveau d'état le plus grave. S'il est impossible d'identifier sur le moniteur d'état les points de structure perdus au cours de ce laps de temps, le joueur peut effacer toutes les cases d'une ligne d'un autre niveau d'état que celui correspondant à l'état de l'objet.

Si un personnage désire simplement annuler les effets d'un coup critique, la Difficulté du test est égale à 2, sauf s'il s'agit du générateur, auquel cas elle est égale à 1 (TD). Le vaisseau ne récupère aucun point de structure, mais les effets du critique sont réduits. Si le critique était majeur, un test est nécessaire pour ramener ses effets à celui d'un critique simple. Si le critique était simple, un seul test réussi permet d'en annuler complètement les effets. Réparer un coup critique n'est possible que si le vaisseau n'est pas Détruit ?. Cela nécessite des pièces détachées si le coup critique est majeur.

>>> Réparer

Durée : 1 jour
Compétence : Artisanat (au choix), Ingénierie ou Technologie

Le personnage inspecte le vaisseau sous toutes les coutures. Il jette un œil à la cale sèche, pour s'assurer qu'il dispose de tous les outils adéquats. Il sait qu'il en a pour plusieurs jours, car le vaisseau est salement amoché. Lorsque ses assistants arrivent, il leur expose le plan de travail et retrousse ses manches. Il espère juste que le capitaine a suffisamment de fonds pour payer la location du hangar...

La compétence utilisée pour cette action dépend de la nature de l'objet rafistolé (cf. p. 73). Cette action n'est possible sur un objet Détruit ? que si celui-ci est stabilisé.

Une caisse à outils ou des instruments d'électronique sont nécessaires pour rafistoler les objets technologiques. Un objet Gravement endommagé ou plus nécessite des pièces détachées pour être réparé. Si c'est un vaisseau spatial, il faut en outre en sortir pour effectuer des réparations sur la face extérieure de la coque. La quantité de pièces nécessaires est indiquée dans le tableau des actions mécaniques. Ces pièces sont dépensées si le test est réussi.

En principe, un objet ne peut être utilisé en même temps qu'il est réparé. Cependant, les véhicules et les vaisseaux ainsi que la plupart des installations industrielles peuvent continuer à fonctionner partiellement tandis qu'ils sont réparés. Cela n'est possible que si l'objet en question est Intact ou Légèrement endommagé.

La Difficulté est déterminée selon le tableau des actions mécaniques.

Si le test est réussi, l'objet regagne un nombre de points de structure qui dépend de son état avant le test, comme indiqué dans le tableau des actions mécaniques. Si le tableau indique cette possibilité, les succès excédentaires peuvent être utilisés pour augmenter ce nombre.

Si un personnage désire simplement annuler les effets d'un coup critique, la Difficulté du test est égale à 2, sauf s'il s'agit du générateur, auquel cas elle est égale à 1 (TD). Le vaisseau ne récupère aucun point de structure, mais les effets du critique sont réduits. Si le critique était majeur, un test est nécessaire pour ramener ses effets à celui d'un critique simple. Si le critique était simple, un seul test réussi permet d'en annuler complètement les effets. Réparer un coup critique nécessite des pièces détachées si celui-ci est majeur.

ACTIONS MÉCANIQUES

Taille	Effectif	Pièces détachées
Peut être porté	1	0,5 kg
De la taille d'un meuble	1	1 kg
Véhicule	1	10 kg
Vaisseau spatial	Tonnage/100	Tonnage kg

Situation	Difficulté
Dans un atelier ou un hangar	1
Dans un port	2
Dans la nature	3
Dans l'espace	5

Circonstances	Modificateur
L'objet est Détruit ?	TD
Coup critique	TD
Chantier spatial	SC

État	Gain de points de structure
Intact	Tous
Légèrement endommagé	1 + succès excédentaires
Gravement endommagé	1
Détruit ?	1

>>> Repérer

Durée : Action complexe
Compétence : Vigilance

Le personnage se retourne brusquement. Il est sûr d'avoir entendu du bruit derrière les caisses. Il maudit cette foutue soute d'être si grande : l'interrupteur qui commande l'éclairage est beaucoup trop loin. Il prête l'oreille et plisse les yeux, comme si cela pouvait l'aider à mieux voir dans la pénombre. Là ! Une forme !

La Difficulté de cette action dépend de ce que le personnage cherche à repérer :

- Une caméra de surveillance : 1
- Un piège rudimentaire : 2
- Un piège sophistiqué : 3
- Un système de sécurité de haute technologie : 5
- Un micro espion : 8
- Un mouchard sur une frégate : 10

Si cette action est utilisée pour repérer un personnage qui s'est caché ou un objet dissimulé par un personnage, la Difficulté est égale au nombre de succès excédentaires obtenus par ce dernier.

Si le test est réussi, le personnage repère ce qu'il cherche, s'il y a quelque chose à trouver.

Si le test est raté, rien ne se passe.

>>> Retarder

Durée : Action complexe
Compétence : -

Alors que le combat résonne dans les coursives, le personnage se poste tranquillement derrière la porte. Il tient fermement son sabre et se prépare au combat. C'est sûr, le prochain qui passe par ce sas prendra un sacré coup sur la tête !

Cette action permet à un personnage de retarder une action. Le joueur précise l'action que son personnage effectuera, ainsi que la condition qui déclenchera celle-ci.

Si le personnage effectue l'action retardée au cours du prochain tour, mais avant sa phase d'action, celle-ci est annulée. Il agira normalement au tour suivant.

Sinon, lors de sa phase d'action, le personnage peut agir normalement ou continuer de retarder.

Si deux personnages ayant retardé une action veulent agir en même temps, les actions retardées sont résolues dans l'ordre d'initiative des personnages.

Retarder permet également de participer à une action (cf. *Tous ensemble !*) avec des personnages ayant obtenu moins de succès au test d'initiative.

>>> Sauter

Durée : Action complexe
Compétence : Athlétisme

Le personnage court à travers la jungle, poursuivi par des dizaines de mutants sauvages. Son pistolet laser est vide et il a laissé tomber son sabre il y plusieurs centaines de mètres. À bout de souffle, il parvient à la lisière de la jungle. Devant lui, à moins de dix mètres, une falaise, et la mer. Il ne prend même pas le temps de réfléchir, il saute en fermant les yeux et en retenant sa respiration.

Maudits mutants !

La Difficulté de cette action est déterminée par le type de saut que tente le personnage :

- **Saut en longueur** : la Difficulté est égale au nombre de mètres à franchir, divisé par deux.
- **Saut en hauteur** : la Difficulté est égale au nombre de mètres à sauter, multiplié par deux.
- **D'un vaisseau à un autre** : 2 (lorsque les vaisseaux sont amarrés)
- **Saut sans élan** : TD

Si le test est réussi, le personnage franchit la distance correspondant à la Difficulté. Sinon, il chute (cf. p. 167). Si le test est raté en apesanteur, le personnage est en plein vol et peut retenter le test au prochain tour. Cela simule le fait qu'il continue sur sa lancée. La Difficulté est déterminée par le nombre de mètres qu'il reste à parcourir, à condition que le point d'arrivée soit immobile.

Il est également possible d'accomplir cette action sans se soucier de la Difficulté. Le personnage effectue alors un saut de la longueur ou de la hauteur indiquée par le nombre de succès qu'il obtient.

>>> S'ÉQUIPER

Durée : Action complexe
Compétence : -

Exaspéré, le personnage jette son sac à dos par terre. Il l'ouvre rageusement et y farfouille avec frénésie. Pendant ce temps, les tirs de blaster fusent au-dessus de sa tête. Finalement, et non sans une certaine joie, il trouve les deux grenades à plasma qu'il était sûr d'avoir emmenées.

Cette action permet au personnage de prendre en main un objet qu'il transporte sur lui, mais hors de portée de main, dans un sac par exemple. Elle permet également de revêtir une armure qui n'inflige pas de malus d'encombrement.

Cette action permet également d'enfiler un scaphandre, mais elle requiert alors un test d'Environnement (espace) (2).

En 5 mn, il est possible d'enfiler n'importe quelle armure et n'importe quel scaphandre, sans avoir de test à effectuer.

>>> SE CACHER

Durée : Action complexe
Compétence : Discrétion

Le personnage se laisse doucement tomber vers le sol. Il observe la patrouille de gardes alors qu'il se met à plat ventre dans la boue de ces marais putrides. Il glisse son couteau entre ses dents et se met à avancer, ou plutôt à serpenter entre les roseaux et les plantes nauséabondes qui fleurissent ici. Finalement, barbouillé de boue, il parvient au niveau des gardes et se jette sur eux avec la férocité d'une bête sauvage !

La Difficulté de cette action dépend des circonstances dans lesquelles le personnage tente de se cacher :

- Dans la jungle ou dans la foule : 1
- Dans une forêt ou un vaisseau spatial : 2
- Dans une rue ou un appartement : 3
- Dans un entrepôt presque vide : 4
- Dans le désert : 5
- Le personnage est accroupi : +1d
- Le personnage rampe : TF

Si le test est réussi, le personnage est caché. Le joueur note le nombre de succès excédentaires obtenus. Aucun autre personnage ne le perçoit, à moins de réussir l'action « Repérer ».

Si le test est raté, mais qu'au moins un succès est obtenu, le personnage n'est pas caché, mais il s'en rend compte. Si aucun succès n'est obtenu, le personnage n'est pas caché, mais il ne s'en rend pas compte.

Un personnage caché qui recourt au MF redevient automatiquement visible.

>>> SECOURIR

Durée : 5 mn
Compétence : Premiers soins

Le personnage se rue au secours de son compagnon blessé et effectue les gestes qui peuvent sauver la vie de ce dernier : il panse les plaies, retire les éclats de grenades et s'assure que les jours du patient ne sont pas en danger. Cela fait, il peut enfin laisser ses mains trembler et éponger la sueur qui perle à son front.

La Difficulté dépend de la situation, comme indiqué dans le tableau des actions médicales.

Certaines circonstances peuvent affecter le test de guérison. Si le personnage est Mort ?, le test est TD. S'il est mutant, le test est en outre affecté de D+1. Le test est également TD si le personnage est mutant et Gravement blessé. À l'inverse, si tous les dégâts subis par le personnage sont non-létaux, le test est TF. Si certains dégâts subis par le personnage sont non-létaux, le test est résolu normalement. Si celui-ci se solde par une réussite, tous ces dégâts sont gratuitement guéris en plus du nombre de points de vie normalement récupérés en raison de cette réussite.

Si le test est réussi, le joueur du personnage soigné peut effacer toutes les cases du niveau de santé le plus grave du moniteur de santé de son personnage. Cependant, si le blessé est Mort ?, aucune case n'est effacée, le personnage est simplement **stabilisé** : il ne perd plus de points de vie et peut désormais guérir naturellement.

Cette action ne peut guérir que les blessures infligées depuis peu. Un personnage ainsi soigné ne peut donc récupérer plus de points de vie que le nombre qu'il a perdu au cours des cinq dernières minutes. Seules les cases correspondant à ceux-ci sont effacées sur la ligne du niveau de santé le plus grave. S'il est impossible d'identifier sur le moniteur de santé les points de vie perdus au cours de ce laps de temps, le joueur peut effacer toutes les cases d'un autre niveau de santé que celui correspondant à l'état de son personnage.

Si un personnage désire simplement annuler les effets d'un coup critique, la Difficulté du test est égale à 2. Le patient ne récupère aucun point de vie, mais les effets du critique sont réduits. Si le critique était majeur, un test est nécessaire pour ramener ses effets à celui d'un critique simple. Si le critique était simple, un seul test réussi permet d'en annuler complètement les effets. Les amputations ne peuvent être guéries, une prothèse est nécessaire (cf. p. 192). Soigner un coup critique n'est possible que si le patient n'est pas Mort ?.

>>> SOIGNER

Durée : 1 jour
Compétence : Médecine

Le personnage prend son temps pour inspecter l'état de son patient, prononcer un diagnostic et administrer les soins correspondants. Pour les plus atteints, il se livre à une véritable intervention chirurgicale ou administre un traitement complexe.

ACTIONS MÉDICALES

Situation	Difficulté
Désinfecté (hôpital)	1
Propre (vaisseau noble, vaisseau militaire impérial)	2
Mal entretenu (vaisseau qui manque de matelots)	3
Sale (saloon, lieu public)	4
Insalubre (jungle, égouts)	5

Circonstances	Modificateur
Patient récalcitrant/malade/ coup critique	TD
Personnage soumis à une privation	TD
Matériel de fortune	E2F
Medikit	-
Infirmerie de campagne	sc
Bloc opératoire	SC
Tous les dégâts sont non-létaux	TF
Personnage Mort ?	TD
Personnage mutant et Mort ?	TD et D+1
Personnage mutant et Gravement blessé	TD

État de santé	Gain de points de vie	Mutant
Indemne	Tous	CAR + succès excédentaires
Blessé léger	CAR + succès excédentaires	CAR
Blessé grave	CAR	CAR
Mort ?	CAR	CAR

Cette action n'est possible sur un personnage Mort ? que si celui-ci est stabilisé. En outre, le patient doit rester alité, comme s'il voulait bénéficier de la guérison naturelle.

La Difficulté est déterminée selon le tableau des actions médicales.

Certaines circonstances peuvent affecter le test de guérison. Si le personnage est Mort ?, le test est TD. S'il est mutant, le test est en outre affecté de D+1. Le test est également TD si le personnage est mutant et gravement blessé. À l'inverse, si tous les dégâts subis par le personnage sont non-létaux, le test est TF. Si certains dégâts subis par le personnage sont non-létaux, le test est résolu normalement. Si celui-ci se solde par une réussite, tous ces dégâts sont gratuitement guéris en plus du nombre de points de vie normalement récupérés en raison de cette réussite.

Si le test est réussi, le personnage soigné regagne autant de points de vie que la valeur indiquée. Si le tableau mentionne cette possibilité, les succès excédentaires peuvent être utilisés pour augmenter ce nombre.

Si un personnage désire simplement annuler les effets d'un coup critique, la Difficulté du test est égale à 2. Le patient ne récupère aucun point de vie, mais les effets du critique sont réduits. Si le critique était majeur, un test est nécessaire pour ramener ses effets à celui d'un critique simple. Si le critique était simple, un seul test réussi permet d'en annuler complètement les effets. Les amputations ne peuvent être guéries, une prothèse est nécessaire (cf. p. 192).

>>> SPRINTER

Durée : Action complexe
Compétence : Athlétisme

Le trésor est là. Bien là. Dans son joli coffre ouvragé. Le soldat impérial l'a laissé tomber dans le sable blanc de la plage. Mais l'autre capitaine pirate est là aussi, le regard rivé sur le coffre. Il faut sprinter ! Le personnage s'élance de toutes ses forces. Peu importe qu'on lui tire dessus ou qu'on se mette sur son chemin, il doit arriver au coffre le premier !

La Difficulté de cette action dépend du type de terrain sur lequel le personnage évolue :

- Sol régulier et ferme (bitume, plancher de vaisseau, etc.) : 0
- Sol naturel (plaine, jardin, etc.) : 1
- Terrain accidenté (champ de bataille, terrain vague, etc.) : 2
- Terrain encombré (jungle, champ de ruines, etc.) : 3

Si le test est réussi, le personnage franchit une distance égale en mètres au nombre de succès excédentaires multiplié par 10. Si le test est raté ou si le personnage n'obtient aucun succès excédentaire, il a mal négocié le terrain, a hésité à cause d'un tir ou d'un adversaire, et ne franchit qu'une distance égale en mètres au double de sa Carrure.

Quel que soit le résultat du test, toutes les attaques prenant pour cible le personnage bénéficient de TF.

>>> UTILISER UN OBJET

Durée : Action simple
Compétence : -

Le personnage regarde le bloc-mémoire. Il le retourne et vérifie qu'il n'y a pas un mode d'emploi de l'autre côté. Puis il se fie à son instinct et branche l'un des deux ports sur le navordinateur. Victoire ! Les coordonnées de sa destination se téléchargent automatiquement !

Cette action permet à un personnage d'utiliser un objet dont l'emploi ne nécessite aucun test.

>>> UTILISER UN POINT DE PANACHE

Durée : Action gratuite
Compétence : -

Du haut de la balustrade, le personnage contemple le hall du palais, grouillant de gardes. Puis il remarque le lustre, et sourit. Il prend quelques pas d'élan, se jette dans le vide et attrape le lustre. Profitant de sa lancée, il se balance au bout de celui-ci, sans oublier d'adresser un sourire enjôleur à la princesse locale...

Cette action permet au personnage de recourir à l'un des effets du Panache (cf. p. 88). Certains ne s'utilisent pas avec une action gratuite. C'est alors précisé expressément.

L'Esperanza s'était arraché sans peine à la gravité de Bazaar. Depuis la passerelle, Stella Bell contemplait la voûte céleste qui s'offrait à elle. Elle ne pouvait s'empêcher de se sentir écrasée par le poids de cette galaxie, si vaste qu'elle rendait chaque vie humaine insignifiante. Pourtant, à chaque fois, la capitaine pirate avait le sentiment qu'elle pouvait toucher chaque étoile. Qu'elle pouvait s'approprier chacune de ces sphères célestes qui dansaient dans l'infini. Chaque fois, elle retrouvait ce sentiment de puissance que l'on ressent avec 100 K de poussée subliminique entre les jambes !

PARÉ À VIRER !

Parce qu'il met en scène des pirates de l'espace, *Metal Adventures* est un jeu résolument tourné vers le voyage et le combat spatial. Il est probable que les PJ passent autant de temps, sinon plus, dans leur vaisseau que les pieds sur terre. Ils ne se contenteront pas de vivre dans leur vaisseau ; ils l'aménageront, le répareront et le modifieront. En outre, la galaxie du dernier millénaire est parcourue par des pillards et des flottes militaires. Chaque voyage sera une aventure à lui tout seul, et chaque combat une occasion de gagner une prise, la gloire ou de rencontrer la mort !

LES VAISSEAUX SPATIAUX

Les vaisseaux spatiaux, et la technologie qui leur permet de fonctionner, constituent l'indispensable socle sur lequel s'est construite la métahumanité du dernier millénaire. Sans le voyage spatial, l'humanité vivrait toujours isolée sur une insignifiante sphère céleste lancée à travers l'espace. Pourtant, seule une minorité peut s'offrir le luxe de posséder un vaisseau. Le prix du plus petit vaisseau de transport représente plus de dix ans de travail. Seuls les plus riches peuvent s'en procurer un. Cependant, un petit groupe d'individus débrouillards ou vaguement fortunés peut s'acheter un vaisseau d'occasion, le plus souvent usé, obsolète, ou les deux.

>>> De la proue à la poupe

D'un point de vue technique, c'est ce qui se trouve à l'intérieur de la coque qui compte : les générateurs, les propulseurs, etc. Pourtant, pour bien des pirates, il n'y a rien de plus important que l'allure d'un vaisseau. L'apparence de celui-ci est bien souvent le seul souvenir que laisse un pirate à sa proie, et il est difficile d'entretenir une réputation avec un vaisseau qui ressemble à une épave !

Chaque nation a développé ses propres innovations technologiques, ses standards esthétiques et ses doctrines d'utilisation, qui ont abouti à des designs très différents. Cela dit, tous les vaisseaux du dernier millénaire reposent sur les mêmes principes fondamentaux : une propulsion classique, une autre hyperspatiale, une coque arrondie pour amerrir et une structure interne organisée en ponts, comme les bateaux de l'ancien temps. Ces éléments récurrents sont dus à la standardisation imposée par l'OCG, aux impératifs physiques qui président à la construction d'un vaisseau et aux vieilles habitudes universelles héritées de l'ancien gouvernement solaire.

« *Il a une sale tête, mais ce vaisseau vous emmènera à l'autre bout de la galaxie.* »

Les vaisseaux spatiaux du dernier millénaire n'atterrissent pas. Personne ne sait plus comment cela s'est produit, mais, à un moment donné, il a été établi qu'il était plus simple de construire des astroports en bord de mer et de faire amerrir les vaisseaux que de construire des pistes sur la terre ferme. Ainsi, tous les vaisseaux ont des coques arrondies, à même de les faire flotter et d'assurer un amerrissage confortable.

>>> Les classes de vaisseaux

Bien qu'il existe des milliers de modèles différents, les vaisseaux spatiaux peuvent être classés en trois grandes catégories : commerce, plaisance ou militaire. À l'intérieur de chacune de ces catégories, les vaisseaux se distinguent selon leur tonnage. Plus un vaisseau est gros, plus son autonomie est grande, mieux il peut être armé, au prix cependant de sa vitesse et de sa maniabilité. Ce tonnage est indiqué entre parenthèses pour chaque classe de vaisseau.

Les vaisseaux de commerce

Ils constituent la catégorie la plus répandue de vaisseau spatial. Des millions de milliards d'entre eux sillonnent l'espace chaque jour. Ils appartiennent à des marchands indépendants ou des organisations civiles, comme des franchises de l'OCG ou les maisons nobles de l'Empire de Sol. Ils disposent d'une bonne autonomie, sont robustes, et leur soute est spacieuse. En revanche, ils sont faiblement armés et leurs quartiers sont terriblement rudimentaires.

- **Le transport léger** (100 t) est le plus petit vaisseau spatial de transport. Il ne nécessite qu'une demi-douzaine d'hommes d'équipage et peut déjà transporter un bon poids de marchandises. La plupart des marchands indépendants et des pirates utilisent ce genre de vaisseaux, le plus répandu à travers la galaxie.
- **Le transport lourd** (1000 t) est le gros porteur de l'espace. Massif, il est à peu près aussi maniable qu'une brique. La presque totalité de son espace disponible est consacrée à la soute. Sa contenance est telle que la valeur de sa cargaison justifie presque systématiquement d'être escorté par des vaisseaux militaires.
- **Le cargo** (10 000 t) est le roi du transport spatial. Ce monstre de métal peut transporter de quoi nourrir une ville pendant plusieurs mois. Les accidents qui les impliquent ont systématiquement des conséquences désastreuses, allant parfois jusqu'à la destruction de stations spatiales. Ils transportent tant de marchandises qu'ils sont toujours escortés, parfois même par des corvettes ou des frégates.

De la proue à la poupe

Le pont supérieur désigne le sommet du bateau. C'est souvent ici qu'est installé le poste de pilotage, muni d'une verrière. Les vaisseaux mono ou biplaces n'ont pas de pont supérieur ; ils sont construits comme des avions de chasse.

La coque est l'enveloppe extérieure du vaisseau. Sa forme évoque celle d'un bateau, facilitant les amerrissages.

La proue désigne l'avant d'un vaisseau. Elle est souvent profilée et aérodynamique pour faciliter les vols atmosphériques et les amerrissages. Les pirates y installent souvent une figure de proue.

Le ventre est la partie inférieure de la coque, celle qui se retrouve sous l'eau lors des amerrissages.

La poupe désigne l'arrière du vaisseau. C'est là que sont montés les réacteurs subluminiques et l'hyperpropulsion.

Les vaisseaux de plaisance

Ces vaisseaux appartiennent principalement à de riches particuliers. Ils ont pour vocation de faire du voyage spatial un loisir, qu'il s'agisse d'une croisière ou juste de la possibilité de voyager de planète en planète. Les vaisseaux de plaisance sont rapides, maniables, et leurs cabines sont les plus agréables possible. En revanche, ils sont faiblement armés et leur soute ne leur permet pas de transporter des marchandises.

- **Le yacht personnel** (10 t) est le plus petit vaisseau de plaisance possible. Monoplace, il constitue l'équivalent spatial des bolides à roues dans lesquels les jeunes nobles solaires aiment frimer. Les voyages spatiaux sont difficiles, mais ces vaisseaux sont idéaux pour faire des courses sauvages autour des stations orbitales.
- **Le yacht** (100 t) est le vaisseau de plaisance le plus répandu. Il est assez spacieux pour accueillir une famille ou un couple. La vie y est agréable et la silhouette du vaisseau est aussi esthétique que possible.
- **Le yacht de luxe** (1000 t) est le vaisseau idéal pour montrer sa richesse à son entourage. Il est si spacieux qu'il peut accueillir une dizaine d'invités pendant de longues périodes. L'espace interne y est gaspillé en salles de repos et de loisirs. Le luxe y est indécent.
- **Le vaisseau de croisière** (10 000 t) est rarement la propriété d'un particulier. Il peut accueillir des dizaines de passagers pour de longs voyages. Ceux-ci ne sont qu'un prétexte pour vivre dans un luxe indécent, servi par une armada de valets et de soubrettes. Bien peu de planètes sont suffisamment riches pour équiper de tels monstres.

Les vaisseaux militaires

Ce sont les vaisseaux les plus chers, mais bizarrement pas les plus rares. Leurs performances dépassent de loin celles des autres types de vaisseaux, car au combat, aucune carence n'est autorisée. Ils sont blindés, puissamment armés, rapides et maniables. Si les pirates n'hésitent pas à attaquer même de gros vaisseaux de transport surarmés, une corvette ou une frégate bien commandée signifie souvent la fin de leur carrière. Cependant, la plupart des vaisseaux militaires souffrent d'un grave manque : l'hyperpropulsion. Celle-ci est très gourmande en place, et la plupart des états-majors préfèrent armer leurs vaisseaux que leur permettre de voyager entre les étoiles. En outre, l'hyperpropulsion d'un vaisseau peut faire exploser celui-ci si elle est touchée par un tir bien placé. La plupart des nations stellaires préfèrent transporter leurs vaisseaux dans de gros croiseurs que prendre ce risque. Seule la Ligue des planètes libres a effectué un choix différent, aidée par sa technologie supérieure.

- **Le vaisseau d'abordage** (1 t) n'a de vaisseau spatial que le nom. Il ne dispose en général pas de coque, juste d'un harnais et d'un réacteur. Il permet aux fusiliers les plus lourdement équipés ou les moins intrépides de passer d'un vaisseau à un autre pendant un abordage.
- **Le chasseur spatial** (10 t) est un concentré d'agressivité. Monoplace ou biplace, il est extrêmement rapide et maniable. Très fragile, il ne doit sa survie au combat qu'à l'habileté de son pilote. Il est cependant capable de slalomer dans un tir de barrage et de s'infiltrer dans les formations ennemies.
- **La corvette** (100 t) est un vaisseau de reconnaissance militaire. Elle dispose de canons montés sur tourelles et peut venir à bout de n'importe quel vaisseau pirate. Elle n'est cependant pas assez spacieuse pour accueillir des fusiliers de l'espace.
- **La frégate** (1000 t) est un vaisseau de patrouille. Elle est suffisamment armée pour maintenir l'ordre dans un système orbital ou pour neutraliser une bande de pillards. Elle est suffisamment spacieuse pour accueillir des fusiliers de l'espace. Une frégate est souvent escortée par des chasseurs.
- **Le cuirassé** (10 000 t) est un vaisseau d'attaque lourd, emportant suffisamment d'hommes pour gagner une petite guerre et capable d'effectuer des bombardements planétaires. Il dispose d'une hyperpropulsion, mais rarement d'une capacité de portage. Il est envoyé seul dans les systèmes en proie au désordre pour effrayer les hors-la-loi et détruire les flottes adverses. Lorsqu'il opère au sein d'une flotte, un cuirassé est escorté par des corvettes et des chasseurs.
- **Le croiseur** (100 000 t) est le plus gros type de vaisseau construit par l'homme. Il dispose d'une puissance de feu colossale, d'une capacité de bombardement planétaire et d'assez de troupes pour conquérir une planète. Il est doté d'une hyperpropulsion et transporte à son bord toute une flotte de frégates, de corvettes et de chasseurs spatiaux. Jamais seul, il voyage toujours escorté par des cuirassés et par les vaisseaux qu'il transporte. La plupart des planètes indépendantes et des seigneurs de guerre se rendent sans condition lorsqu'ils repèrent un croiseur sur leurs senseurs.

Outre ces vaisseaux, l'espace est occupé par deux autres sortes de bâtiments :

- **Les vaisseaux de sauvetage** se divisent en deux types. Une capsule de sauvetage (1 t) permet à une ou deux personnes de quitter une épave en espérant qu'une planète ou une âme charitable se trouve pas loin. La barge de sauvetage (10 t), quant à elle, peut accueillir une dizaine de personnes et dispose de plusieurs jours d'autonomie.
- **Les stations** se divisent elles aussi en deux types. Une station orbitale, comme son nom l'indique, est en orbite autour d'une planète ou, plus rarement, d'une étoile. Une station spatiale, en revanche, est située en espace profond et ses occupants peuvent y vivre pendant plusieurs mois sans recevoir de ravitaillement.

LES VAISSEAUX: TERMES TECHNIQUES

Manœuvrabilité : affecte les tests de Pilotage (Vaisseau spatial) du pilote. Elle est exprimée sous la forme d'une seconde chance ou de « essaye encore une fois ».

Vitesse tactique : détermine le nombre de kliks qu'un vaisseau peut parcourir à chaque tour de combat.

Vitesse de croisière : détermine le nombre d'unités spatiales (US) qu'un vaisseau peut parcourir par heure ou par jour.

Vitesse hyperspatiale : détermine le nombre de parsecs qu'un vaisseau spatial peut parcourir en une journée.

Autonomie : indique le nombre de parsecs qu'un vaisseau peut franchir avant de tomber à court d'énergie.

Blindage : indique le nombre de points de Protection dont bénéficie le vaisseau.

Coque : indique le nombre de points de Structure par niveau d'état du vaisseau.

Senseurs : indique la portée des senseurs, en kliks pour les senseurs courte portée, et en US pour les senseurs moyenne portée, entre parenthèses. La portée longue vaut plusieurs dizaines d'US et permet de scanner tout un système.

Armement : indique les armes embarquées du vaisseau. Celles-ci sont caractérisées par des dégâts, une portée en kliks et un mode de tir :

- **Coup par coup (CC)** : C'est le mode de tir des armes les plus dévastatrices. Un seul projectile ou rayon est envoyé à chaque tir. En outre, ces armes sont si puissantes qu'elles doivent se recharger entre chaque tir, ce qui nécessite une action complexe.
- **Semi-automatique (SA)** : C'est le mode de tir de la plupart des armes embarquées. Un seul projectile est envoyé à chaque tir.
- **Rafale longue (RL)** : Ce mode de tir n'est accessible qu'à certaines armes embarquées. Une dizaine de projectiles ou de rayons est envoyée à chaque tir. Ce mode de tir permet de bénéficier de SC lorsque le tir ne vise qu'une seule cible, ou de répartir les dégâts sur dix cibles au sein d'un escadron.

>>> VISITE GUIDÉE

L'intérieur d'un vaisseau spatial évoque facilement un sous-marin : étriqué, exigu, il fait la part belle aux machines et force les êtres humains à vivre recroquevillés sur eux-mêmes. Dans les vaisseaux les plus petits, les coursives ne permettent pas de marcher à deux de front. Les gonds des portes grincent et il faut tourner un volant pour les ouvrir ou les fermer. Bien souvent, seules les lumières d'urgence sont allumées, pour économiser au maximum l'énergie. On ne sait jamais... Les intercoms sont eux aussi très rustiques. Le plus souvent, il s'agit d'un simple micro relié par un fil au transmetteur et équipé d'un haut-parleur pour entendre la réponse. Heureusement, sur les vaisseaux de plus gros tonnage ou plus récents, les espaces de vie sont moins étroits et les installations, plus modernes, sont également plus ergonomiques et efficaces.

De la même façon que la coque des vaisseaux rappelle celle des bateaux de l'ancien temps, l'intérieur d'un vaisseau spatial est organisé en ponts, comme un navire traditionnel. Seuls les vaisseaux de 10 t ou moins échappent à cette architecture : le plus souvent, leur espace interne se limite au poste de pilotage. Les autres, en revanche, présentent plusieurs ponts. Grâce à la gravité artificielle générée dans les vaisseaux spatiaux, ces ponts sont horizontaux, contrairement aux premiers vaisseaux, contraints à des structures cylindriques.

Dans ces différents ponts sont installés les systèmes principaux des vaisseaux et les installations dont ont besoin les membres de l'équipage. Sur chaque pont, ces différentes installations se mélangent, et on passe de l'une à l'autre par des coursives, des écoutilles ou des échelles. Sur les vaisseaux les plus grands, il est facile de se perdre, et il n'y a que les équipages les plus disciplinés qui affichent des plans à intervalles réguliers.

- **Le poste de pilotage** comprend les contrôles du vaisseau et la vigie. C'est ici que sont établis les trajectoires du vaisseau et les plans de bataille. C'est également depuis ce poste qu'est effectivement dirigé le vaisseau. On parle de cockpit lorsque le poste de pilotage n'accueille qu'un ou deux pilotes, généralement assis comme dans un avion de chasse et que le vaisseau est piloté à l'aide d'un manche à balai. On parle d'une passerelle lorsque le poste peut accueillir plus de pilotes et que le vaisseau est piloté grâce à un gouvernail.

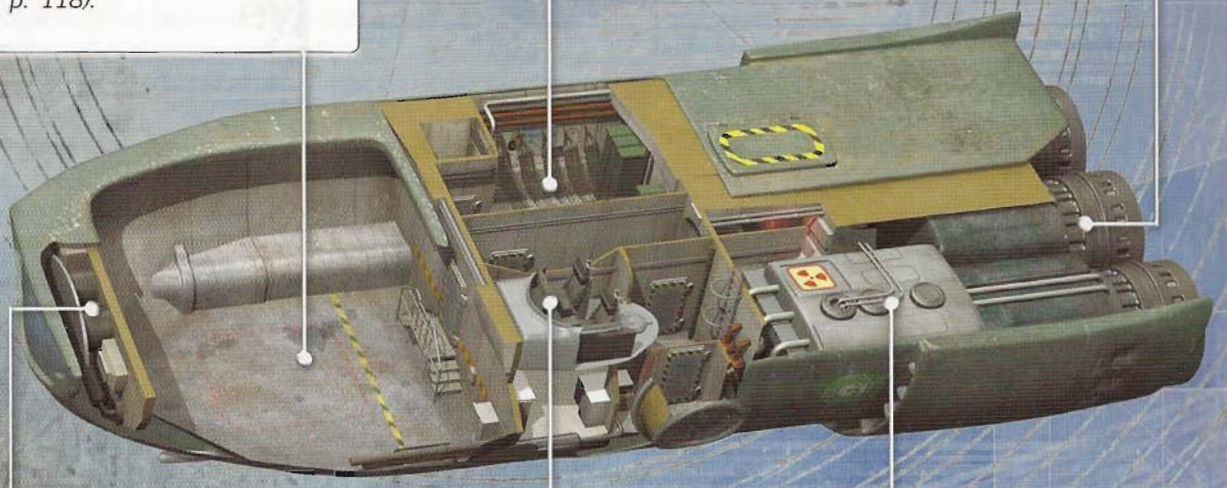
TYPES DE VAISSEAUX

Tonnage	Vaisseau de commerce	Vaisseau de plaisance	Vaisseau militaire
1	Capsule de sauvetage	-	Vaisseau d'abordage
10	Barge de sauvetage	Yacht personnel	Chasseur
100	Transport léger	Yacht	Corvette
1000	Transport lourd	Yacht de luxe	Frégate
10 000	Cargo	Vaisseau de croisière	Cuirassé
100 000	-	-	Croiseur

Soute : *essentielle pour un vaisseau de commerce et pour les pirates, la soute accueille les marchandises du vaisseau, les vivres et éventuellement des pièces détachées pour réparer le vaisseau et des piles de Radix pour alimenter le générateur (cf. p. 118).*

Quartiers : *c'est ici que l'équipage dort, se repose et mange... quand il a le temps ! (cf. p. 119)*

Propulsion : *les réacteurs du vaisseau lui permettent de se déplacer en espace normal et dans l'atmosphère des planètes (cf. p. 117).*



Générateur : *ce réacteur nucléaire fournit l'énergie de tout le vaisseau, notamment de l'hyperpropulsion (cf. p. 117).*

Poste de pilotage : *c'est ici que le pilote et la vigie s'installent pour manœuvrer le vaisseau, en espace normal ou en hyperespace (cf. p. 115).*

Senseurs : *ces appareils très perfectionnés sondent l'espace à la recherche des planètes, des anomalies astrophysiques et des vaisseaux ennemis (cf. p. 116).*

Tourelle : *sur les petits vaisseaux, les armes sont souvent montées en tourelle pour maximiser la puissance de feu. Sur les vaisseaux plus grands, les armes sont montées en batterie et tirent des bordées, comme les bateaux de l'ancien temps (cf. p. 118).*

Hyperpropulsion : *gourmande en énergie, l'hyperpropulsion projette le vaisseau en hyperespace où il se déplace bien plus vite que la lumière (cf. p. 117).*

- **Les quartiers** accueillent les officiers et les matelots. Les premiers sont logés dans des cabines, les seconds dans un dortoir. Dans les vaisseaux les plus petits, il n'y a que des dortoirs. Dans les plus gros, les cabines et les dortoirs sont séparés, chacun constituant un ou plusieurs ponts.
- **Les machineries** comprennent la salle du générateur, la propulsion subluminique et les hyperpropulseurs. Cœur du vaisseau, les machineries constituent également son point faible. Au milieu des tuyaux et des câbles, on y voit toujours s'affairer les mécanos de l'équipage, dont l'attention constante est nécessaire au bon fonctionnement du vaisseau.
- **Les batteries** de canons sont installées sur les flancs du vaisseau. Chaque batterie accueille également la sainte-barbe, le relais énergétique des canons.
- **La soute** est un grand espace vide aux normes de l'OCG. Des marquages au sol et des fixations délimitent les dimensions des conteneurs standard. La soute peut être réaménagée en quartiers si besoin est.

Bien que la plupart des appareillages du vaisseau soient concentrés dans les machineries, tous les ponts accueillent différents engins mécaniques et appareils électroniques. Pour plus de commodité, ceux-ci sont désignés comme systèmes principaux ou systèmes secondaires. Les **systèmes principaux** sont ceux qui sont essentiels au fonctionnement du vaisseau : la propulsion, le générateur, les systèmes de survie, les senseurs et les communications. En général, un vaisseau est dépourvu de **systèmes secondaires**, qui sont des options que le propriétaire peut ajouter au vaisseau pour rendre celui-ci plus performant ou pour lui rajouter des fonctionnalités inédites : convertisseurs énergétiques, sas d'abordage, tourelles, etc. Au sein des systèmes principaux, ceux qui sont les plus nécessaires et les plus emblématiques de la technologie spatiale ne sont autres que le générateur, les propulseurs et le système de survie.

Cette technologie spatiale est largement maîtrisée par toutes les nations stellaires. Hormis les générateurs et les propulseurs, la plupart des systèmes principaux peuvent être construits par n'importe quelle planète industrielle. Seuls les vaisseaux de plus de 1000 t doivent être construits dans l'espace. La technologie est si répandue que certains pirates rafistolent leur vaisseau avec des pièces volées sur des véhicules terrestres. La seule exception, encore une fois, concerne les machineries, d'une technologie très complexe et difficilement reproductible. En outre, il faut tout de même des matériaux rares pour construire un vaisseau spatial car celui-ci doit résister aux rayonnements cosmiques, aux radiations, au froid et aux différences de pression.

Les légendes racontent qu'à l'âge des conquêtes, les vaisseaux spatiaux atteignaient des performances inimaginables pour le dernier millénaire. Outre une vitesse et une résistance hors du commun, les rumeurs leur attribuent des fonctions fantaisistes. Par exemple, certains affirment que ces vaisseaux abritaient une conscience électronique, capable d'assister les pilotes ou même de les remplacer. Personne ne sait où commence le rêve et où finit la réalité.

>>> Le poste de pilotage

L'apparence et le fonctionnement d'un poste de pilotage varient beaucoup selon le type de vaisseau. Le nom lui-même varie. S'il s'agit bien d'un poste de pilotage pour un vaisseau modeste, on parle plus couramment de passerelle ou de pont de commandement pour les vaisseaux plus grands. Quoi qu'il en soit, il s'agit toujours du centre névralgique du vaisseau. Contrairement à certains véhicules terrestres, il n'y a pas de clef de contact sur un vaisseau spatial ; il suffit d'en contrôler le poste de pilotage pour être le maître à bord !

Un poste de pilotage au sens strict peut à peine accueillir trois ou quatre personnes. Dans un chasseur, il s'agit d'un cockpit mono ou biplace. Dans un tel poste, le vaisseau est piloté grâce à une manette, un « manche à balai » dans le jargon des pilotes. Les instruments de communication et les senseurs sont réduits à leur plus simple expression. Si le poste est monoplace, c'est le pilote qui doit s'en occuper en même temps que du pilotage proprement dit. Sinon, ces écrans sont à la charge du copilote.

Une passerelle est plus spacieuse, aussi grande qu'un terrain de sport pour les vaisseaux les plus grands. Le manche à balai est remplacé par une authentique barre de gouvernail, trônant au centre de la passerelle. En bois ou en matériau composite, cette barre contient tous les instruments électroniques dont le navigateur a besoin. Les modèles les plus évolués projettent même des hologrammes à hauteur d'yeux pour donner toutes les informations nécessaires au pilote.

Dans les deux cas, diriger le vaisseau n'est pas de tout repos. Les ordinateurs du dernier millénaire ne sont pas aussi perfectionnés que ceux de l'âge des conquêtes. Aucune tâche n'est automatisée sur un vaisseau, et la présence d'un navigateur est requise vingt-quatre heures sur vingt-quatre.

Il est impératif qu'il s'agisse d'un personnage disposant d'au moins un point dans la compétence « Pilotage (vaisseau spatial) ». Il faut donc toujours au moins un autre membre d'équipage disposant de cette compétence

pour que le navigateur attitré puisse prendre du repos. Les équipages plus nombreux disposent de nombreux copilotes capables de « prendre le quart » à la barre.

Le navordinateur qui équipe tous les vaisseaux se contente de gérer les bases de données et les cartes du vaisseau tout en assurant un traitement minimum des données recueillies par les senseurs. Il est pourtant crucial, car c'est lui qui effectue les calculs incroyablement complexes indispensables à la navigation spatiale et hyperspatiale. Naviguer dans l'espace est en effet une tâche extrêmement complexe que l'homme ne pourrait accomplir sans un ordinateur.

>>> Les senseurs

Tout aussi indispensables, les senseurs sont les yeux et les oreilles du navigateur. Dans l'immensité de l'espace, il est impossible de discerner quoi que ce soit, hormis les planètes et les plus gros astéroïdes. Pour avoir un contact visuel sur quoi que ce soit, il faut être à moins de 0 klik de l'objet observé. Au-delà, il faut recourir aux senseurs.

Les capteurs des senseurs sont concentrés à la proue du navire, et toutes les informations sont relayées jusqu'aux écrans du poste de pilotage. Ils fonctionnent en captant les émissions radio, radar, et tout le spectre électromagnétique. Tous les vaisseaux sont équipés d'un minimum de senseurs, à longue, moyenne et courte portée.

Les **senseurs longue portée** sondent l'espace profond et permettent de repérer les corps célestes, les étoiles et les amas d'astéroïdes ainsi que les flottes de vaisseaux les plus imposantes – celles qui partent à l'assaut de systèmes entiers. Ces repérages sont cependant imprécis et nécessitent de les reporter à la main sur une carte pour déterminer exactement les positions des « contacts senseurs » repérés. Ils ont cependant l'avantage de porter à de très grandes distances, plusieurs dizaines d'unités spatiales, ce qui leur permet de scanner tout un système planétaire.

Les **senseurs à moyenne portée** sondent les environs du vaisseau spatial. Ils sont très précis, au point de pouvoir repérer une capsule de sauvetage perdue dans l'espace. Ils ne sont cependant pas aussi précis que les senseurs de combat, et ne peuvent pas, par exemple, détecter un scaphandre à la dérive. Il est possible d'analyser la nature des contacts repérés, mais cela est très difficile du fait de la distance. Les senseurs moyenne portée sont efficaces jusqu'à quelques unités spatiales.

Les **senseurs à courte portée** repèrent le plus petit des vaisseaux spatiaux. Ils sont sensibles et permettent notamment l'acquisition de cibles au cours d'un combat. Ils peuvent sans problème analyser les « contacts senseurs » pour déterminer s'il s'agit de vaisseaux, de quel type, etc. Si ces senseurs sont suffisamment précis pour déterminer les caractéristiques générales d'une planète, ils ne permettent pas de repérer quoi que ce soit de plus petit qu'une ville à la surface de celle-ci. En outre, ils ne portent qu'à quelques centaines de kliks.

Quel que soit le type de senseurs utilisé, ceux-ci peuvent fonctionner en **mode passif** ou en **mode actif**. Dans le premier cas, le vaisseau n'émet aucun signal et se contente d'analyser les rayonnements perçus : émissions lumineuses, ondes radio et autres rayonnements électromagnétiques. Dans le second cas, le vaisseau émet de nombreux signaux et analyse le retour de ceux-ci pour obtenir des informations bien plus précises.

En principe, un vaisseau repère automatiquement tous les vaisseaux à portée courte de ses senseurs. Parfois, la vigie doit prêter une attention particulière aux senseurs pour trouver sa cible : le vaisseau adverse est en panne, il s'est collé à un autre objet pour dissimuler sa présence ou, tout simplement, est au-delà de la portée courte des senseurs. De même, des objets plus petits qu'un vaisseau sont difficiles à repérer. Utiliser des senseurs tient parfois autant de l'art que de la science. Ceux-ci nécessitent l'attention constante d'une vigie pour prévenir le reste de l'équipage et éviter la collision ou l'abordage !

Les appareils et les consoles des senseurs servent aussi aux communications du vaisseau. Hormis pour les plus sophistiquées, celles-ci sont purement audio. Elles sont limitées à la portée courte des senseurs. Il est théoriquement possible d'envoyer un message radio qui sera entendu à la portée moyenne des senseurs, mais les émissions se perdent dans le bruit de fond spatial, et ce type de communications est tout juste bon à envoyer des SOS désespérés. Des rumeurs courent cependant sur des systèmes de communication capables d'émettre à travers l'hyperespace à plusieurs milliers de PC. De même, des légendes racontent que certains armateurs paranoïaques installent des balises sur leurs vaisseaux, suffisamment puissantes pour retrouver ceux-ci à travers un système, un quadrant ou même la galaxie tout entière !

>>> Les machineries

Si le poste de pilotage est le centre de contrôle du vaisseau, les machineries en sont le cœur et le poumon. Sans elles, le vaisseau s'arrête, la gravité disparaît et l'air se raréfie. Le moindre impact, le moindre combat dans cette zone peut avoir des conséquences désastreuses pour le vaisseau, et les machineries sont bien souvent la cible privilégiée des canonniers lors d'un combat spatial.

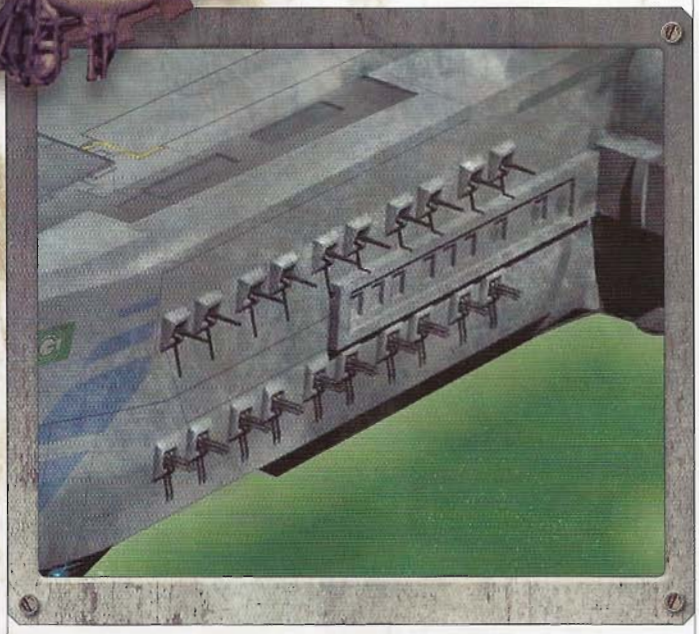
Les machineries s'articulent autour des **propulseurs**, ou réacteurs. Le principe est simple : un générateur à fusion spécialement conçu génère des particules énergétiques chargées qui fournissent la poussée du vaisseau. Ce mode de propulsion réclame de fortes dépenses énergétiques et exige d'être connecté à un générateur nucléaire. Les réacteurs situés à l'arrière du vaisseau font avancer celui-ci tandis que d'autres, plus petits et appelés « réacteurs de manœuvre », lui permettent de s'orienter et de tourner.

Connecté au même générateur que la propulsion subliminique, un **hyperpropulseur** est capable de générer des particules d'un type particulier qui modifient la résonance atomique du vaisseau spatial. Celui-ci est alors propulsé dans l'hyperespace, où il est capable de dépasser la vitesse de la lumière. L'hyperpropulsion est encore bien plus gourmande en énergie que la propulsion subliminique, et les vaisseaux qui en sont dotés abritent une véritable centrale nucléaire miniature !

Conçu pour alimenter les propulseurs et l'hyperpropulseur, le **générateur** d'un vaisseau fournit également l'énergie de tous les systèmes de celui-ci : l'éclairage, les appareillages électroniques, les systèmes de survie, jusqu'à l'ouverture des sas. Fonctionnant sur le principe de la fusion froide, il est capable de fournir d'énormes quantités d'énergie pendant très longtemps. Cependant, la consommation d'un saut hyperspatial est telle que le générateur d'un vaisseau est très gourmand en matières fissibles. Dans le dernier millénaire, tous les générateurs sont fabriqués pour accepter des piles remplies d'un mélange de différents matériaux radioactifs de synthèse. Surnommé **Radix**, ce « carburant spatial » est conditionné dans des piles de formats différents, selon la taille du vaisseau à alimenter. Pour un vaisseau moyen ces piles pèsent une dizaine de kilos et sont aussi grosses qu'un coffre au trésor. Pour les croiseurs, elles pèsent plusieurs tonnes et sont aussi grosses que des containers de transport. Ces vaisseaux abritent de véritables centrales nucléaires ! Une seule unité énergétique permet de parcourir des milliers d'US. En revanche, si le générateur du vaisseau est à sec, celui-ci pourra à peine parcourir quelques dizaines d'US. Remplacer une pile énergétique n'est guère compliqué, mais suppose que le générateur est hors tension. Si le vaisseau doit être maintenu en fonctionnement, ne serait-ce que pour assurer le renouvellement de l'oxygène, la gravité et l'éclairage, l'opération présente quelques risques de court-circuit, et il vaut mieux qu'un ingénieur chevronné la supervise. Bien que la technologie soit parfaitement « maîtrisée », les machineries d'un vaisseau restent dangereuses. La plupart du temps, il n'y a pas d'accident, mais tous les scaphandres spatiaux sont protégés contre la radioactivité et toutes les infirmeries de bord abritent des pilules anti-radiations. On ne sait jamais.

Qu'elles abritent ou pas une hyperpropulsion, les salles des machines sont tout autant effrayantes. Soucieux de laisser le maximum de place aux machines, les ingénieurs n'en ont laissé presque aucune aux hommes d'équipage. Ceux-ci doivent évoluer dans des espaces exigus remplis de câbles, de conduits, de tuyaux et d'écrans de contrôle. Le générateur dégage une chaleur insupportable et la tension qui règne au sein des mécaniciens est presque palpable. Le doux ronronnement que l'on peut entendre depuis l'extérieur du vaisseau se transforme ici en infernal vacarme, et chaque saut hyperspatial résonne ici comme une terrible explosion. Et lorsque les machines sont poussées à leur maximum, il n'est pas rare que des conduits cèdent ou que des arcs électriques surgissent des câbles ou des appareillages. Un vrai bonheur!

Certains historiens affirment qu'au cours de l'âge des conquêtes, des vaisseaux se déplaçaient grâce à des anomalies gravitiques et étaient alimentés par des convertisseurs d'anti-matière. Malheureusement, ces technologies très performantes ont été perdues, et même la Ligue des planètes libres est incapable de reproduire ces miracles.



>>> L'ARMEMENT

Presque tous les vaisseaux du dernier millénaire sont armés. Même le plus petit des yachts est équipé d'un canon laser, et les plus gros croiseurs impériaux disposent d'une puissance de feu suffisante pour oblitérer de petites villes. Afin de pallier toutes les situations tactiques, les ingénieurs du dernier millénaire ont inventé une multitude d'armes embarquées dont les spécificités techniques sont traitées plus en détail dans le chapitre « C'est combien ? » (cf. p. 182). Cependant, certains grands principes se dégagent, quel que soit l'armement exact. Notamment, un vaisseau dispose toujours de six **arcs de tir**. Un arc de tir définit une zone dans laquelle une arme embarquée peut faire feu : Proue, Tribord, Poupe, Bâbord, Pont supérieur et Ventre. En outre, toutes les armes embarquées utilisent l'un des trois modes de tir exposés dans l'encart p. 113.

La plupart des vaisseaux marchands et les vaisseaux militaires de faible tonnage sont équipés de **tourelles**. Celles-ci ont l'avantage de pouvoir faire feu dans tous les arcs de tir, rendant l'installation de nombreux canons superflue. Cependant, le châssis d'une tourelle est complexe à installer. Il est donc impossible de s'armer correctement uniquement avec des armes montées ainsi.

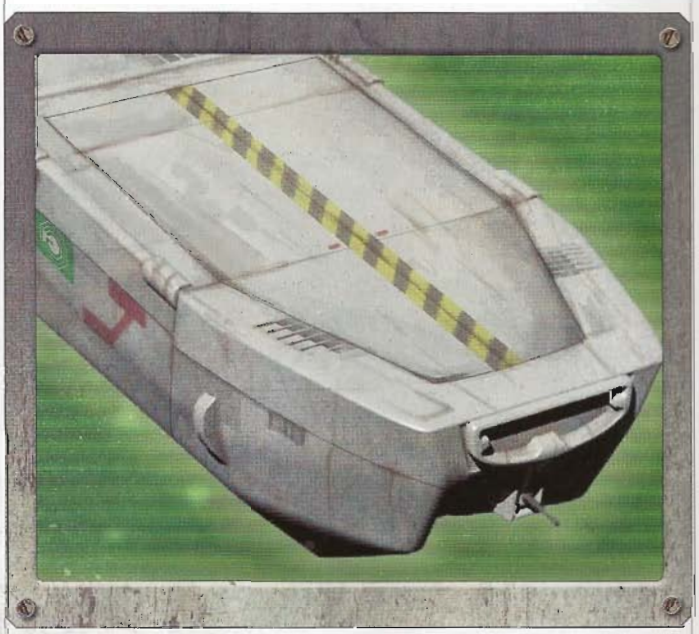
Les vaisseaux de guerre les plus courants sont dotés de **batteries** de canons. Une batterie est constituée d'une dizaine de canons installés contre les flancs de l'appareil, face à leur sabord. Parfois, chaque batterie est installée dans un corridor qui n'occupe qu'une section d'un pont. Lorsque les canons se font plus imposants, un pont entier accueille les batteries du vaisseau. Si un canon ou une tourelle tire une « salve », les batteries, elles, tirent des « bordées », tous les canons faisant feu à l'unisson. Chaque canon est manœuvré par un canonnier, ou plusieurs pour les modèles les plus imposants. Tous les canons sont équipés d'un écran de contrôle et d'un viseur assisté par un ordinateur rudimentaire, mais l'habileté du tireur est primordiale. L'ordinateur ne sert qu'à compenser les gigantesques distances impliquées dans un combat spatial et les vitesses incroyables des vaisseaux spatiaux. Une batterie ne peut tirer qu'à partir du flanc de l'appareil, mais sa puissance de feu peut pulvériser un vaisseau de faible tonnage. Les cuirassés et les croiseurs accueillent de nombreuses batteries sur chaque flanc et peuvent rivaliser avec des flottes entières de chasseurs ou de corvettes.

Les vaisseaux de guerre impériaux sont les mieux armés de la galaxie. Bien qu'inférieure à celle de la Ligue, la technologie impériale a fait des merveilles dans le domaine de l'armement et les vaisseaux impériaux sont équipés de batteries montées sur tourelles. Celles-ci développent la même puissance de feu – sinon plus – qu'une batterie traditionnelle tout en offrant l'avantage de pouvoir tirer dans toutes les directions. Ce « gadget » représente l'un des terribles atouts militaires de l'Empire galactique.

D'autres armements peuplent l'imagination des canonniers. Les planètes balafrées par des explosions cataclysmiques réveillent les vieux démons de l'humanité : des bombes terribles capables de ravager des continents entiers ; des armes énergétiques dont on pourrait contrôler la trajectoire du rayon et, pourquoi pas, des torpilles capables de traverser en hyperespace la coque des vaisseaux ennemis. Si de telles armes existent et qu'une nation stellaire en acquiert le contrôle, elle gagnera un terrible avantage dans la guerre galactique.

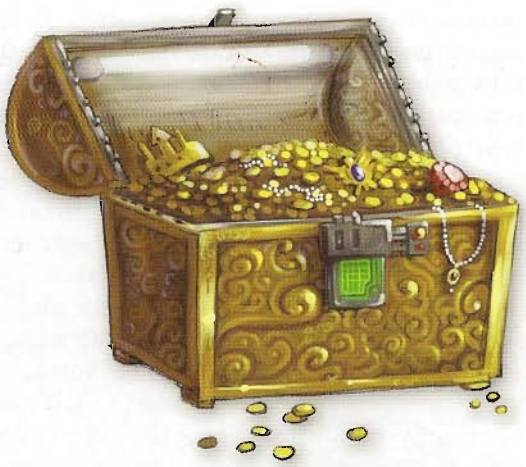
>>> LA SOUTE

Techniquement, tous les vaisseaux spatiaux disposent d'une soute. Cependant, pour certains d'entre eux, notamment les chasseurs spatiaux, celle-ci est réduite à sa plus simple expression : un compartiment de moins d'un mètre cube où le pilote range son matériel de survie et sa caisse à outils ! En général, lorsqu'un matelot parle d'une soute, il fait référence à une zone du vaisseau spécialement aménagé pour recevoir au moins une tonne de containers standard de l'OCG.



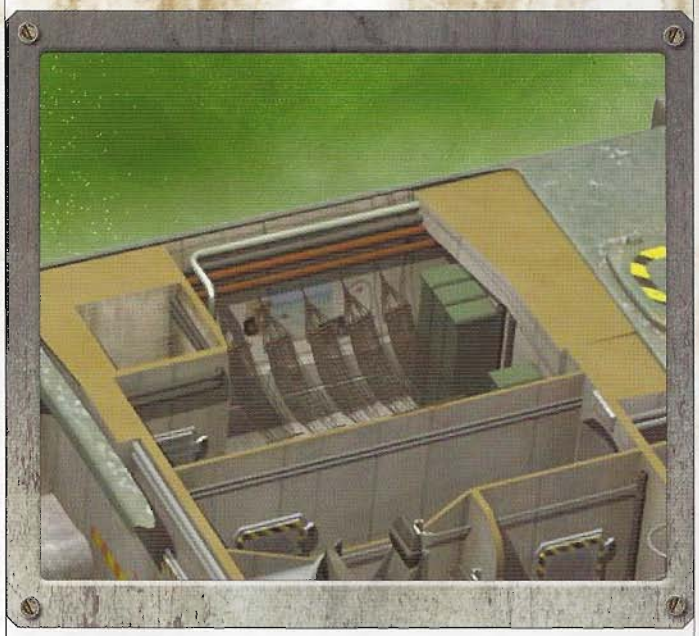
Le cartel a en effet imposé des normes en matière de stockage de marchandises. Même dans les planètes les plus reculées des Barrens, lorsqu'une marchandise est vendue, elle est probablement transportée dans un container OCG. De tailles différentes, ceux-ci peuvent s'encastrer et se combiner pour être stockés dans un minimum d'espace et dans des volumes qui se complètent les uns les autres. En outre, l'OCG a mis au point une norme universelle pour mesurer l'encombrement et le volume d'un container, et donc la contenance d'une soute : l'unité cargo. Le plus souvent, un cargo équivaut à une tonne de marchandises, contenue dans 10 m³. Cependant, certains produits particulièrement denses ou au contraire volatiles ne pèsent pas une tonne ou n'occupent pas 10 m³ alors que, pourtant, ils sont transportés dans une unité cargo. Il existe des containers plus gros, de 8 et 64 unités cargos.

Dans les vaisseaux prévus pour se poser à la surface des planètes, l'accès à la soute se situe sur le pont supérieur du vaisseau, afin de rester émergé lorsque le vaisseau est à l'arrêt. Les containers sont soulevés ou abaissés dans la soute grâce à des grues mécaniques ou rudimentaires, comme dans l'ancien temps. Les vaisseaux trop gros pour entrer en atmosphère disposent d'un accès aux soutes situé sur lepont supérieur, ou ailleurs. Pour des raisons de sécurité, et parce qu'il n'est pas nécessaire de faire autrement, l'ouverture des panneaux d'accès ne peut être contrôlé que depuis l'intérieur. Cependant, les voleurs et les pirates n'hésitent pas à percer légèrement la coque pour atteindre les mécanismes internes et déclencher manuellement l'ouverture des panneaux. En outre, tout comme les sas, ceux-ci peuvent être contrôlés depuis le poste de pilotage.



>>> Les quartiers

La plupart des vaisseaux disposent de quartiers, aussi rudimentaires soient-ils. Au sens strict, ceux-ci regroupent les cabines et les dortoirs dans lesquels les membres de l'équipage et les passagers prennent du repos. Cependant, les quartiers désignent aussi tous les espaces de vie dont les occupants du vaisseau profitent au cours de leur voyage.

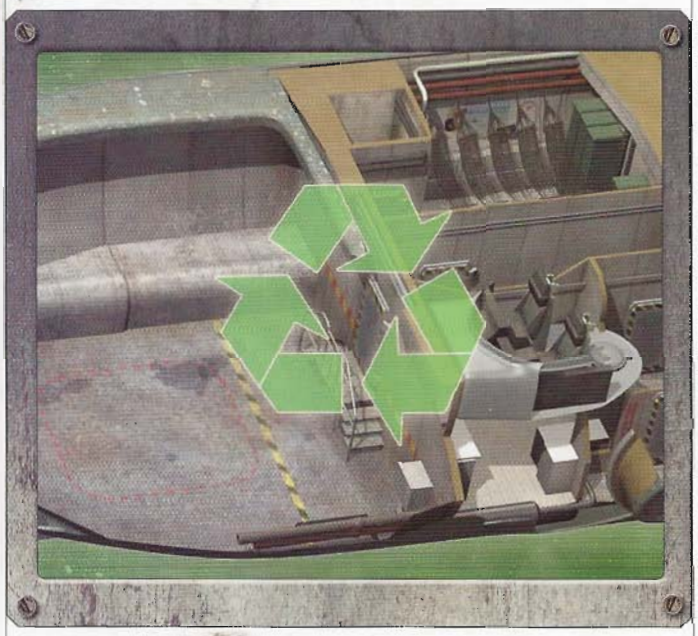


Dans les vaisseaux les plus rustiques, notamment les navires militaires, les quartiers se résument à de gigantesques dortoirs impersonnels et insalubres. Les matelots y sont empilés dans des lits à couchettes ou des hamacs, tendus dans un ordonnancement plus ou moins chaotique. Bien évidemment, les plus fervents utilisateurs des hamacs ne sont autres que les pirates, qui descendent souvent ceux-ci à terre, tant ils sont habitués à dormir dedans.

Le capitaine et les officiers, quant à eux, disposent de cabines. Selon la taille du vaisseau et le luxe de celui-ci, il peut s'agir d'une ridicule chambrette où l'on dort recroquevillé, ou d'une gigantesque suite capable d'accueillir un noble et tous ses serviteurs. Dans les vaisseaux pirates, la cabine d'un officier a bien souvent des allures de chambre au trésor, le pirate y entassant le fruit de toutes ses rapines : meubles solaires, armes en tout genre, breloques, œuvres d'art d'un âge oublié, etc. Dans un vaisseau pirate, pénétrer dans une cabine permet bien souvent de voyager à travers toute la galaxie !

Qu'il s'agisse de dortoirs ou de cabines, les quartiers comprennent toujours des commodités. Grâce à la gravité artificielle du vaisseau, celles-ci sont identiques à ce qui se fait sur la terre ferme. La propreté et le confort de ces installations dépendent simplement du nombre de passagers et du luxe de l'appareil. Dans une corvette des Barrens, les commodités abritent souvent plus de germes que la pire des armes bactériologiques. Celles d'un yacht solaire sont si propres, en revanche, qu'on dit pouvoir y manger. Quoi qu'il en soit, l'eau étant une ressource rare dans l'espace, les toilettes se font avec parcimonie. Prendre une douche est déjà un luxe que les passagers se permettent rarement plus de deux ou trois fois par semaine. Les pirates restent parfois des mois sans se laver. Dans ces conditions, seuls les plus riches se permettent de prendre des bains.

Enfin, les quartiers assurent une dernière fonction : les repas. Tout comme ils dorment ensemble, les matelots mangent dans un réfectoire. Dans les vaisseaux les mieux équipés, les officiers et les passagers importants prennent leurs repas dans des salons privés, souvent attenants aux cabines. Les repas sont le plus souvent constitués de rations lyophilisées peu ragoûtantes, mais sur les yachts les mieux pourvus, de la nourriture fraîche est servie. Ces repas sont préparés dans une cambuse sous la direction d'un matelot au rôle méconnu, mais incontournable : le cambusier. Responsable des ripailles et des bonnes cuites, il est aussi essentiel aux pirates qu'un ingénieur ou un canonnier. Gare aux équipages qui ne s'attacheraient pas les services d'un tel artiste !



>>> Les systèmes de survie

Toutes les merveilles technologiques qui font des vaisseaux spatiaux des engins incroyables ne serviraient à rien si ceux-ci n'étaient pas habitables par l'homme. C'est là qu'interviennent les systèmes de survie. Sans eux, les voyages spatiaux seraient insupportables, forçant les passagers à vivre en apesanteur, engoncés dans des tenues spatiales pendant de longues journées.

Surtout, les passagers mourraient. Car le système de survie le plus essentiel, mais aussi le plus invisible, est logé dans la **coque du vaisseau**. Elle filtre les radiations et les rayonnements cosmiques qui saturent le vide spatial. Sans cet écran de protection, le niveau de radiation serait tel que personne ne survivrait à un voyage. Les ingénieurs vérifient toujours l'état de la coque pour s'assurer que les alliages et les appareillages qui assurent ce filtre sont toujours en état. Cet écran assure également le contrôle de la température, parallèlement à un système de climatisation. C'est grâce à lui que la température ne varie pas entre un froid absolu ou une chaleur infernale, selon que le vaisseau est éclairé ou pas par une étoile proche.

Cependant, le système de survie le plus apprécié et le plus spectaculaire, c'est la **gravité artificielle** qui règne à bord des vaisseaux spatiaux. Celle-ci est due à l'une des rares technologies à avoir survécu à l'âge des conquêtes : l'émetteur d'ondes gravitationnelles. Alimentés par le générateur, ces émetteurs maintiennent un champ de gravitation à l'intérieur du vaisseau, relayé par les alliages spéciaux de l'écran de protection installé à l'intérieur de la coque. Grâce à ce système complexe, les émetteurs gravitationnels permettent également d'annuler les vecteurs d'accélération qui devraient résulter des manœuvres du vaisseau. Malheureusement, ces émetteurs ne sont pas assez puissants pour compenser les manœuvres extrêmement brusques d'un combat spatial. Dans ce cas, il vaut quand même mieux avoir mis sa ceinture !

Tout aussi indispensables, les **recycleurs** assurent que l'équipage profitera d'un air respirable et d'une eau potable pendant toute la durée du voyage. Grâce à des échangeurs chimiques et des filtres physiques, le système de ventilation peut purifier l'air et recycler le dioxyde de carbone. Il existe cependant une légère déperdition et, par mesure de précaution, un équipage profite de chaque atmosphère respirable pour aérer le vaisseau et reconstituer ses stocks d'air frais. En outre, un incendie ou une dépressurisation peuvent amoindrir sérieusement le volume d'air respirable à l'intérieur d'un vaisseau et mettre en danger la survie de l'équipage. Il vaut mieux garder un œil sur la jauge du système de ventilation, ne serait-ce que pour repérer une fuite minuscule provoquée par une micro-météorite ! Les recycleurs d'eau fonctionnent sur le même principe, mais celle-ci passe bien sûr par un système différent d'épuration. Ici, la déperdition est encore plus grande, et les problèmes de pureté plus flagrants. Même lorsque le système fonctionne bien, les réserves s'assèchent au bout d'environ un mois. Elles se remplissent automatiquement à chaque fois qu'un vaisseau amerrit. Un équipage prudent emportera des provisions d'eau pour parer à toute éventualité. Certains matelots ont même développé une certaine méfiance à l'égard de l'eau potable, ou peut-être ne s'agit-il que d'une excuse pour boire plus de rhum !

>>> Les sas

Lorsqu'un vaisseau se déplace dans l'espace, se protéger de l'extérieur est l'une des préoccupations principales des occupants. Pourtant, une fois arrivés à destination, il faut bien pouvoir sortir. Cette communication difficile entre l'intérieur et l'extérieur est assurée par des sas. Seuls les chasseurs et les yachts personnels n'en disposent pas, les passagers accédant au poste de pilotage par l'ouverture de la verrière du cockpit.

À l'intérieur du vaisseau, le sas est une section de couloir fermée de part et d'autre par des portes anti-explosions particulièrement solides. Lorsqu'un passager désire sortir, il franchit la porte intérieure, ferme celle-ci, passe sa combinaison, dépressurise le sas puis ouvre la porte extérieure. Lorsqu'il désire entrer, il doit d'abord actionner un panneau de contrôle pour s'assurer que la porte intérieure est fermée, puis entre dans le sas, referme la porte extérieure, re-pressurise le sas, retire sa combinaison et ouvre la porte intérieure du sas.

À l'intérieur du vaisseau, la taille des sas varie selon le tonnage, pour que les équipages les plus nombreux puissent circuler avec plus de facilité. Du côté extérieur, les sas sont de grosses portes anti-explosions au standard OCG, soit environ un mètre et demi de large. Toutes les stations orbitales disposent de pontons pressurisés : des conduits étanches, parfois rétractables, qui s'adaptent à l'encadrement de la porte et assurent une communication étanche entre l'intérieur du vaisseau et l'intérieur de la station. Il n'est alors pas nécessaire de changer la pression du sas et d'enfiler un scaphandre. Les vaisseaux les mieux équipés ou les plus massifs disposent également de tels conduits, souvent rétractables. Ceux-ci sont appelés « sas d'abordage », car ils permettent effectivement de passer à l'assaut d'un autre vaisseau sans avoir à se préoccuper du vide spatial. Certains sont même dotés d'un éperon afin de défoncer le sas adverse, sans rompre l'étanchéité de l'ensemble.

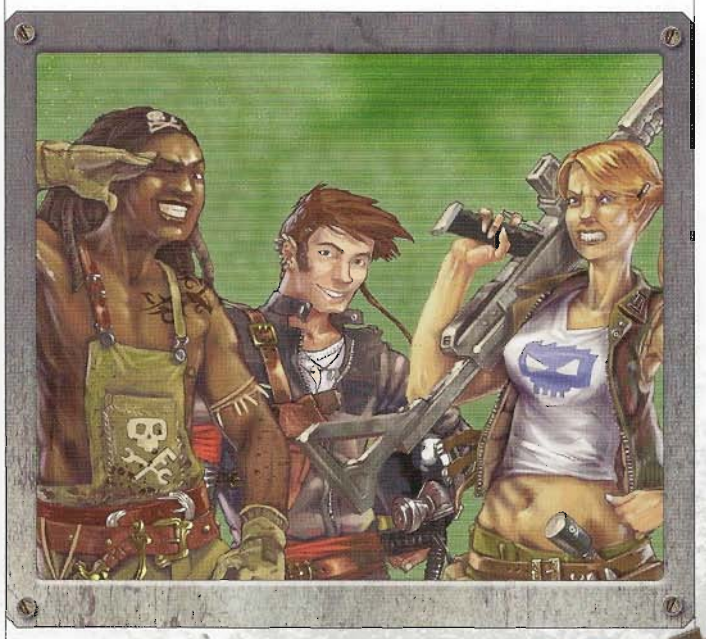
Les vaisseaux les plus lourds disposent de nombreux sas, installés un peu partout sur la coque. Ces vaisseaux ne pénètrent jamais les atmosphères et ne font qu'accoster des stations. La liberté de mouvement dans l'espace les affranchit de contraintes sur le placement des sas. Car pour les vaisseaux plus modestes, l'amerrissage impose de placer les sas soit sur les flancs du vaisseau, aussi hauts que possible, soit sur le dos de celui-ci. En effet, le sas doit rester au-dessus du niveau de l'eau ! Quand un sas est placé sur le dos, un petit élévateur ou une échelle permet aux passagers d'entrer ou de sortir du vaisseau. La plupart des vaisseaux légers disposent de deux sas principaux, un sur chaque flanc. En outre, ils sont le plus souvent dotés d'une porte de chargement/déchargement qui donne sur la soute, ainsi que d'une écoutille faisant office de sas de secours.

En réalité, les vaisseaux disposent de bien plus de sas que cela. Chaque porte, chaque écoutille, même à l'intérieur du vaisseau, est conçue pour être aussi étanche que les sas extérieurs. Ainsi, une brèche ne condamne pas l'ensemble du vaisseau, chaque section pouvant être pressurisée ou dépressurisée à volonté. Cependant, ces sas internes sont moins résistants que les sas externes, et il ne faut pas compter sur eux pour tenir le choc pendant un voyage trop long, encore moins pendant un saut hyperspatial !

>>> L'équipage

Dans le dernier millénaire, aucune tâche ne peut être accomplie sans qu'un être humain s'en occupe. Un vaisseau spatial ne dort donc jamais, et le bon déroulement d'un voyage spatial repose sur les épaules de tout l'équipage.

L'équipage d'un vaisseau spatial répond à une structure et une hiérarchie strictes, de façon à ce que tout le monde sache quoi faire, même au milieu d'une bataille ou d'une tempête hyperspatiale. Ainsi, il existe trois échelons hiérarchiques dans un équipage :



- **L'officier commandant,** aussi appelé commandant, ou capitaine lorsque c'est effectivement un capitaine. Il est le seul maître à bord et dirige toutes les tâches du vaisseau.
- **Les officiers,** aussi appelés officiers supérieurs. Chacun est responsable d'un poste au sein du vaisseau.
- **Les matelots,** aussi appelés hommes d'équipage. Il en existe trois sortes. Le matelot de première classe est un vrai matelot, et il est affecté à un poste du vaisseau. Le matelot de seconde classe, aussi appelé « mousse » n'a pas de poste défini. Les spécialistes, quant à eux, ont une fonction précise, mais qui n'est pas liée aux manœuvres du vaisseau : docteur, scientifique, etc.

Les officiers et les matelots sont répartis entre les différents postes du vaisseau. Leur coordination est assurée par le capitaine :

- **Pilotes** : les pilotes opèrent dans le poste de pilotage sous le commandement du navigateur en chef et dirigent les manœuvres du vaisseau ;
- **Vigies** : les vigies gèrent les senseurs du poste de pilotage. Elles sont également responsables des communications du vaisseau ;
- **Canonniers** : sous la direction du maître-canonnier, ils servent les armes embarquées du vaisseau lors des combats et les entretiennent le reste du temps ;
- **Mécaniciens** : les mécaniciens assistent l'ingénieur-chef dans les machineries et veillent en toutes circonstances au bon fonctionnement du générateur et de la propulsion ;
- **Fusiliers** : le poignard entre les dents, ils abordent les navires sous le commandement du maître d'abordage ;
- **Mousses** : les mousses s'occupent du ménage, de la cambuse et des marchandises. Ils répondent directement au bosco, qui sans être un officier est responsable des mousses.

Chaque vaisseau a besoin d'un certain nombre de matelots à chaque poste pour fonctionner correctement et pour que les tests de compétences soient effectués sans malus. Il s'agit de **l'équipage minimum.** La présence de ces effectifs ne permet pas de bénéficier de la règle *Tous ensemble !* puisqu'il s'agit du nombre minimum de personnages nécessaires à la gestion d'un poste.

ALERTE ROUGE !

Le nombre exact de matelots présents à chaque poste à un moment donné dépend de l'état d'alerte du vaisseau. Tant qu'il le peut, le capitaine ménage les forces de son équipage, mais bat le rappel des troupes lorsque les choses se corsent :

- **Alerte verte** : un quart des matelots est présent à chaque poste. Cet état d'alerte est très dangereux, et il n'est utilisé que dans les systèmes extrêmement sûrs ou en orbite autour des planètes correctement défendues. Seul un quart des armes de chaque batterie peut tirer et les autres postes subissent TD.

- **Alerte jaune** : la moitié de l'équipage minimum est présent à chaque poste. C'est le niveau d'activité normal d'un vaisseau spatial. Seule la moitié des armes de chaque batterie peut tirer et les autres postes subissent D+1.

- **Alerte rouge** : tous les hommes sont sur le pont. Le vaisseau fonctionne à plein régime. C'est le niveau d'activité des combats spatiaux et des moments difficiles du voyage.

Quel que soit l'état d'alerte, il y a toujours un officier en fonction.

Il faut **trois tours** pour passer d'un état d'alerte à un autre : un pour que les matelots se réveillent, un pour qu'ils s'habillent ou s'équipent, et un pour qu'ils prennent leur poste.

Cet équipage minimum est nécessaire à tout instant, car un voyage spatial requiert en permanence l'attention des matelots. Cependant, il n'est pas possible de tenir éveillé tout l'équipage pendant plusieurs jours. De même, les capitaines n'ont généralement pas le loisir d'embarquer des matelots supplémentaires pour relever ceux en fonction. Un vaisseau fonctionne donc en général avec un équipage inférieur à son équipage minimum. Chaque groupe de matelots alterne entre des périodes de travail et des périodes de repos. Ce sont **les quarts** qui durent chacun quatre heures.

Cependant, les pirates sont rarement assez nombreux ou organisés pour mettre en place de véritables quarts. Ils restent fièrement à leur poste des journées entières, relayés seulement pour satisfaire les besoins les plus élémentaires. Ce n'est que lorsqu'ils tombent de sommeil qu'ils sont relevés et peuvent retrouver leur hamac. À bord d'un vaisseau spatial, même pirate, la vie n'est pas toujours rose !

Gérer les quarts est un casse-tête pour les officiers. Ceux qui dirigent les vaisseaux les plus gros font parfois en sorte d'engager plus de matelots que ce dont ils ont besoin afin de pouvoir maintenir plus longtemps le vaisseau en alerte rouge. Il paraît que les vaisseaux impériaux sont si bien gérés qu'ils sont en alerte rouge vingt-quatre heures sur vingt-quatre !

LES ASTROPORTS

Les astroports du dernier millénaire varient beaucoup en apparence et en fonctionnalités, au gré des nations stellaires et du niveau de développement de chaque planète. Ils partagent cependant tous un point en commun : ils sont construits autour d'un plan d'eau. Les vaisseaux du dernier millénaire n'atterrissent pas, ils amerrissent. Pour les accueillir, les astroports disposent de longs pontons, en tout point semblables à ceux d'un port maritime, qui s'élancent sur les eaux pour permettre aux équipages de débarquer.

Sur certaines planètes, les astroports sont des bicoques de bois et les pontons grincent lorsqu'on marche dessus. Sur d'autres, le plan d'eau est un lac artificiel et les pontons sont des constructions de matériaux synthétiques maintenus en suspension par des générateurs anti-grav. Entre ces deux extrêmes, tout est possible. Certains astroports sont même de véritables villes avec centres commerciaux, hôtelleries et centres de loisirs. Par ailleurs, la plupart des astroports s'accompagnent d'une défense planétaire : d'innombrables batteries de canons lasers ou de lance-missiles capables d'atteindre des cibles en orbite, afin de défendre la planète contre une flotte ennemie.

Beaucoup d'astroports appartiennent à l'OCG, même dans les autres nations stellaires, car le cartel a le plus d'expérience en la matière. Les astroports construits dans d'autres nations constituent des comptoirs commerciaux et des enclaves reconnues par des traités. Ces derniers précisent que les échanges commerciaux effectués dans l'astroport doivent se conformer aux lois de la planète. Les marchandises qui sont illégales sur celle-ci le sont donc aussi dans l'astroport.

Au-delà de 1000 t de tonnage, il est impossible de pénétrer dans le champ gravitationnel d'une planète sans infliger des avaries au vaisseau ou perturber l'écosystème de la planète. Ces vaisseaux ne se posent donc jamais, ils accostent à des stations orbitales ou stationnent en orbite et envoient des vaisseaux plus petits débarquer leur cargaison ou leurs passagers. Parfois, même les vaisseaux plus petits accostent à des stations plutôt que de descendre à la surface d'une planète. L'atmosphère de certaines colonies est si dangereuse que même les vaisseaux ne s'y aventurent pas. Certains traités signés entre l'OCG et les autorités locales n'autorisent pas les vaisseaux à se poser. Parfois, c'est un simple problème d'embouteillage qui oblige les vaisseaux à patienter en orbite. Heureusement, l'OCG a pensé à tout et même les emplacements en orbite sont recensés, enregistrés et alloués contre une somme modique. Les stations orbitales accueillent également ces vaisseaux. Ici, point de pontons, mais des sas rétractables qui s'amarrent aux sas des vaisseaux. Ceux-ci sont tout aussi payants, cela dit !

LE COMBAT SPATIAL

Pour un pirate de l'espace, un bon combat spatial est toujours le bienvenu. Les canons sont chargés à bloc, les vaisseaux virevoltent à des vitesses hallucinantes et la mort rôde dans les coursives. C'est le moment de hisser le drapeau noir, le Jolly Rogers, et de montrer ce qu'on a dans le ventre !

Metal Adventures utilise un système de combat spatial spectaculaire, dont l'enjeu principal est le combat tournoyant : les pilotes cherchent à obtenir une position avantageuse sur leurs adversaires et à foudroyer ceux-ci de leurs canons. Ce système se permet donc quelques approximations. Cela est dû à la nature particulière des combats spatiaux et à leur mise en scène dans un espace en trois dimensions. Plutôt que de s'embêter avec de fastidieux calculs, *Metal Adventures* privilégie un système cinématique et agressif !

>>> Déroulement d'un combat spatial

Un combat spatial débute lorsqu'un équipage veut arraisonner ou détruire un vaisseau. Cela suppose que cet équipage ait repéré le vaisseau adverse et que celui-ci soit à portée courte de senseurs.

Un combat spatial fait partie de ces scènes qui sont jouées en tour par tour. Cependant, si les tours se succèdent, ils ne se ressemblent pas. Un combat spatial implique des vaisseaux se déplaçant à très grande vitesse, et la situation peut changer du tout au tout en un instant. Un combat spatial se décline donc en quatre types de situations :

- **L'approche** : les vaisseaux se rapprochent les uns des autres pour engager le combat tournoyant ;
- **Le combat tournoyant** : les vaisseaux s'accrochent et se désengagent pour obtenir la meilleure position tout en se soustrayant aux tirs ennemis ;
- **La poursuite** : un des vaisseaux cherche à éviter le combat ;
- **L'abordage** : l'équipage d'un des vaisseaux saute sur un autre pour attaquer l'équipage en combat personnel.

En principe, ces quatre situations se succèdent dans le temps : un combat débute par une phase d'approche, et lorsque les deux vaisseaux sont suffisamment proches, se transforme en combat tournoyant. Les pirates voudront aborder leur cible, tandis que celle-ci tentera au final de prendre la fuite. Cependant, il est possible qu'une situation particulière exclue l'une de ces phases : la corvette de la douane est si proche que la scène débute immédiatement par un combat tournoyant ou un abordage, les deux croiseurs se contentent de tirer des bordées à distance raisonnable, etc.

Un combat spatial s'achève lorsque l'un des deux camps n'est plus repéré par l'autre et ne veut plus continuer le combat ou lorsque l'agresseur a obtenu gain de cause.

>>> La Battlegrid

La Battlegrid est un système de repérage tactique des vaisseaux en combat. Elle est graduée en kliks (K), qui valent chacun 1000 km. Cette unité de mesure est utilisée pour gérer les combats spatiaux et les voyages orbitaux, reliant une planète à l'un de ses satellites. C'est en kliks que sont exprimées les portées courtes des senseurs et celles des armes.

La Battlegrid permet de gérer des combats spatiaux se déroulant dans une sphère de 1000 K de diamètre. Elle permet de déterminer les distances qui séparent les vaisseaux et les trajectoires que ceux-ci empruntent. Cependant, elle ne restitue pas exactement l'emplacement des vaisseaux. C'est un schéma, pas une carte ni un plan. Ne serait-ce que parce que l'espace est en trois dimensions, et la Battlegrid en deux !

La Battlegrid se compose de trajectoires et de relevés de distance. Elle est centrée sur le point zéro (point 0) :

- **Les trajectoires** sont les lignes droites. La Battlegrid fournie en annexe montre deux trajectoires, une d'attaque et une autre d'interception. Les trajectoires sont graduées en incréments de 25 K. Chacune de ces graduations constitue un **point** sur la Battlegrid.
- **Les axes de convergence** sont des arcs de cercles qui indiquent les points où un vaisseau peut changer de trajectoire, **les points de convergence**.
- **Les relevés de distance** sont de deux sortes. Les chiffres situés sur les trajectoires indiquent la distance entre le point correspondant et le point zéro. Les axes de convergence indiquent la distance entre les deux points de convergence.
- **Le point zéro** est le centre de la Battlegrid. C'est de lui que partent toutes les graduations. Il représente le point où les trajectoires se rejoignent.

Pour déterminer la distance qui sépare deux vaisseaux, il faut procéder ainsi :

- Si les deux vaisseaux sont sur la même trajectoire, il suffit de compter les points de 25 K qui les séparent ou de s'aider des relevés de distance.
- Si les deux vaisseaux sont sur des trajectoires différentes, le calcul est légèrement plus complexe. Il faut prendre pour repère le vaisseau le plus éloigné du point 0. Ensuite, il faut identifier l'axe de convergence le plus proche de ce vaisseau, mais situé entre celui-ci et le point 500 K de sa trajectoire. La distance qui sépare les deux vaisseaux est égale à cet axe.
- Deux vaisseaux qui sont sur le même point de la Battlegrid sont à distance 0.

BATTLEGRID

AVANTAGE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Une Battlegrid photocopiable est disponible dans les annexes à la fin de cet ouvrage.

Bien des combats spatiaux ont pour enjeu un objectif immobile du point de vue des participants (station orbitale, astéroïde, etc.). Dans ce cas, cet objectif est placé au point zéro.

Pour vous servir de la Battlegrid, le plus simple consiste à la photocopier et à indiquer au crayon la position des vaisseaux. Si tout le monde a une bonne mémoire autour de la table et si le combat est simple, il est également possible de simplement se souvenir de la distance qui sépare ceux-ci. Enfin, si vous disposez de l'équipement nécessaire, vous pouvez faire une photocopie agrandie et utiliser des figurines de vaisseaux spatiaux. Vous avez même le droit de faire les bruitages !

Dans tous les cas, indiquez comment sont orientés les vaisseaux, car cela a une influence sur les mouvements et les tirs.

Tel quelle, la Battlegrid permet de gérer des combats entre vaisseaux dont les senseurs ne portent pas à plus de 1000 K. Pour les autres, voici comment procéder :

- Si le combat n'oppose que deux vaisseaux, contentez-vous d'actualiser la distance lorsqu'un vaisseau s'approche ou s'éloigne de l'autre.
- Si le combat implique d'autres vaisseaux, placez ceux que vous pouvez sur la Battlegrid et indiquez sur quelle trajectoire se trouve celui qui est trop loin. Précisez également la distance qui le sépare du point 0.

Lorsque la distance séparant les deux vaisseaux est inférieure ou égale à 1000 K, il redevient possible de recourir à la Battlegrid.

Le nombre de trajectoires différentes peut paraître restreint au vu de l'immensité et de la vacuité de l'espace. Cependant, la Battlegrid ne représente pas les positions exactes, uniquement les distances et les vecteurs de mouvement. Deux vaisseaux sur la même trajectoire de Battlegrid ne sont probablement pas l'un derrière l'autre dans la réalité, mais au-dessus, en dessous, etc. La Battlegrid montre juste qu'ils se dirigent dans la même direction et que la distance qui les sépare est égale à celle indiquée.

CONTACT

Parfois, un combat spatial ne débute pas avec une distance égale à la portée des senseurs les plus performants. Lorsque c'est le cas, l'aventure le précise, mais voici quelques exemples typiques. Un pirate averti en vaut deux !

- **Contrôle de douanes** : amarrés ou presque, les deux vaisseaux sont à distance 0 ;
- **Aux environs d'un astroport** : à cause du trafic, aucun vaisseau ne peut être espacé d'un autre de plus de 25 K ;
- **En orbite** : la distance ne peut être supérieure à celle du satellite naturel le plus proche ;
- **En débouchant de l'hyperespace** : si les deux vaisseaux arrivent, la distance est égale à 100 K. Si un des deux était en embuscade, la distance est égale à la portée de ses senseurs.

ATTENTION À LA BÔME

Si un pilote n'obtient aucun succès sur un test de Pilotage (vaisseau spatial) lors d'un engagement ou d'un combat tournoyant, le MJ peut dépenser des dés MF pour provoquer une collision. Le nombre de points de dégâts occasionnés par celle-ci est égal au nombre de dés MF dépensés. Le niveau de dégâts est déterminé par la taille respective de chaque vaisseau : les dégâts infligés au plus petit sont G, au plus gros S, et L si les deux vaisseaux sont de taille égale.

>>> L'APPROCHE

La phase d'approche consiste pour les deux vaisseaux à se rapprocher l'un de l'autre pour aboutir à un combat tournoyant. Si l'un des deux vaisseaux ne souhaite pas participer à un combat, l'approche dégénère immédiatement en poursuite (cf. p. 129).

Au début du combat spatial, les vaisseaux sont placés sur la Battlegrid comme indiqué dans l'aventure. Si celle-ci ne précise rien, il faut appliquer les règles suivantes :

- Si le combat oppose deux vaisseaux ou deux groupes de vaisseaux, ils sont tous les deux placés sur la trajectoire d'attaque, de part et d'autre du point zéro. Ils sont placés de façon à ce que la distance les séparant soit égale à la portée des meilleurs senseurs.
- Si le combat implique plus de deux camps, les vaisseaux du troisième camp sont placés sur la trajectoire d'interception, à un relevé de distance inférieur ou égal à la portée de leurs senseurs. Les vaisseaux sont orientés vers le point 0.

Un tour d'approche se déroule comme indiqué dans le chapitre « Déroulement d'un tour » (cf. p. 41). À son rang d'initiative, chaque joueur décide des actions de son personnage. Cependant, la situation propre à l'approche, deux engins de métal propulsés à des vitesses astronomiques, a une influence sur les actions possibles ou non, et sur la façon dont elles sont accomplies.

Le mouvement du vaisseau

Il est géré au début de la phase d'action du pilote et constitue une action gratuite. Le joueur annonce la vitesse du vaisseau, un multiple de 25 K inférieur ou égal à la vitesse tactique du vaisseau. Un vaisseau dont la propulsion fonctionne peut toujours se déplacer d'au moins 25 K.

- Si le vaisseau s'est déplacé de plus de 25 K au tour précédent, il doit se déplacer d'au moins 25 K dans la même direction, à moins que le pilote n'effectue avec succès l'action « Rétrofusées » (cf. p. 137).
- Si le vaisseau s'est déplacé de 25 K ou moins au tour précédent, il peut rester stationnaire ou se déplacer dans n'importe quelle direction et à n'importe quelle vitesse.

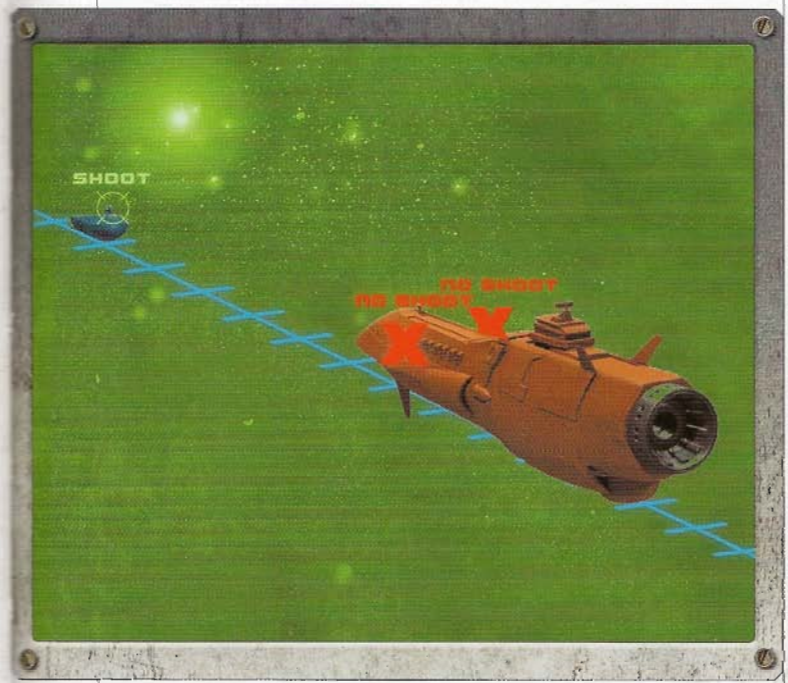
Le vaisseau est déplacé jusqu'au point correspondant sur sa trajectoire. Si cela l'éloigne de son adversaire, le pilote peut transformer l'approche en poursuite (cf. p. 129).

Si un pilote dont le vaisseau est présent sur une trajectoire d'interception veut passer sur une trajectoire d'attaque, ou vice-versa, il doit effectuer l'action « Virer » (cf. p. 159). En outre, un vaisseau situé au point 0 peut librement changer de trajectoire.

Les tirs

Ils sont effectués normalement, mais le positionnement des armes sur le vaisseau limite les cibles qui peuvent être visées :

- Les armes montées sur la proue peuvent tirer sur une cible située sur la même trajectoire et devant le vaisseau.
- Les armes montées sur la poupe peuvent tirer sur une cible située sur la même trajectoire et derrière le vaisseau.
- Les armes montées sur les flancs peuvent tirer sur les vaisseaux situés sur d'autres trajectoires.
- Les armes montées sur tourelles peuvent tirer dans toutes les directions.
- Pour utiliser les armes montées sur d'autres arcs de tir que ceux normalement autorisés, un vaisseau ne doit pas se déplacer et le pilote doit faire pivoter celui-ci (cf. p. 136).



L'engagement

Dès que les deux vaisseaux sont à une distance nulle, au même point de la Battlegrid, le pilote actif a la possibilité d'effectuer un engagement. Cela requiert une action complexe. L'engagement est simulé par un test de Pilotage (vaisseau spatial) effectué par le pilote actif. La Difficulté de ce test est égale à la distance parcourue par le vaisseau ce tour-ci, divisée par 25. Si le pilote adverse a retardé une action complexe en vue d'un engagement, il peut tenter un test de Pilotage (vaisseau spatial) à la même Difficulté pour engager le combat tournoyant ou éviter celui-ci. Les succès obtenus s'ajoutent alors à la Difficulté du test d'engagement du pilote actif. Le résultat des tests d'engagement détermine la suite du combat spatial (l'Avantage et le contact visuel sont décrits dans « Le combat tournoyant ») :

- Si un seul pilote tente et réussit une manœuvre d'engagement, le combat devient un combat tournoyant et ce pilote dispose de l'Avantage et d'un contact visuel.
- Si les deux pilotes tentent et réussissent une manœuvre d'engagement, le combat devient un combat tournoyant. Le pilote ayant obtenu le plus de succès sur le test d'engagement ou ayant l'initiative dispose de l'Avantage et d'un contact visuel.
- Si aucun pilote ne réussit une manœuvre d'engagement, la fin du mouvement du vaisseau est résolue et le combat continue.

Si l'engagement a lieu, le MJ note le nombre de succès excédentaires obtenus lors du test de Pilotage (vaisseau spatial) du pilote ayant l'Avantage.

La fin de la phase d'action est ensuite jouée normalement. La prochaine phase d'action démarre en combat tournoyant.

Il est également possible d'entrer dans un combat tournoyant déjà engagé. Pour cela, il faut se rendre au point où se déroule le combat tournoyant et réussir un test de Pilotage (vaisseau spatial) qui requiert une action complexe. Aucun pilote ne peut s'y opposer. La Difficulté de ce test est égale à la valeur de l'Avantage. Si le pilote réussit, il entre dans le combat tournoyant en obtenant l'Avantage et un contact visuel avec tous les vaisseaux qui y participent. Ceux-ci n'ont pas de contact visuel sur lui.

>>> Le combat tournoyant

Entre deux chasseurs, un combat tournoyant consiste à « se placer dans les six heures » de son adversaire. Cela signifie que le chasseur attaquant est à l'arrière du vaisseau poursuivi. Le premier peut faire feu, mais pas le second. Avec des vaisseaux dotés de batteries de canons, le combat tournoyant consiste à tourner autour de sa cible pour lui présenter un flanc afin que les batteries aient une position de tir optimale. Dans le même temps, chaque capitaine cherche à prendre le vaisseau par l'arrière ou l'avant, là où aucune batterie ne peut tirer. Lorsqu'il s'agit de vaisseaux dotés de tourelles, la seule solution consiste à l'approcher par un arc de tir dépourvu d'armement ou d'aller si vite que les tourelles ne peuvent pas suivre. Combattre de tels vaisseaux n'est jamais aisé, ce qui rend les vaisseaux de l'Empire galactique particulièrement dangereux !

Un combat tournoyant se déroule dans un cube d'un klik d'arête ; il peut impliquer un nombre infini de vaisseaux, quel que soit le tonnage de ceux-ci. Les vaisseaux sont proches les uns des autres, parfois seulement de quelques mètres et les angles morts se créent ; les positions relatives des vaisseaux sont déterminantes pour la suite du combat !

Un combat tournoyant repose sur deux notions : le **contact visuel** et **l'avantage tactique**, ou Avantage. Le contact visuel représente le fait pour l'équipage d'avoir le vaisseau ennemi dans sa ligne de mire. Il est nécessaire pour pouvoir tirer sur celui-ci. L'avantage tactique représente le fait d'avoir le dessus sur son adversaire et d'être celui qui mène la danse. L'Avantage est noté par une valeur qui évolue au fil des tours.

Au début du combat tournoyant, un des deux pilotes a l'avantage tactique et un contact visuel sur son adversaire. Celui-ci n'a ni l'Avantage, ni de contact visuel. La valeur de l'Avantage est égale au nombre de succès excédentaires obtenus sur le test effectué lors de l'engagement. Chaque tour de combat tournoyant se déroule comme indiqué dans le chapitre « Déroulement d'un tour » (cf. p. 41), mais les pilotes ont accès à des actions spécifiques au combat tournoyant. En outre, les possibilités d'actions sont restreintes suivant la configuration du combat :

Combat spatial ou bataille spatiale

Ce système de combat spatial est particulièrement adapté aux situations impliquant peu de vaisseaux ou de factions différents. Si ceux-ci se multiplient, les choses deviennent compliquées, trop pour être gérées avec la Battlegrid. Ces batailles rangées de l'espace réclament un système de simulation différent qui sera fourni dans les suppléments de la gamme *Metal Adventures*.

- **Si un seul vaisseau a un contact visuel,** il peut faire feu de toutes ses tourelles et de toutes les batteries situées sur un même arc de tir. Son adversaire, en revanche, ne peut faire feu d'aucune arme. Il peut obtenir un contact visuel en réussissant à Accrocher son adversaire (cf. p. 132).
- **Si les deux vaisseaux ont un contact visuel,** il s'agit d'un « face à face », souvent très dangereux, car les batteries des deux vaisseaux ouvrent le feu dans un déchaînement d'énergies destructrices ! Les deux vaisseaux peuvent faire feu comme ci-dessus. Si un des deux vaisseaux parvient à Accrocher son adversaire, il le prive de contact visuel.

D'un tour à l'autre, il est possible de changer l'arc de tir qui fait feu sur un vaisseau au prix d'une action simple (cf. p. 136).

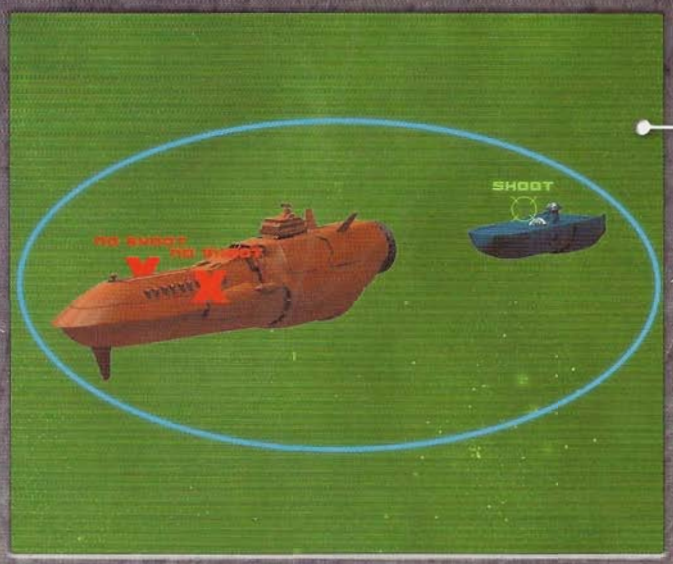
Accrocher précise que son issue modifie la valeur de l'Avantage. Lorsque c'est le cas, le MJ note le nombre de succès excédentaires, car celui-ci est la nouvelle valeur de l'Avantage.

Au cours d'un combat tournoyant, les vaisseaux restent au même point de la Battlegrid.

Si plus de deux vaisseaux ou escadrons participent à un combat tournoyant, un seul d'entre eux peut avoir l'Avantage. Un vaisseau ou un escadron qui réussit à Accrocher obtient un contact visuel sur tous les autres vaisseaux du combat ou prive ceux-ci d'un contact visuel sur lui.

Un combat tournoyant s'achève lorsque l'un des deux vaisseaux est définitivement neutralisé ou parvient à fuir. Le combat passe alors en mode poursuite.

LE COMBAT TOURNOYANT



Le Galactic Basic (Bleu) a un contact visuel sur le Galactic Guardian (Orange). Il dispose en outre de l'Avantage.

Les deux vaisseaux ont un contact visuel ; c'est un face à face. Selon la situation exacte, l'un ou l'autre peut avoir l'Avantage.

Le Galactic Guardian (Orange) a un contact visuel sur le Galactic Basic (Bleu). Il dispose en outre de l'Avantage.

>>> La poursuite

Une poursuite se produit lorsque l'un des équipages ne veut pas participer au combat. Elle peut se produire au cours de l'approche ou après un combat tournoyant. Elle repose sur la notion d'écart, la distance séparant le poursuivi du poursuivant.

Si la poursuite a lieu au cours de l'approche, l'écart de départ est égal à la distance qui sépare effectivement les deux vaisseaux au moment où l'un des pilotes décide de fuir. Si elle débute après un combat tournoyant, l'écart de départ est égal à la vitesse tactique du fuyard.

À chaque tour, à son rang d'initiative, chaque pilote annonce la vitesse à laquelle se déplace son vaisseau, le plus souvent la vitesse maximum. La vitesse du poursuivant est retranchée à l'écart, celle du poursuivi y est ajoutée.

Au cours d'une poursuite, les canonniers peuvent faire feu. Seules les tourelles et les armes de proue du poursuivant peuvent tirer, et seules les armes sur tourelles ou de poupe du poursuivi peuvent tirer.

Si une poursuite a lieu au cours d'un combat spatial qui implique d'autres vaisseaux ne participant pas à la poursuite, il peut être utile de recourir à la Battlegrid pour situer les vaisseaux qui se battent toujours par rapport à ceux qui participent à la poursuite. Même lorsque les distances sont trop grandes pour que la Battlegrid puisse être utilisée, il vaut mieux garder un compte de la distance parcourue par les vaisseaux participant à la poursuite au cas où ceux-ci voudraient rejoindre le reste du combat. La distance ainsi parcourue est égale à la somme des distances parcourues à chaque tour.

Si plusieurs vaisseaux poursuivent la même proie, on considère qu'ils sont séparés par une distance égale à la différence entre leurs éloignements respectifs à la proie. Dans les autres cas, il n'est pas utile d'utiliser la Battlegrid pour gérer une poursuite : il suffit de se souvenir de l'écart entre les deux vaisseaux.

Si l'écart est inférieur ou égal à zéro, un engagement peut être résolu, comme au cours d'une approche. S'il est raté, la poursuite recommence, avec un écart égal à la distance qui sépare les deux vaisseaux après la tentative ratée d'engagement. S'il est réussi, le combat passe en combat tournoyant.

Si, à la fin d'un tour, l'écart est supérieur à la portée courte des senseurs du poursuivant, la poursuite s'achève, et le fuyard est hors de danger. Si le poursuivant est vraiment tenace, il peut recourir à ses senseurs moyenne portée ou tenter de déduire le cap du fuyard pour continuer de le suivre, mais il ne s'agit plus d'un combat spatial, et l'action n'a plus besoin d'être gérée au tour par tour. En outre, si une poursuite se déroule à proximité de la limite de saut, un vaisseau peut passer en hyperespace dès qu'il sort de la Battlegrid, à condition de pouvoir calculer un saut (cf. p. 163).

>>> L'abordage

Un abordage consiste pour les fusiliers d'un vaisseau à se lancer eux-mêmes à l'assaut du vaisseau adverse. Cela suppose d'enfiler un scaphandre, de sortir par le sas et de se propulser dans l'espace. Le plus souvent, les équipages attendent que les vaisseaux soient immobiles. Cependant, les pirates n'hésitent pas à aborder des vaisseaux se déplaçant à plusieurs dizaines de milliers de kilomètres à l'heure. Ils font confiance à leur pilote !

Si le vaisseau abordé est immobile, les assaillants peuvent simplement Sauter (cf. p. 108) jusqu'à la coque du navire abordé. En effet, la plupart des vaisseaux ne disposent pas de sas rétractable pour s'amarrer aux autres vaisseaux. Cependant, si c'est le cas, le pilote doit juste s'amarrer. Les assaillants passent alors par les sas pour combattre l'équipage abordé. Un vaisseau qui aborde un vaisseau immobile est lui-même considéré comme étant immobile.

Si le vaisseau abordé est toujours en mouvement, les assaillants doivent sauter sur le vaisseau adverse en prenant en compte la vitesse de celui-ci. C'est un Bastardos Salto (cf. p. 134). S'ils disposent de pistolets à grappin, c'est le bon moment pour les utiliser. Si le vaisseau dispose d'un sas rétractable, le pilote peut tenter un Stella Special pour amarrer celui-ci au sas du vaisseau abordé (cf. p. 137).

Le plus souvent, l'équipage abordé ne verrouille pas son sas. L'expérience démontre que face à un sas verrouillé, les assaillants détruisent les portes et dépressurisent petit à petit tout le vaisseau, ce qui est un véritable drame. Avec le sas déverrouillé, au moins, ils ne cassent pas tout ! Les abordés verrouillent le sas seulement lorsqu'ils ont besoin de temps pour préparer une défense ou qu'ils espèrent faire redémarrer leur vaisseau et reprendre le combat. De même, un vaisseau mobile a son sas verrouillé, pour éviter des Stella Specials trop faciles, si tant est qu'un Stella Special puisse être facile.

Une fois que les assaillants sont à l'intérieur du vaisseau abordé, la situation est gérée comme un combat personnel (cf. p. 140). Si le combat spatial continue, les deux combats sont gérés en simultané, chacun agissant à son rang d'initiative, que ce soit à l'intérieur du vaisseau abordé ou dans l'espace !

LA PIRATERIE

On s'en serait douté, la piraterie est l'essence même de la vie de pirates. Là-haut, dans l'espace, les flibustiers stellaires rôdent sur les routes marchandes, à l'affût d'un mauvais coup à faire. La piraterie est toujours un moment intense, fait de frayeurs et de joies, de poussées d'adrénaline et de coups au cœur. Parfois, il se passe des jours sans rien d'autre que des astéroïdes à la dérive. Parfois, il faut jouer au chat et à la souris avec une flotte militaire en patrouille. L'espace est vaste, et même le plus expérimenté des pirates ne peut prétendre savoir sur quoi il tombera cette fois-ci...

>>> S'EMBUSQUER

La première étape de la piraterie consiste à déterminer une zone de recherche que le vaisseau pirate écumera. Il n'existe pas de zone de recherche parfaite : plus une route est empruntée, plus elle est patrouillée. Le capitaine doit donc choisir entre la probabilité élevée de trouver une proie et la sécurité.

Lors de cette étape, le capitaine peut simplement désigner un relais de l'OCG, auquel cas son vaisseau vadrouillera aux environs de la station spatiale, ou nommer précisément un système. Il doit faire attention à choisir une destination qui correspond à ses besoins, c'est-à-dire un système situé sur une route commerciale ou au contraire à l'écart de celles-ci. Puis l'équipage effectue le voyage jusqu'à cette destination (cf. p. 154).

Des pipi... des raratas... des pirates !

Pendant les premières parties de *Metal Adventures*, on considère que l'équipage des PJ choisit toujours un quadrant situé sur les frontières entre les nations stellaires, à l'exclusion du front de la guerre galactique, ou entre les nations stellaires et les Barrens. Ces régions sont propices aux méfaits des équipages débutants car elles ne sont pas assez patrouillées pour courir le risque de rencontrer des cuirassés ou des croiseurs, mais suffisamment pour qu'il n'y ait pas trop de pillards dans les parages. Les pirates peuvent donc s'y donner à cœur joie et avoir la certitude de rencontrer des vaisseaux auxquels ils peuvent se mesurer. Lorsque l'équipage aura gagné en expérience, de nouveaux quadrants deviendront disponibles.

Arrivé sur place, le vaisseau doit se positionner dans le système d'arrivée. Là encore le capitaine doit choisir la position exacte :

- **Près de la limite de saut** : pour augmenter les chances de trouver une proie en minimisant les risques de patrouilles ;
- **Près d'une planète habitée** : pour avoir le maximum de chances de trouver une proie, quitte à combattre des patrouilles ;
- **En espace profond** : pour avoir le minimum de chances de combattre une patrouille, quitte à trouver des proies moins souvent.

Une fois cette décision prise, le vaisseau voyage effectivement jusqu'à la région choisie (cf. p. 154) et se met en position finale. Cette manœuvre nécessite une journée et un test de **Navigation** dont la Difficulté est indiquée dans le tableau ci-dessous.

Une fois le test réussi, le vaisseau commence à patrouiller, prêt à fondre sur la première proie venue !

>>> AVOIR DE LA CHANCE

Une fois que le vaisseau est en patrouille, il ne reste plus grand-chose d'autre à faire que de placer un matelot à la vigie vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Perdu dans l'immensité de l'espace, l'équipage pirate ne peut plus s'en remettre qu'à un coup de chance.

Le MJ, quant à lui, dispose d'une table aléatoire qui indique le type et le nombre de vaisseau(x) qui passent dans les environs de celui des PJ. Cette table varie selon la position choisie par ceux-ci au sein du système. Le MJ jette un dé sur cette table tous les jours si le système se trouve sur une route commerciale, toutes les semaines sinon.

Si une rencontre a lieu, le MJ utilise un deuxième jeu de tables pour déterminer aléatoirement le type exact de vaisseaux sur la route des PJ. Cette deuxième série de tables dépend de la région de la galaxie dans laquelle croisent les pirates.

Une fois que le MJ a secrètement déterminé le vaisseau qui approchait de la zone de recherche, il passe à l'étape suivante.

>>> DÉTECTER LA PROIE

Un vaisseau croise dans la zone de recherche des pirates, les deux équipages ignorant la présence l'un de l'autre. Pour l'instant...

Une fois que le MJ a secrètement déterminé si un vaisseau était présent, la vigie pirate et la vigie de la « proie » résolvent une opposition de Senseurs, dans laquelle le vaisseau qui a les senseurs portant le plus loin bénéficie de TF.

Si les pirates remportent l'opposition, ils repèrent la « proie » et disposent d'un round de surprise lors du combat spatial.

S'EMBUSQUER

Système	Position dans le système		
	Limite de saut	Planète	Espace profond
Sur une route	2	1	4
À l'écart des routes	3	2	5

Si la proie remporte l'opposition, elle repère les pirates, mais l'inverse n'est pas vrai. La suite dépend de l'équipage de la proie : un vaisseau militaire engage le combat, un vaisseau d'un autre type évite les pirates et il n'y a pas de rencontre. Il faut retourner à l'étape précédente.

Si une rencontre a lieu, il faut passer à l'étape suivante.

>>> En avant !

Un combat spatial débute ! La distance d'approche est égale à la portée des senseurs les plus efficaces entre ceux des pirates et ceux de la proie. Si le combat débute à l'initiative des pirates et que ceux-ci ont obtenu au moins un succès excédentaire, les deux vaisseaux se font face. Il en va de même si la proie veut se battre. Dans tous les autres cas, la proie est orientée dans le sens de la fuite.

Le combat est géré normalement. Un vaisseau militaire pourchassera les pirates le plus longtemps possible. Un vaisseau de commerce ou de plaisance tentera de fuir dès les premiers dégâts subis. Si le combat se déroule près de la limite de saut, la proie peut fuir en hyperespace dès qu'elle sort de la Battlegrid, à condition de pouvoir calculer un saut (cf. p. 154).

>>> Quelqu'un veut négocier ?

Si tout se passe bien pour les pirates, un abordage a lieu et la proie est neutralisée. Il est temps de piller sa soute !

Au moment où les PJ ouvrent celle-ci, le MJ détermine aléatoirement son contenu grâce à des tableaux en sa possession (cf. *GdM*). Il jette un dé si la proie était dépourvue d'une escorte, deux dés si c'était le cas. Seuls les vaisseaux de commerce ou de plaisance transportent des marchandises. Les vaisseaux militaires se contentent de transporter les munitions et les armes dont ils ont besoin.

En plus de piller les marchandises, l'équipage pirate peut aussi dépouiller les vaincus de leurs vivres et de leur Radix. Les quantités disponibles sont également déterminées par le MJ.

Malheureusement, tout cela prend du temps. En général, s'assurer que l'équipage vaincu ne fera pas de bêtises et faire l'inventaire des marchandises prend un quart d'heure pour les vaisseaux de 1 000 t au moins, et jusqu'à une heure pour les plus lourds. Transférer une unité cargo d'un vaisseau à un autre dépend de la main d'œuvre (cf. p. 215). Transférer des piles énergétiques requiert de réussir deux fois l'action « Faire le plein » (cf. p. 164), une fois pour les retirer du générateur de la proie, et une autre fois pour les insérer dans son propre générateur.

Une fois la cargaison chargée, inutile de traîner ! Les pirates peuvent repartir les soutes pleines et rire au nez des renforts. Il ne leur reste plus qu'à trouver une planète pas très regardante sur les droits de douanes pour revendre leur prise !

Les actions spatiales

Les actions décrites ci-dessous sont les plus appropriées aux combats spatiaux. Celles dont le titre comporte la mention d'une phase de combat spatial ne peuvent être effectuées qu'au cours de cette phase.

Coordination

Un combat spatial, aussi simple soit-il, implique souvent une bonne dizaine de personnages, parfois même plusieurs centaines. Gérer les actions de chacun de ces protagonistes serait beaucoup trop fastidieux pour retranscrire le caractère spectaculaire des aventures des pirates de l'espace. Les combats spatiaux utilisent donc la règle de *Tous ensemble !*. Dans ce cadre, on désigne par **escadron** tout groupe de vaisseaux opérant de façon coordonnée.

- Dans chaque vaisseau, un seul personnage agit par poste. Les autres personnages du même poste ne rajoutent des dés que s'ils sont excédentaires par rapport à l'équipage minimum (cf. p. 44).
- Dans chaque vaisseau, un seul personnage agit par batterie. Si celle-ci abrite plusieurs armes, chaque arme après la première ajoute un dé bonus au titre de la règle *Tous ensemble !* (plutôt qu'un dé par multiple de l'équipage minimum). Le personnage reçoit également un dé bonus pour chaque arme d'une autre batterie du vaisseau participant au tir.
- Plusieurs vaisseaux d'un même escadron peuvent coordonner leurs tirs. Dans ce cas, le canonnier bénéficie d'un dé bonus pour chaque arme des autres vaisseaux de l'escadron participant au tir, comme ci-dessus.
- Pour participer à un tir (cf. *Tous ensemble !*), un canonnier doit utiliser une arme infligeant des dégâts d'un niveau supérieur ou égal à celle du personnage actif et dont la portée est suffisante pour atteindre la cible. En outre, l'équipage minimum de l'arme doit être présent.
- Un tir peut affecter autant de cibles qu'il y a d'armes participant au tir. Si ces armes tirent en rafales courtes, le tir peut affecter cinq fois plus de cibles qu'il y a d'armes, dix fois plus si celles-ci tirent en rafales longues.

« Navigateur, trajectoire d'attaque s'il vous plaît ! »

LES ACTIONS SPATIALES

> **Durée** : le temps fictif nécessaire pour accomplir l'action. Certaines actions ont plusieurs durées possibles, selon la situation exacte. D'autres peuvent être exécutées plus vite que prévu, mais cela s'accompagne d'un malus (TD).

> **Compétence** : la compétence utilisée pour effectuer le test. Un « - » signifie qu'aucun test n'est nécessaire.

> Suit un texte d'ambiance qui décrit à quoi sert l'action.

> Des règles précisent ensuite comment déterminer la Difficulté et le résultat de l'action. Les modificateurs spécifiques sont également indiqués. Si, après avoir pris en compte tous les modificateurs, un personnage est affligé plusieurs fois de TD, l'action est un échec automatique.

Lorsqu'une action requiert une journée ou plus de travail, le personnage effectuant l'action doit consacrer tout son temps aux travaux, comme s'il s'agissait de son travail quotidien. Il n'a que le temps de faire quelques pauses pour dormir, se nourrir et discuter un peu avec ses compagnons.

Dans les aventures, une action est notée « **nom de l'action (Difficulté)** ».

>>> ACCROCHER [COMBAT TOURNOYANT]

Durée : Action complexe
Compétence : Pilotage (vaisseau spatial)

Un œil sur ses senseurs, l'autre sur son collimateur tête haute, le pilote fait sortir les tripes de son vaisseau. Il tournoie plusieurs fois autour de son axe, dans une tentative désespérée pour prendre le dessus sur son adversaire. Les étoiles dansent autour du cockpit alors que le vaisseau effectue un looping très serré. Le pilote active ses rétrofusées, casse sa trajectoire et se retrouve finalement derrière son adversaire, triomphant !

Cette action constitue le cœur du combat tournoyant. Lorsqu'il résout cette action, le joueur prend un vaisseau ou un escadron pour cible.

Si le pilote a l'Avantage, la Difficulté est égale à 1. Sinon, elle est égale à la valeur de l'Avantage. Dans les deux cas, si le pilote adverse a retenu son action, il peut tenter un test de Pilotage (vaisseau spatial). Les succès obtenus sont alors ajoutés à la Difficulté du test d'Accrocher.

Si le personnage actif cherche à acquérir un contact visuel et que son vaisseau est équipé de tourelles, il peut choisir de bénéficier de TF. Dans ce cas, si le test est réussi, il ne pourra faire feu qu'avec les armes montées sur tourelles.

Si le personnage actif cherche à priver son adversaire de contact visuel et que le vaisseau de celui-ci est équipé de tourelles, le pilote ennemi peut décider de lui infliger TD. Dans ce cas, si le test est raté, le vaisseau ennemi ne pourra faire feu qu'avec ses tourelles.

Si le vaisseau que le personnage actif cherche à accrocher est immobile, ce test bénéficie de TF.

Si le test est réussi et que le pilote n'avait pas de contact visuel, il en acquiert un. Le combat tournoyant devient un face à face et le pilote prend l'Avantage. Celui-ci est égal au nombre de succès excédentaires obtenus.

Si le test est réussi et que le combat était un face à face, le pilote prive son adversaire d'un contact visuel. Il prend l'Avantage s'il ne l'avait pas. Celui-ci devient égal au nombre de succès excédentaires obtenus sur ce test.

Si le test est réussi et que le pilote était le seul à avoir un contact visuel, il ajoute le nombre de succès excédentaires obtenus à la valeur de l'Avantage.

Si le test est raté, que le pilote n'a pas l'avantage, mais qu'il a obtenu plus de succès que son adversaire, le nombre de succès excédentaires est retranché de l'Avantage.

Dans tous les autres cas, rien ne se passe.

>>> ANALYSE RADAR

Durée : Action complexe
Compétence : Senseurs

La vigie fait apparaître à l'écran les relevés correspondant au contact senseur. Elle analyse les émissions d'énergies, la taille et la masse. L'ordinateur refuse de comprendre ce que peut être ce petit point. La vigie fait alors appel à son instinct et divise la vitesse par deux. Subitement, l'ordinateur répond que le petit point n'est autre qu'un chasseur solaire. Et la vigie comprend que le pilote est un expert, capable de faire sortir les tripes de son engin. Le contact est enfin identifié !

Cette action ne peut prendre pour cible qu'un objet déjà repéré sur les senseurs à moyenne portée.

La Difficulté est égale à 1. Elle est modifiée par les facteurs suivants :

- Les senseurs du vaisseau sont en mode passif : TD
- La cible est en panne ou à la dérive : TD
- La cible est à portée moyenne des senseurs : TD

Si le test est réussi, le personnage connaît la nature du contact : vaisseau, astéroïde, etc. Pour chaque succès excédentaire obtenu, il obtient une information supplémentaire, choisie librement par le joueur :

- La classe du vaisseau
- Le modèle du vaisseau
- Une caractéristique du vaisseau
- Le nombre de points de structure dont le vaisseau dispose pour chaque ligne d'état
- Le cas échéant, le système du vaisseau favorisé par l'action « Canaliser »
- Si le vaisseau communique par radio
- Si les batteries du vaisseau sont sous tension

Si le personnage obtient le modèle du vaisseau, les joueurs sont autorisés à compulser les ouvrages en leur possession pour retrouver, éventuellement, ce vaisseau et ses caractéristiques.

Si le test est raté, rien ne se passe.

Cette action peut également être utilisée pour annuler les effets d'un brouillage radar. Chaque succès excédentaire du personnage actif annule un succès excédentaire obtenu lors du brouillage.

>>> Bastardos Salto [combat tournoyant]

Durée : Action complexe
Compétence : Athlétisme

Le pirate tient fermement son fusil à plasma dans ses deux mains. De sa seconde main droite, il se tient au sas de son vaisseau. De sa seconde main gauche, il vérifie que le câble qui relie son scaphandre au vaisseau est bien fixé. Puis il se retourne vers l'extérieur et fixe le transport léger. Il suit son mouvement... et saute !

Cette action peut être effectuée par un personnage dans le sas ou sur la coque d'un vaisseau. Elle est toujours effectuée en apesanteur et le MJ doit tenir compte, le cas échéant, du malus pour apesanteur (D+1).

La Difficulté est égale à 1. En outre, ce test est toujours TD, pour simuler le caractère exceptionnellement audacieux de l'action : les vaisseaux se déplacent à plusieurs milliers de kilomètres à l'heure !

Si le test est réussi, le personnage s'est accroché au sas du vaisseau ou à l'endroit de son choix.

Si le test est raté, mais qu'au moins un succès a été obtenu, le personnage a hésité au dernier moment ou s'est rattrapé de justesse et il est resté à son point de départ. Sinon, il a effectivement sauté et a raté le vaisseau pris pour cible. S'il était attaché, tout va bien. Sinon, il est temps de crier « Un homme à l'espace ! ».

>>> Break ! [combat tournoyant]

Durée : Action complexe
Compétence : Pilotage (vaisseau spatial)

Le vaisseau fume. Tous les indicateurs sont dans le rouge. Le pilote s'accroche à la barre comme un naufragé à un bout de bois. Si le combat dure encore, c'est ce qu'il deviendra. Alors il examine la Battlegrid de ses senseurs, jette un œil sur la jauge de vitesse et reprend le contrôle du vaisseau. Il feinte vers la gauche et vire sur la droite, à pleine puissance. Au dernier moment, il donne un coup de rétrofusées pour changer sa trajectoire, puis pousse les réacteurs à fond et laisse derrière lui son poursuivant !

Si le pilote a l'Avantage, les Difficulté est égale à 1. Sinon, elle est égale à la valeur de l'Avantage. Si le pilote adverse a retardé son action, il peut tenter un test de Pilotage (vaisseau spatial). Les succès obtenus sont alors ajoutés à la Difficulté du test de Break !.

Si le test est réussi, le combat spatial quitte le mode « combat tournoyant » et devient une poursuite. Celle-ci débute à une distance égale à la vitesse tactique du vaisseau du personnage actif.

Si le test est raté, rien ne se passe.

>>> Brouillage radar

Durée : Action complexe
Compétence : Senseurs

La vigie règle précisément ses instruments de bord, vérifie qu'elle a bien pris en compte toutes les longueurs d'ondes du spectre électromagnétique... et envoie la sauce ! En une fraction de seconde, elle déverse par les senseurs du vaisseau tout un flot d'émissions électromagnétiques. La signature radar du vaisseau se transforme en feu d'artifice, et il y a fort à parier que la vigie adverse a les rétines brûlées !

Cette action prend pour cible un escadron de vaisseaux adverses. Elle suppose que les senseurs du vaisseau sont opérationnels et en mode actif.

La Difficulté est égale à 1. Elle est modifiée par les facteurs suivants :

- La cible est au-delà de la portée courte des senseurs : TD
- Le vaisseau ne dispose pas d'un module de guerre électronique : E2F

Si le test est réussi, les succès excédentaires sont comptés. La Difficulté des tirs effectués par le vaisseau ciblé en direction du vaisseau du personnage actif est augmentée d'un point par succès excédentaire.

Si le test est raté, rien ne se passe.

>>> Brouillage radio

Durée : Action complexe
Compétence : Senseurs

Le copilote ajuste les contrôles de sa console de communications. Il sait que les chasseurs solaires communiquent entre eux. Il cherche sur les ondes, son oreille à l'affût de la moindre émission. Bingo ! Il note la fréquence de l'escadrille et la sature d'ondes hautes fréquences. Avec ça, non seulement les pilotes ne pourront plus se coordonner, mais s'ils survivent, ils auront au moins récolté une bonne migraine !

Cette action prend pour cible un escadron de vaisseaux adverses. Elle suppose que les senseurs du vaisseau sont opérationnels et en mode actif.

Cette action est résolue par une opposition de Senseurs entre le personnage et les pilotes ou vigies de l'escadron adverse, qui bénéficient de la règle *Tous ensemble !*.

Si le personnage actif remporte cette opposition, les membres des équipages de l'escadron adverse ne peuvent plus se coordonner entre eux. En revanche, les membres de l'équipage d'un même vaisseau peuvent toujours se coordonner.

Si le personnage actif perd l'opposition, rien ne se passe.

Cette action peut également servir à empêcher un vaisseau d'appeler des renforts. L'opposition doit alors être réussie à chaque tour où un appel est lancé.

>>> Canaliser

Durée : Spécial
Compétence : Ingénierie

L'ingénieur s'essuie le front, puis reprend son travail. Il hurle des ordres à ses mécanos, surveille les relevés d'énergie et prend en main les contrôles du générateur. Consultant le diagramme de répartition d'énergie du vaisseau, il fait varier les alimentations pour répondre aux besoins du combat et aux ordres du capitaine. Maître des machineries, il réduit la poussée moteur pour donner plus de puissance aux canons ou coupe l'alimentation des senseurs pour augmenter la poussée. Peu importe qu'il trifouille avec un générateur nucléaire ; ce qui compte, c'est la victoire !

Lorsque la partie est jouée en mode ludique, cette action requiert une action complexe. Lors d'un voyage, elle nécessite une journée d'activité ; sinon, les pics engendrés ne sont pas assez significatifs pour être pris en compte.

Lorsqu'il résout cette action, le joueur annonce à quel système du vaisseau il prend de l'énergie et à quel système il en donne, au sein de la liste suivante :

- Armement (Armes embarquées)
- Propulsion (Pilotage (vaisseau spatial))
- Senseurs (Senseurs)

S'il favorise les armements, le joueur choisit une batterie en particulier. Les autres ne sont pas affectées.

La Difficulté de cette action est égale à 1.

Les membres d'équipage opérant le système appauvri en énergie subissent un TD sur tous les tests de la compétence indiquée entre parenthèses. Ceux qui opèrent les systèmes favorisés bénéficient pour les tests de la compétence indiquée entre parenthèses d'autant de dés bonus que de succès excédentaires obtenus sur le test de Canaliser.

Si le test est raté, les membres d'équipage opérant le système appauvri en énergie subissent un TD sur tous les tests qui utilisent ce système.

Ces modifications sont valables jusqu'à la prochaine phase d'action du personnage ayant effectué cette action. Comme le générateur d'un vaisseau est « une petite chose fragile », il ne peut être affecté que par une seule action « Canaliser » à un moment donné.

>>> Cascade !

Durée : Action complexe
Compétence : Pilotage (vaisseau spatial)

Le navigateur donne un grand coup à la barre. Le vaisseau vire et grince, évitant de justesse le gigantesque astéroïde qui menaçait de le pulvériser. Un autre coup de barre, et le vaisseau rétablit sa course, filant à travers un amas de micro-astéroïdes. Les ricochets résonnent dans tout le vaisseau, mais la coque tient bon. Un autre coup de barre, et le vaisseau frôle un rocher aussi gros qu'une petite lune. À chaque manœuvre, l'équipage retient sa respiration. À chaque manœuvre, un chasseur impérial n'est pas aussi chanceux que le vaisseau pirate et se fait pulvériser par un astéroïde. Encore un coup de barre...

Cette action simule n'importe quelle manœuvre risquée qu'entreprend un pilote pour éviter un obstacle ou manœuvrer en espace restreint.

La Difficulté de cette action est déterminée par la situation. Le MJ évalue celle-ci en s'aidant des exemples ci-dessous :

- Voler en rase-mottes : 1
- Passer entre les portes d'un hangar : 2
- Se coller à un autre objet pour dissimuler sa présence : 3
- Traverser un orage hyperspatial : 8
- Traverser des tourbillons plasmiques : 9
- Traverser un champ d'astéroïdes : 11

Si le test est réussi, le personnage réussit la cascade et le vaisseau continue son déplacement sans encombre.

Si le test est raté, le vaisseau subit un accident (cf. p. 166).

>>> Changer de poste

Durée : Action complexe
Compétence : -

Le personnage bondit de son siège de canonnier et se laisse glisser le long de l'échelle. À peine ses pieds touchent-ils le sol qu'il se rue dans la coursive principale. Lorsqu'il arrive au sas, le vaisseau ennemi est juste en face, les moteurs éventrés. À l'abordage !

Cette action permet de changer de poste au sein d'un vaisseau dont le tonnage est inférieur ou égal à 1000 t. Au-delà de ce tonnage, le vaisseau est si grand qu'un changement de poste prend cinq minutes.

>>> Communiquer

Durée : Action simple
Compétence : -

Tout en gardant un œil sur ses instruments de contrôle, le personnage saisit le micro de l'intercom.

« Ici le poste de pilotage. On entre dans un champ d'astéroïdes. Si les canonniers pouvaient me frayer un chemin, ça m'arrangerait d'autant ! »

Le personnage lâche brusquement l'intercom et donne un violent coup de côté à la barre du vaisseau. Il évite l'astéroïde de justesse et se concentre désormais complètement sur la traversée du champ.

Cette action permet d'utiliser l'intercom d'un vaisseau spatial pour envoyer un message à un autre poste. Elle n'est pas nécessaire pour discuter dans un même poste (cf. p. 105).

>>> Manœuvre défensive

Durée : Action complexe
Compétence : Pilotage (vaisseau spatial)

Le pilote a un œil rivé sur l'extérieur, l'autre sur les senseurs. Il maintient son cap aussi longtemps que possible, malgré la proximité du navire ennemi. Sur les senseurs, il repère l'afflux d'énergie aux canons. Il se prépare, il se concentre. Lorsqu'il perçoit l'éclat meurtrier des canons lasers faisant feu, il donne un brusque coup à la barre et son vaisseau évite de justesse le tir ennemi !

La Difficulté de cette action est déterminée par les circonstances :

- Combat tournoyant : 1
- Champ d'astéroïdes : 2
- Nombreux vaisseaux dans le secteur : 3
- En orbite autour d'un corps céleste : 4
- Vide spatial : 5

Si le test est réussi, le joueur compte le nombre de succès excédentaires. Celui-ci s'ajoute à la Difficulté de tous les tirs qui prennent pour cible le vaisseau du personnage jusqu'à la prochaine phase d'action du pilote. Si le vaisseau du joueur est impliqué dans un combat tournoyant, cette action n'affecte que les autres participants au combat tournoyant.

Si le test est raté, rien ne se passe.

>>> Manœuvre offensive

Durée : Action complexe
Compétence : Pilotage (vaisseau spatial)

Le pilote ouvre l'intercom et manœuvre sur les instructions du canonnier. Faisant fi du danger et des stratagèmes de son adversaire, il dirige son appareil pour offrir le meilleur angle de tir aux batteries de son vaisseau. Dans un combat spatial, c'est plus facile à dire qu'à faire !

La Difficulté de cette action est égale à 1.

Si le test est réussi, le joueur compte le nombre de succès excédentaires. Lorsqu'ils tirent sur le vaisseau ou l'escadron désigné par le pilote, les canonniers bénéficient d'un nombre de dés bonus égal à celui-ci. Les personnages qui sautent sur ce vaisseau ou qui tentent un Bastardos Salto bénéficient également de ces succès excédentaires. Ces effets durent jusqu'à la prochaine phase d'action du pilote.

Si le test est raté, rien ne se passe.

>>> Pivoter

Durée : Action simple
Compétence : -

Le personnage enclenche les réacteurs de manœuvre et effectue une légère poussée. Au-dessus de lui, les étoiles dansent un instant avant de se stabiliser. L'intercom crachote les cris de joie des canonniers, qui font enfin face au vaisseau ennemi. Une dizaine de rayons lumineux déchire ensuite l'espace, filant vers ce dernier.

Cette action permet de changer l'arc de tir orienté vers un vaisseau ennemi.

>>> Préparer une arme

Durée : Action complexe
Compétence : -

Le personnage a le regard rivé sur la jauge d'énergie plasmique. Il règle les convertisseurs pour réguler et accélérer le rechargement. Dehors, les vaisseaux virevoltent et explosent. La jauge monte, lentement. Le personnage rétablit l'arrivée en énergie pour ne pas griller son canon. Ah ! Vivement qu'il puisse tirer à nouveau !

Cette action permet à une arme embarquée dont le mode est CC de tirer à nouveau.

>>> Rapport de situation

Durée : Action complexe
Compétence : Navigation

Les tirs fusent dans tous les sens. Des voyants s'allument et s'éteignent un peu partout sur les pupitres de la passerelle. Les messages s'emmêlent sur l'intercom et de la vapeur fuit de nombreux conduits. Au milieu de ce vacarme, le personnage rajuste ses galons de capitaine, inspecte les relevés de la vigie et reprend son calme. Un instant. Puis il se remet à hurler des ordres, pertinents cette fois.

Cette action permet de refaire le test d'initiative. Le nouveau résultat est effectif à partir du début du prochain tour. Il affecte le personnage et tous ceux qui avaient choisi d'utiliser son initiative au début du combat. Il est pris en compte même s'il est inférieur à celui obtenu précédemment.

>>> Recherche radar

Durée : Action complexe
Compétence : Senseurs

L'écran des senseurs est complètement vide. Pourtant, la vigie sait bien qu'un vaisseau est là, puisque le sien subit des tirs ! Elle règle ses senseurs, change la longueur d'ondes des émissions radar et affine la définition des relevés. Elle maudit la mauvaise qualité de son équipement, mais se jure de faire des merveilles. Finalement, elle capte un écho, très faible, discernable uniquement sur le canal audio. Un contact apparaît sur l'écran des senseurs, et un sourire sur le visage de la vigie.

Cette action nécessite des senseurs en état de marche :

- Les senseurs à longue portée ne peuvent détecter que les planétoïdes et les flottes de plusieurs dizaines de vaisseaux ;
- Les senseurs à moyenne portée peuvent détecter des vaisseaux isolés ;
- Les senseurs à courte portée peuvent même repérer un être humain.

Elle n'est pas nécessaire pour repérer les planètes, qui sont automatiquement détectées et localisées lorsqu'un personnage fait le point (cf. p. 164).

La Difficulté de cette action est déterminée par les circonstances :

- La cible est à moins de 25 K : 1
- La cible est à portée courte des senseurs : 3
- La cible est à portée moyenne des senseurs : 5
- La cible est à portée longue des senseurs : 8
- Autres échos dans la zone de recherches : D+1
- La cible est de taille humaine : TD
- La cible est de la taille d'une lune : TF
- La cible est en panne ou à la dérive : TD
- Les senseurs sont en mode passif : TD

Si le test est réussi, le personnage repère la cible recherchée. Il en connaît la position relative par rapport à son vaisseau, sa vitesse et, grossièrement, la direction de son mouvement.

Si le test est raté, rien ne se passe.

Note : Si une vigie est à son poste au cours d'un voyage spatial, elle effectue automatiquement cette action pour détecter tout vaisseau s'approchant du sien. Elle a le droit à un test toutes les heures, ou tous les jours, selon le rythme auquel est joué le voyage.

>>> Rétrofusées ! [approche]

Durée : Action complexe
Compétence : Pilotage (vaisseau spatial)

Le navigateur regarde le relevé du vaisseau adverse s'approcher à grande vitesse du sien. Il sait que l'engagement est imminent, mais qu'il n'a aucune chance en combat tournoyant. Il guette le moment où le pilote adverse réduira sa vitesse pour faciliter ses manœuvres d'attaque. Lorsque cela se produit, il appuie sur le gros bouton rouge « Rétrofusées » et serre son gouvernail, autant pour ne pas tomber que pour donner au vaisseau le cap qui l'éloignera au plus vite de son adversaire.

Cette action doit être annoncée au moment où le mouvement du vaisseau est géré.

La Difficulté de cette action est égale à 1.

Si le test est réussi, le vaisseau fait demi-tour et se déplace de 25 K.

Si le test est raté, le vaisseau doit se déplacer dans le même sens qu'au tour précédent.

>>> Stella Special [combat tournoyant]

Durée : Action complexe
Compétence : Pilotage (vaisseau spatial)

Le pilote fixe le sas du vaisseau adverse. Il manipule les commandes de mémoire, sans regarder ses mains. Toute son attention est concentrée sur les mouvements de son ennemi. Il doit tout anticiper. Lorsqu'il estime que le bon moment est arrivé, il déclenche la commande du sas rétractable. Celui-ci se détend comme un serpent et s'accroche au vaisseau ennemi. Ce n'est pas fini, au contraire. Le pilote redouble d'attention, tout en tentant de rester calme. Désormais, sa vie est liée aux manœuvres du vaisseau adverse. Il doit évoluer en harmonie avec lui, ou le sas se déchirera comme du papier !

Cette manœuvre nécessite un sas rétractable.

Cette action est résolue par une opposition de Pilotage (vaisseau spatial) entre le personnage et le pilote du vaisseau adverse. Elle est TD pour le personnage actif.

Si le personnage actif remporte cette opposition, le sas rétractable de son vaisseau se connecte correctement au vaisseau adverse, et l'abordage est possible. Cette action doit être renouvelée avec succès à chaque tour où le sas est connecté. Dans ce cas, elle n'est pas TD.

Si le personnage actif perd l'opposition, le sas rétractable ne peut pas se connecter. S'il l'était déjà, il est détruit. Si des personnages s'y trouvaient, ils doivent faire face à une dépressurisation et vraisemblablement au vide spatial. Si les portes du sas n'étaient pas fermées, tous les personnages du vaisseau y sont confrontés.

>>> Tirer

Durée : Action complexe
Compétence : Armes embarquées

Le canonnier aligne patiemment sa cible dans le collimateur tête haute. Celui-ci lui indique la vitesse et la distance de la cible, mais il doit surtout se fier à son instinct. Il jette un regard aux autres canonniers de la batterie, aussi concentrés que lui. Il doit prendre en compte les manœuvres de son propre vaisseau et suit avec attention les communications du navigateur et du capitaine. Finalement, la position de sa cible est parfaite, et sa trajectoire ne lui permettra pas de s'échapper. Le canonnier donne l'ordre de faire feu en même temps qu'il tire. Les dix canons font trembler le pont, alors que dix rayons lasers surpuissants traversent le vide stellaire et déchirent la coque du vaisseau ennemi !

Cette action ne peut prendre pour cible qu'un objet à portée courte des senseurs.

La Difficulté de cette action dépend de la distance qui sépare le tireur de sa cible :

- Combat tournoyant : 1
- Inférieure ou égale à la portée de l'arme : 3
- Inférieure ou égale au double de la portée de l'arme : 5
- Portée supérieure au double de la portée de l'arme : tir impossible

Ce test peut être modifié par les circonstances dans lesquelles l'action est tentée :

- Cible immobile : TF
- Dégâts négligeables : TD
- Environnement encombré (champ d'astéroïdes, astroport, etc.) : D+1
- Intempéries spatiales : D+1
- Senseurs détruits : TD
- Tir localisé : TD
- Tirer sur un vaisseau participant à un combat tournoyant auquel on ne participe pas : TD

Il est important de vérifier avant la résolution du tir le niveau de dégâts de l'attaque et de Blindage de la cible. Si la comparaison des deux indique que les dégâts seront négligeables, le test est TD. Les dégâts infligés seront, le cas échéant, superficiels.

Si le test est réussi, le personnage inflige les dégâts de l'arme, augmentés d'un point pour chaque succès excédentaire obtenu. S'il ne visait qu'une cible, celle-ci subit l'intégralité des dégâts. Sinon, les points de dégâts sont répartis le plus équitablement possible entre toutes les cibles, en commençant par le vaisseau le moins endommagé.

Si le test est raté, rien ne se passe.

Tir localisé

Un tir localisé prend pour cible un composant particulier du vaisseau pour handicaper celui-ci. Il n'est possible qu'avec les armes qui tirent en coup par coup ou en semi-automatiques (cf. p. 85).

Lorsqu'un personnage tente un tir localisé, il doit l'annoncer avant la résolution du test. Celui-ci est TD. Si le test est réussi, l'attaque inflige des dégâts comme si le tir était normal. Elle inflige également un coup critique.

Si le nombre de succès excédentaires obtenus lors du test est inférieur ou égal à la valeur de Coque de la cible, celle-ci subit l'effet indiqué dans la colonne « Effet simple ».

Si le nombre de succès excédentaires obtenus lors du test est strictement supérieur à la valeur de Coque de la cible, celle-ci subit l'effet indiqué dans la colonne « Effet majeur ». Il en va de même lorsqu'un composant de vaisseau subit pour la deuxième fois un tir localisé réussi.

Localisation	Effet simple	Effet majeur
Batterie	Tests d'Armes embarquées TD	Batterie détruite
Cabines	Passagers blessés	Passagers tués
Cockpit	Pilotes blessés	Pilotes tués
Hyperpropulsion	Test de Navigation TD	Saut impossible
Machineries	Fuite	Kaboom !
Propulsion	Vitesse divisée par deux	Vaisseau immobilisé
Sas	Porte extérieure détruite	Porte interne détruite
Senseurs	Tests de Senseurs TD	Senseurs détruits
Soute	Cargaison endommagée	Cargo détruit

Passagers blessés/Pilotes blessés : le MJ résout un test avec autant de dés que de points de dégâts infligés aux vaisseaux. Chaque succès inflige un point de dégât aux occupants ou au matériel concerné. Ces dégâts sont du même niveau que ceux qui ont affecté le vaisseau.

Fuite : une fuite fait perdre 1000 PC d'autonomie par heure à un vaisseau doté d'hyperpropulsion. Ceux qui en sont dépourvus sont inactifs au bout d'un nombre de tours égal à leur valeur de Coque.

Kaboom ! : provoque l'explosion du vaisseau, et sa destruction complète, s'il est doté d'une hyperpropulsion. Les autres sont immédiatement à la dérive. De tels vaisseaux ne peuvent plus rien faire.

UN CROISEUR DANS UN CHAMP D' ASTÉROIDES

Les règles de tir ne prévoient aucun modificateur relatif à la taille de la cible. Il peut paraître déconcertant qu'un canonnier n'ait pas plus de chances de toucher un vaisseau d'un kilomètre de long qu'une capsule de sauvetage pas plus grosse qu'une voiture. Cependant, il faut se rappeler que le test de tir ne simule pas uniquement le fait d'atteindre sa cible, mais également de lui infliger des dommages et dans quelles proportions. S'il est effectivement plus facile de faire mouche sur un gigantesque croiseur, il est d'autant plus difficile de lui infliger des dégâts significatifs.
De même, un canonnier n'a pas moins de chance de toucher un vaisseau plus petit que celui qui l'abrite car de son point de vue, cette différence ne se voit pas. Au pire, il peut être gêné par les angles morts générés par la taille supérieure de son vaisseau. Cela n'a cependant pas besoin d'être intégré aux règles de tir car les problèmes de manœuvrabilité des gros vaisseaux sont déjà pris en compte dans leur score de Manœuvrabilité et par les règles de combat tournoyant.

Cependant, le MJ peut accorder un modificateur spécial s'il estime que la situation l'exige. Si le tir n'a pas pour but d'infliger des dégâts, mais juste d'atteindre une gigantesque cible, le test est TF. C'est par exemple le cas si un canonnier veut harponner un vaisseau, y coller un émetteur, etc. À l'inverse, si un vaisseau de petite taille parvient à rester à proximité d'un vaisseau de grande taille, le MJ peut estimer que le tir est TD, ou même impossible.
En outre, les vaisseaux de 100 000 t et plus sont immunisés aux coups critiques, aux armes lourdes et aux armes de véhicules.

>>> VIRER

Durée : Action complexe
Compétence : Pilotage (vaisseau spatial)

Une main sur la barre, le navigateur se penche sur son écran de contrôle. Il analyse sa trajectoire et celle du vaisseau cargo. Il entre les données de vol et se livre à quelques calculs. Le résultat de l'ordinateur ne lui plaît pas. Le personnage le modifie en anticipant les manœuvres de sa proie. Désormais satisfait, il se redresse, pousse les moteurs à fond, et vire... Quelques secondes plus tard, il est sur la bonne trajectoire, prêt à harceler le cargo jusqu'au bout de la galaxie !

La Difficulté de cette action est égale à 1. Si le test est réussi, le joueur compte le nombre de succès excédentaires. Chacun d'entre eux équivaut à une vitesse de 25 K. Le joueur ajoute cette vitesse à celle de son vaisseau. Si le total est supérieur ou égal au relevé du premier axe de convergence situé entre le vaisseau et le point 500 K de sa trajectoire, la manœuvre est réussie. Le vaisseau se déplace jusqu'au point de la trajectoire correspondant à ce relevé.
Sinon, rien ne se passe.

>>> VISER

Durée : Action simple
Compétence : -

Le personnage aligne proprement le vaisseau ennemi. Il ne se préoccupe ni des cris des blessés, ni de l'intercom qui crachote. Il se contente de mettre sa cible bien au centre de la mire et de s'assurer que tous les voyants sont au vert. Si on tire, c'est pour toucher, sacrebleu !

Cette action permet de bénéficier de +1d sur le prochain tir contre sa cible.

KA-BOOM !
Le sas anti-explosions du vaisseau marchand explosa en une gerbe de métal et de mécanismes. Une épaisse fumée s'engouffra dans les couloirs du cargo et les matelots n'y voyaient pas plus loin que le bout de leur nez. Puis elle surgit. Un fusil à plasma dans une main et un sabre dans l'autre, la bouche déformée par le cri ancestral des pirates : « À l'abordage ! »

À L'ABORDAGE !

Il est temps de confronter son ennemi face à face. De sentir l'odeur d'ozone caractéristique des armes lasers. De savourer la peur de ses ennemis et l'excitation du combat personnel. Là où le combat spatial est une affaire de réflexes et de technologie, le combat au sol nécessite de gros muscles et une bonne dose de courage. Il faut connaître le champ de bataille, ses ennemis, et ne pas se laisser démoraliser. Il faut savoir choisir entre le combat à distance et le corps à corps, car chacune de ces deux formes d'affrontement présente des avantages et des inconvénients. Il est enfin nécessaire de maîtriser l'éventail des actions de combat, car chaque bataille requiert une solution tactique différente !

C'EST LA GUERRE !

Après 50 000 ans d'évolution, la guerre est non seulement un métier, mais également un art. Bien que chaque bataille soit différente, il existe des constantes qu'il faut étudier pour remporter la victoire.

>>> Le champ de bataille

Contrairement au combat spatial, qui se déroule dans l'immensité interplanétaire, un combat entre personnages a généralement lieu dans un espace défini, parfois même très limité : bar, sas de vaisseau, hangar, etc. Bien souvent, moins d'une vingtaine de mètres sépare les combattants et chaque pas peut faire la différence entre la vie – être à couvert –, ou la mort.

Ainsi, lors d'un combat entre personnages, le MJ apporte le plus grand soin aux descriptions faites aux joueurs et place chaque personnage aussi précisément que possible dans le décor. Cela permet de déterminer plusieurs paramètres de règles :

- La distance qui sépare chaque combattant, pour déterminer la Difficulté des tirs ;
- La possibilité d'engager un adversaire au corps à corps ;
- Le nombre de personnages qui peuvent participer au combat ;
- La possibilité de bénéficier d'un couvert.

Si les joueurs et le MJ le désirent, ils peuvent recourir à un plan quadrillé et même à des figurines pour représenter la scène et placer très précisément leurs personnages. Il est alors recommandé d'utiliser l'échelle 1 carreau = 1 mètre.

Il n'est cependant pas nécessaire d'en arriver là. Il suffit au MJ de définir grossièrement les distances qui séparent les personnages et de les situer par rapport au décor : « près de la porte », « derrière les caisses », « à côté de son vaisseau », etc. Les approximations suivantes permettent de ne pas avoir à trop réfléchir, tout en donnant aux joueurs des informations pertinentes pour choisir leurs actions :

- Moins d'un mètre (corps à corps !) ;
- Deux ou trois mètres ;
- Cinq mètres ;
- Une dizaine de mètres ;
- X dizaines de mètres.

Pour permettre aux joueurs, et aux PNJ, de se mettre à couvert, le MJ doit fournir une description suffisamment précise des lieux. Il n'est pas nécessaire d'identifier ce qui peut servir de couvert ou pas ; les joueurs useront naturellement de leur imagination et de leur ruse pour mettre à profit l'environnement de leur personnage.

Les tableaux suivants livrent des informations précieuses sur les différents décors où peuvent se dérouler des combats. Chaque aventure contient des détails supplémentaires pour aider au mieux le MJ :

- **Champ de bataille** : le type de lieu où se déroule le combat ;
- **Périmètre** : la taille approximative du champ de bataille ;
- **Front** : le nombre de combattants qui, au sein de chaque camp, peuvent se battre de front et s'entraider pour une action (cf. p. 43) ;
- **Distance d'engagement** : la distance qui sépare les PJ de leurs adversaires au début du combat ;
- **Couvert** : la Difficulté pour se mettre à couvert, grâce à l'action... « À couvert ! » (cf. p. 146). Viennent ensuite des exemples de couverts possibles ;
- **Dommages collatéraux** : cette colonne, surtout utile au MJ, indique les éléments de décor destructibles et le nombre de dés MF qu'il faut dépenser pour les mettre à mal (cf. *GdM*).

Quel bonheur !
Mais quel bonheur !

>>> Les ennemis

Dans un combat au sol, un personnage peut prendre pour cible un autre personnage, un véhicule ou un élément de décor.

Lorsqu'il désire attaquer un autre personnage, il faut vérifier si celui-ci appartient à une unité. Une unité est un groupe de Figurants du même type (ex : mercenaire OCG) opérant de concert. Une unité peut être commandée par un personnage nommé. Au sein d'une unité, n'importe quel Figurant peut être pris pour cible. Un personnage nommé ne peut être attaqué qu'au corps à corps.

Cependant, dans certains cas, le personnage peut blesser plusieurs cibles en une seule action, si elles appartiennent à la même unité :

- Il utilise une arme tirant en rafales courtes ou longues ;
- Il utilise une arme d'allonge ;
- Il est aidé par d'autres combattants.

Un tir peut affecter autant de cibles que le nombre de tireurs, éventuellement multiplié par cinq ou par dix s'ils utilisent des armes tirant respectivement en rafales courtes ou en rafales longues. Une attaque de corps à corps peut affecter autant de cibles que le nombre d'attaquants ou le nombre de personnages engagés si des armes d'allonge sont utilisées.

Le joueur doit alors annoncer son intention de toucher plusieurs cibles avant de résoudre le test. Si le test est réussi, le joueur répartit équitablement les points de dégâts infligés entre tous les membres de l'unité touchés, en commençant par les moins blessés. Il ne peut répartir des dégâts à distance que sur des cibles sur lesquelles il peut tirer, et au corps à corps sur des

Au sol

Champ de bataille	Périmètre	Front	Distance d'engagement	Couvert	Dommages collatéraux
Astroport	1000 m	100+	100 m	(2) : caisses, machineries, générateurs	générateurs (5), vaisseaux (20)
Bar	25 m	10	10 m	(1) : tables, comptoir	bouteilles (1), client (3), miroir (1)
Forêt/ jungle	50 m	50	15 m	(1) : arbre, buisson, trou, pente	animal (1), monstre (5)
Hangar/ entrepôt	100 m	20	25 m	(2) : caisses, fenwick	caisses (3), générateur (5)
Intérieur d'un palais	500 m	10	10 m	(1) : coin de couloir, encadrement de porte, caisses, meubles	habitant (3), œuvre d'art (1)
Intérieur d'une maison	25 m	5	5 m	(1) : coin de couloir, encadrement de porte, caisses, meubles	habitant (3)
Plaine	1000 m	1000+	200 m	(3) : rocher, végétation, trou, pente	oiseau (10)
Rue	100 m	25	25 m	(2) : véhicule, coin d'immeuble, poubelle	passant (3), voiture (10), habitation (50)

DANS L'ESPACE

Champ de bataille	Périmètre	Front	Distance d'engagement	Couvert	Dommages collatéraux
Poste de pilotage	Selon tonnage	5 25 250	5 m (<1000 t) 10 m (<100 000 t) 50 m	(2) : console, fauteuil	console de pilotage (5) écran des senseurs (5) verrière (25)
Machineries	Selon tonnage	5 10 100	5 m (<1000 t) 10 m (<100 000 t) 10 m	(1) : tuyau, conduit, câble, appareillage divers	pile de Radix (5) propulsion (15) hyperpropulsion (25) générateur (50)
Coursives	Selon tonnage	5 10 100	5 m (<1000 t) 10 m (<100 000 t) 50 m	(1) : coin de couloir, encadrement de porte caisses, meubles	câbles (3) coque (50)
Batteries	Selon tonnage	5 10 50	5 m (<5 armes) 10 m (<10 armes) 25 m	(1) : arme, câble	arme (10)
Soute	Selon tonnage	5 50 500	5 m (<1000 t) 10 m (<100 000 t) 50 m	(2) : caisses, fenwick	caisses (3) sas (15)
Quartiers	Selon tonnage	5 25 250	sas (15) 10 m (<100 000 t) 50 m	(1) : coin de couloir, encadrement de porte, caisses, meubles	habitant (3) meuble (1)
Sas	Selon tonnage	5 10 100	5 m (<1000 t) 10 m (<100 000 t) 50 m	Aucun	panneau de contrôle (5) coque (50)
Vaisseau à vaisseau	Selon tonnage	50 500 5000	5 m (<1000 t) 25 m (<100 000 t) 50 m	(3) : antenne de senseur, sabord, tourelle	coque (50)

cibles à son contact. Un personnage nommé n'est blessé que s'il s'agit d'une attaque au corps à corps.

Lorsqu'un personnage attaque un véhicule ou un élément de décor, il faut s'attarder sur la taille de celui-ci :

- Élément de décor de la taille d'un meuble : aucune règle spéciale n'est appliquée ;
- Véhicule ou petit bâtiment : les attaques subissent un TD, sauf si elles sont effectuées à l'aide d'une arme lourde ;
- Vaisseau spatial ou gros bâtiment : les attaques échouent automatiquement ou subissent un TD si elles sont effectuées à l'aide d'armes lourdes.

Certains animaux particulièrement massifs sont apparentés à des véhicules, voire à des vaisseaux spatiaux. En outre, certains vaisseaux sont si grands que même les armes lourdes ou de véhicules ne peuvent rien contre eux. Cela est alors précisé dans leur description.

À l'inverse, une arme lourde qui prend pour cible un personnage ou un meuble bénéficie d'un TF. Il en va de même pour une arme de vaisseau spatial qui tire sur un véhicule, un petit bâtiment, un meuble ou un personnage.

Ces informations sont résumées dans le tableau ci-dessous.

« La loi de la baïonnette dit que le type avec le flingue gagne. »

CATÉGORIES DE CIBLES

	Personnage/ meuble	Véhicule/ bâtiment	Vaisseau spatial/ grand bâtiment
Armes de poing, d'épaule, de mêlée	Normal	TD	Impossible
Armes lourdes et de véhicule	TF	Normal	TD
Armes de vaisseau spatial	TF	TF	Normal

PASSEZ DEVANT !

Les règles sur les ennemis supposent qu'en termes de mise en scène, il y a toujours plusieurs figurants à proximité du personnage nommé, et que ceux-ci sont prêts à prendre des coups à sa place. Certains personnages nommés sont des « officiers de première ligne ». Ils peuvent alors êtres pris pour cible, mais bénéficient de bonus pour les tests de Commandement. Cela est toujours expressément précisé dans leur description ou dans l'aventure.

LE COMBAT À DISTANCE

Le combat à distance est celui qui se livre grâce aux armes de poing, aux armes d'épaule et aux armes lourdes. Il fait souvent appel à la technologie de pointe et notamment aux armes à énergie. Dans un combat à distance, les muscles ne font pas tout, il faut viser juste !

>>> Les lignes de vue

En principe, un personnage ne peut tirer que sur ce qu'il voit. En termes de jeu, cela signifie qu'il doit disposer d'une ligne de vue sur sa cible.

Si un plan quadrillé est utilisé, il suffit de tracer une ligne entre le centre de la case occupée par le tireur et le centre de la case occupée par la cible. Si cette ligne ne croise aucun obstacle, alors le tireur dispose d'une ligne de vue.

Si les joueurs n'utilisent pas de plan, la description faite par le MJ permet de déterminer l'existence d'une ligne de vue. Un tireur ne dispose pas d'une ligne de vue sur un personnage qui a réussi un test de Discrétion, sauf s'il a réussi l'action « Repérer » (cf. p. 108). En cas de litige, le MJ tranche.

Dans certaines circonstances, un personnage peut tirer sur quelque chose qu'il ne voit pas, mais dont il connaît tout de même la position, comme par exemple un adversaire dissimulé derrière une caisse, mais dont l'ombre dépasserait de sa cachette. Dans ce cas, le joueur doit annoncer précisément où il tire. Si quelqu'un ou quelque chose se cache effectivement là, il résout le tir, mais celui-ci est TD. Sinon, son action est perdue. Dans la plupart des cas, la cible disposera d'une protection supplémentaire : ce qui lui sert de cachette !

>>> Les modes de tir

Après 50 000 ans de raffinement technologique, les armes de tir ont adopté de nombreuses formes. Elles se distinguent notamment par la rapidité avec laquelle elles font feu : les modes de tir. Il en existe quatre. La description de chaque arme mentionne ceux qui lui sont accessibles :

- **Coup par coup (CC)** : C'est le mode de tir des armes les plus archaïques ou les plus rustiques. Un seul projectile est envoyé à chaque pression sur la gâchette, et il faut **réarmer** (cf. p. 148) entre chaque tir.
- **Semi-automatique (SA)** : C'est le mode de tir de la plupart des armes technologiques. Un seul projectile est envoyé à chaque pression de la gâchette.
- **Rafale courte (RC)** : Ce mode de tir n'est accessible qu'à certaines armes technologiques. Cinq projectiles sont envoyés à chaque pression de la gâchette. Ce mode de tir permet de bénéficier de sc lorsque le tir ne vise qu'une seule cible, ou de répartir les dégâts sur cinq cibles au sein d'une unité.
- **Rafale longue (RL)** : Ce mode de tir n'est accessible qu'à certaines armes technologiques. Dix projectiles sont envoyés à chaque pression de la gâchette. Ce mode de tir permet de bénéficier de SC lorsque le tir ne vise qu'une seule cible, ou de répartir les dégâts sur dix cibles au sein d'une unité.

Il peut être tentant de faire pleuvoir un déluge de projectiles sur ses ennemis, mais il faut bien tenir le compte des coups tirés, et des munitions restantes dans le chargeur ! Une fois que celui-ci est vide, le personnage doit **Recharger** (cf. p. 149) son arme avant de pouvoir tirer à nouveau.

>>> Dispersion et aire d'effet

Certaines armes ne tirent pas directement sur la cible, mais envoient un projectile à proximité de celle-ci (ex : grenades). Cela permet de tirer au-dessus d'obstacles, mais ces projectiles ont la fâcheuse tendance de rebondir n'importe comment : c'est la dispersion. En outre, certains armes tirent des projectiles explosifs, qui affectent alors toutes les cibles dans une aire d'effet. Il arrive qu'une arme combine ces deux caractéristiques, pour un cocktail... explosif !

TIRER DANS UNE MÉLÉE

Le plus souvent, un combat n'est pas seulement « à distance » ou « au corps à corps », mais un peu des deux. Il arrive donc qu'un personnage veuille tirer sur un adversaire au corps à corps avec un allié. Bien qu'il ne veuille probablement pas blesser son petit camarade, le risque existe.

Lorsque la cible du tir engage un allié ou est engagée (cf. p. 145), celui-ci est touché dans les cas suivants :

- Si l'arme tire au coup par coup ou en semi-automatique, l'allié est touché si le tir est un échec et que des dés MF ont été utilisés.
- Si l'arme tire en rafale courte ou longue, l'allié est touché à la place de la cible si le tir est un échec et que des dés MF ont été utilisés. L'allié et la cible sont touchés si le tir est réussi mais que des dés MF indiquent des échecs.

Dans les deux cas, l'allié subit les dégâts de l'arme. Les succès excédentaires ne sont jamais comptés.

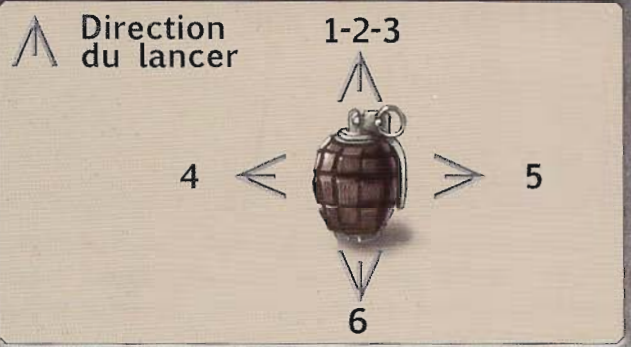
Si la cible était au corps à corps avec plusieurs adversaires, le MJ détermine aléatoirement celui qui est touché, le cas échéant.

Lorsqu'une arme à tir indirect est utilisée, il faut, après la résolution du tir, gérer la dispersion comme suit :

- Lancer un dé et comparer le résultat au diagramme de dispersion ci-dessous. La direction de la dispersion est alors déterminée.
- Si le test du tir est raté, il faut lancer un dé à portée courte, deux à portée moyenne et trois à portée longue. L'addition des résultats de chaque dé indique le nombre de mètres de la dispersion.
- Si le test de tir est réussi, il faut faire comme ci-dessus, mais le nombre de mètres est divisé par deux. En outre, chaque succès excédentaire réduit la dispersion d'un mètre.

La direction et le nombre de mètres indiquent l'endroit où atterrit effectivement le projectile, par rapport à l'endroit initialement visé.

DIAGRAMME DE DISPERSION



Lorsqu'une arme à aire d'effet est utilisée, il faut gérer ses dégâts comme suit :

- Les cibles à moins d'un mètre du point d'impact de l'arme subissent l'intégralité des dégâts.
- Au-delà, le nombre de points de dégâts infligés par l'arme diminue d'un point par mètre. S'il devait descendre en dessous de 1, il reste à 1, mais le niveau de dégâts diminue d'un cran pour chaque mètre. S'il devait descendre en dessous de S, l'arme devient inoffensive.
- Les armes à aire d'effet sont des armes lourdes spéciales. Elles ne bénéficient pas de TF contre les personnages, mais ne subissent pas de TD contre les véhicules ou les cibles bénéficiant d'une protection supérieure à leur niveau de dégâts. Dans ce second cas, elles infligent des dégâts S. En outre, elles ne font jamais de dégâts aux vaisseaux spatiaux.
- Dans un espace confiné (ex : les coursives d'un vaisseau), le niveau de dégâts des armes à aire d'effet est augmenté d'un niveau. En outre, le nombre de points de dégâts infligés par l'arme diminue d'un point tous les deux mètres.

Il faut faire attention aux armes à tir indirect ou à aire d'effet. Elles ne font pas la différence entre les amis et les ennemis. Entre la dispersion et l'aire d'effet, il est tout à fait possible d'infliger des dégâts à un allié, ou à soi-même !

LE CORPS À CORPS

D'une certaine façon, le corps à corps est bien plus simple que le combat à distance. Ici, la technologie joue un rôle secondaire. Ce qui compte, c'est de cogner fort !

Rendez-vous à la plage... avec deux témoins !

L'ENGAGEMENT

Le corps à corps s'articule autour d'un concept fondamental : l'engagement. Celui-ci simule le fait que lorsque deux adversaires s'affrontent physiquement, ils ne peuvent se tourner le dos, ni faire comme si l'autre n'existait pas. L'engagement restreint les actions que peuvent effectuer les personnages au corps à corps. Les véhicules et les animaux qui leur sont assimilés ne sont jamais engagés. Les vaisseaux spatiaux non plus !

Pour engager un adversaire, il faut :

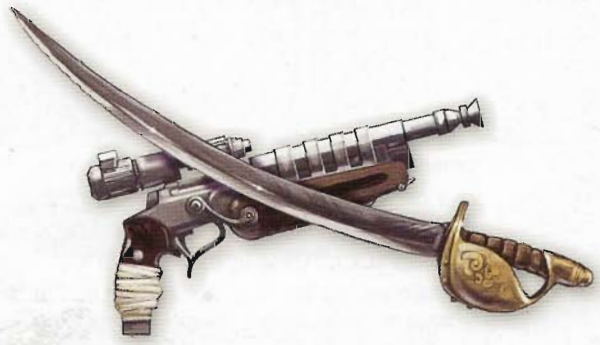
- Disposer d'une ligne de vue sur ce dernier, comme pour le combat à distance.
- Avoir en main une arme de mêlée qui ne soit pas une arme improvisée. Les armes naturelles d'un personnage comptent si les dégâts de celles-ci ont été augmentés par une mutation.
- Être à moins d'un mètre de son adversaire.

Lorsqu'un personnage est engagé, il est soumis aux restrictions suivantes :

- Se déplacer est une action complexe, et il est impossible de Courir ou Sprinter.
- Il ne peut pas utiliser d'armes d'épaule ou d'armes lourdes.
- S'il effectue une action qui n'apparaît pas dans ce chapitre, celle-ci est TD.

SEUL CONTRE TOUS

Lorsqu'un personnage attaque à l'aide d'une arme d'allonge, il peut s'en prendre à tous les ennemis à moins d'un mètre. Dans ce cas, lorsque l'opposition de Mêlée est résolue, un seul des défenseurs effectue un test, mais il bénéficie de la règle *Tous ensemble !* : chacun des autres personnages attaqués lui confère un dé bonus.



BLESSURES DE GUERRE

Inévitablement, dans un combat, les gens se blessent. Ainsi va la vie... et la mort.

Lorsqu'une attaque réussit, le joueur compte le nombre de succès excédentaires obtenus lors du test. Chacun d'entre eux augmente d'un point le nombre de points de dégâts infligés par l'attaque.

Il est important de vérifier avant la résolution de l'attaque le niveau de dégâts de l'arme et la protection de la cible. Si la comparaison des deux indique que les dégâts seront négligeables, le test est TD. Les dégâts infligés seront, le cas échéant, superficiels.

S'il s'agit d'une attaque réalisée au corps à corps, la protection de la cible est diminuée d'un point avant d'être appliquée au niveau de dégâts de l'attaque. Ainsi, une protection d'un point ne protège pas du tout contre les attaques de corps à corps.

En outre, au corps à corps, seul le niveau de dégâts est indiqué dans la description des armes. Le nombre de points de dégâts infligés dépend de la Carrure du personnage qui la manie, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Les attaques à mains nues infligent des dégâts S non-létaux, à moins qu'elles ne soient modifiées par une qualité ou une mutation. Les attaques réalisées à l'aide d'armes improvisées (bouteille, crosse, chaise) infligent des dégâts L létaux.

Les cicatrices, ça me rend sexy.

DÉGÂTS AU CORPS À CORPS

CAR	Dégâts
1-2	1
3-4	2
5-6	3
7-9	5
10-15	8
16+	10

LES ACTIONS DE COMBAT

Les actions décrites ci-dessous sont les plus appropriées aux combats entre personnages. Le plus souvent, elles sont effectuées par des personnages seuls, mais peuvent également l'être par des unités entières. Les actions dont le titre comporte la mention TIR relèvent des règles de combat à distance, celles qui portent la mention CAC de celles de corps à corps.

ATTAQUE : CHECKLIST

1) Vérifier la ligne de vue
2) Vérifier si la cible est un Figurant ou un personnage nommé
3) Vérifier la portée
4) Annoncer, ou pas, une attaque localisée
5) Vérifier si le niveau de dégâts de l'attaque est suffisant ou pas
6) Effectuer le test de compétence
7) Calculer les dégâts

Feu à volonté !

LES ACTIONS DE COMBAT

Chaque action est décrite ainsi :

- **Durée** : le temps fictif nécessaire pour accomplir l'action. Certaines actions ont plusieurs durées possibles, selon la situation exacte. D'autres peuvent être exécutées plus vite que prévu, mais cela s'accompagne d'un malus (TD).
- **Compétence** : la compétence utilisée pour effectuer le test. Un « - » signifie qu'aucun test n'est nécessaire.
- Suit un texte d'ambiance qui décrit à quoi sert l'action
- Des règles précisent ensuite comment déterminer la Difficulté et le résultat de l'action. Les modificateurs spécifiques sont également indiqués. Si, après avoir pris en compte tous les modificateurs, un personnage est affligé plusieurs fois de TD, l'action est un échec automatique.

Lorsqu'une action requiert une journée ou plus de travail, le personnage effectuant l'action doit consacrer tout son temps aux travaux, comme s'il s'agissait de son travail quotidien. Il n'a que le temps de faire quelques pauses pour dormir, se nourrir et discuter un peu avec ses compagnons.

Dans les aventures, une action est notée « **nom de l'action (Difficulté)** ».

COORDINATION

Si les PJ agissent chacun à titre individuel, ils affrontent souvent des hordes de PNJ rassemblés en unités. Celles-ci recourent à la règle *Tous ensemble !* et obéissent à des règles fournies dans *Le Guide du meneur.*

- Pour participer à un tir (cf. *Tous ensemble !*), un personnage doit être équipé d'une arme infligeant des dégâts d'un niveau supérieur ou égal à celle du personnage actif et dont la portée est suffisante pour atteindre la cible.
- Une attaque peut affecter autant de cibles que d'attaquants. Certains modes de tir peuvent augmenter ce nombre. En outre, en mêlée, un personnage ne peut être attaqué par plus de huit adversaires.

>>> À COUVERT ! [TIR]

Durée : Action complexe
Compétence : Tactiques

Le personnage jette un rapide coup d'œil à la passerelle de commandement. Il ne fait attention ni aux adversaires blessés, ni aux soldats impériaux qui passent à l'assaut. Son esprit enregistre les lignes de vue et compare instinctivement la résistance des matériaux à la puissance des armes impériales. Finalement, il opte pour la console des senseurs, volumineuse, et se jette derrière elle, espérant que les circuits imprimés résisteront suffisamment longtemps aux tirs d'hyperblaster...

Cette action suppose que le personnage peut trouver un couvert à une distance en mètres inférieure ou égale à sa Carrure. En cas de litige, le MJ tranche cette question.

La Difficulté de cette action est indiquée dans la description du champ de bataille (cf. p. 141).

Si le test est réussi, le personnage s'est mis à couvert. Tous les tirs qui le prennent pour cible voient leur Difficulté augmentée d'un point par succès excédentaire obtenu lors du test de Tactiques. En outre, un personnage à couvert ne peut être atteint par une attaque que si celle-ci le prend spécifiquement pour cible, ou que toutes les autres cibles sont aussi bien cachées que lui.

Si le test est raté, rien ne se passe.

Si le personnage se déplace, il perd le bénéfice de cette action.

IMMOBILE OU IMMOBILISÉ ?

Lorsqu'une cible ne peut pas bouger comme elle voudrait, elle devient plus facile à toucher.

- Un personnage est immobile lorsqu'il ne se déplace pas : il est assis tranquillement, monte la garde adossé à un mur, etc.
- Un personnage est immobilisé lorsqu'il ne peut pas du tout bouger : il est attaché, maîtrisé, etc.

>>> CHANGER DE MODE DE TIR [TIR]

Durée : Action simple
Compétence : -

Alors que le soldat impérial s'effondre au sol, le torse encore fumant de l'impact énergétique, le personnage sourit. Rien qu'un instant. Un autre soldat impérial pénètre dans le sas, suivi d'un autre, un autre, et encore un autre.

Houlà ! Le pirate sait que lorsqu'il y a trop de soldats pour qu'il puisse les compter, il faut passer en rafale longue. C'est ce qu'il fait, un sourire carnassier aux lèvres. Il peut déjà entendre le bruit de la rafale d'hyperblaster...

Lorsqu'une arme dispose de plusieurs modes de tir, cette action permet de passer de l'un à l'autre.

>>> CHARGER [CAC]

Durée : Action complexe
Compétence : Mêlée

Le personnage prend son élan et se rue tel un taureau sur le pillard. Ses bottes à crampons claquent sur le sol métallique de la coursive. Il hurle et lève son sabre d'abordage bien haut au-dessus de sa tête. Il sait qu'il doit tuer le pillard du premier coup, sinon son élan ne lui permettra pas de reculer et de se défendre. La victoire ou la mort !

Lorsqu'il effectue cette action, le personnage peut se déplacer de (CARx2) mètres vers sa cible, en ligne droite.

Cette action est résolue par une opposition de Mêlée entre le personnage et sa cible. Cette opposition est modifiée par les circonstances suivantes :

- Si le personnage actif attaque plusieurs adversaires, ceux-ci bénéficient de la règle *Tous ensemble !*. Ceci n'est possible que s'il possède une arme d'allonge.
- Si le personnage actif attaque sans une arme de mêlée ou sans armes naturelles améliorées par une mutation un adversaire qui en est doté, il est affligé d'un TD.
- Si le personnage actif tente une attaque localisée, il subit un TD.
- Si le défenseur est surpris ou immobilisé, il est affligé d'un TD.
- Si le défenseur est surpris et immobile, le personnage actif bénéficie de TF.
- Si le défenseur se défend sans armes contre une attaque réalisée à l'aide d'une arme ou d'armes naturelles améliorées par une mutation, il est affligé d'un TD.
- Position surélevée : +1d

Si le personnage actif remporte cette opposition, il inflige des dégâts à ses cibles. S'il en attaque plusieurs, il répartit équitablement les dégâts entre toutes les cibles touchées, en commençant par la moins blessée.

Si le personnage actif perd l'opposition, rien ne se passe.

Quel que soit le résultat de l'action, le personnage subit un TD sur tous ses tests de Mêlée jusqu'au début de sa prochaine phase d'action.

>>> Dégainer

Durée : Action simple
Compétence : -

Le temps se ralentit. Comme à chaque fois. Le personnage a un œil sur l'officier des douanes, un œil sur les soldats de l'OCG et un œil sur le reste de son équipage. Il sent l'adrénaline monter et perçoit le mouvement des soldats vers leur fusil. Il est plus rapide qu'eux. Il a déjà son pistolet blaster dans la main, prêt à faire feu en rafale courte. Hasta la vista, baby...

Cette action permet de prendre en main, prêt à l'emploi, une arme facilement accessible : rangée dans un holster, dans la ceinture, dans un sac déjà ouvert, etc.

>>> Frapper [CAC]

Durée : Action complexe
Compétence : Mêlée

Le personnage agrippe fermement le manche de sa hache. Il fait jouer ses muscles de mutant alors qu'il prend tout l'élan possible. Au moment d'envoyer son coup, il pousse un vieux cri de guerre guttural, probablement un reste atavique de son héritage tribal. Le soldat solaire n'a même pas le temps d'esquisser une parade que la lame de la hache tranche déjà son chemin dans le gilet protecteur, puis dans les chairs. Le sang chaud gicle sur le visage du mutant, qui hurle son plaisir autant que sa victoire !

Cette action est résolue par une opposition de Mêlée entre le personnage et sa cible. Cette opposition est modifiée par les circonstances suivantes :

- Si le personnage actif attaque plusieurs adversaires, ceux-ci bénéficient de la règle *Tous ensemble !*. Ceci n'est possible que s'il possède une arme d'allonge.
- Si le personnage actif attaque sans une arme de mêlée ou sans armes naturelles améliorées par une mutation un adversaire qui en est doté, il est affligé d'un TD.
- Si le personnage actif tente une attaque localisée, il subit un TD.
- Si le défenseur est surpris ou immobilisé, celui-ci est affligé d'un TD.
- Si le défenseur est surpris et immobile, le personnage actif bénéficie de TF.
- Si le défenseur se défend sans armes contre une attaque réalisée à l'aide d'une arme ou d'armes naturelles améliorées par une mutation, il est affligé d'un TD.
- Position surélevée : +1d

Si le personnage actif remporte cette opposition, il inflige des dégâts à ses cibles. S'il en attaque plusieurs, il répartit équitablement les dégâts entre toutes les cibles touchées, en commençant par la moins blessée.

Si le personnage actif perd l'opposition, rien ne se passe.

>>> Lancer [TIR]

Durée : Action complexe
Compétence : Armes de jet

La goupille entre les dents, la grenade dans la main, le personnage se penche bien en arrière pour un maximum de puissance. Il jette la grenade haut dans le ciel bleu, si haut qu'elle passe au-dessus des vaisseaux alignés dans l'astroport. Si haut qu'elle atterrit à l'autre bout du quai, juste au milieu des piles énergétiques. Il pourrait se cacher comme ses compagnons, mais le personnage préfère rester debout pour admirer le feu d'artifice.

La Difficulté de cette action est déterminée par la portée du lancer et peut être modifiée par les circonstances de l'action :

- Portée courte (<5 m) : 1
- Portée inférieure ou égale à la portée de l'arme : 3
- Portée inférieure ou égale au double de la portée de l'arme : 5
- Portée supérieure au double de la portée de l'arme : lancer impossible
- Cible immobilisée : TF
- Couvert total/visibilité nulle : TD
- Couvert : selon test de la cible
- Obstacle : D+1

Si le test est réussi, le projectile atteint la cible. Sinon, il finit dans le décor sans causer de dégâts, à moins que le MJ ne dépense des dés MF (cf. *GdM*).

Dans le cas des armes à tir indirect, le personnage cible un point au sol, et non un ennemi. Ce point n'est pas considéré comme immobilisé ! L'attaque est soumise aux règles de dispersion.

>>> Maîtriser [CAC]

Durée : Action complexe
Compétence : Mêlée

Avec sa première main droite, le personnage attrape la gorge du mercenaire OCG. Avec sa première main gauche, il immobilise celle qui tient le pistolet laser. Puis il se met dans le dos du mercenaire et utilise sa seconde main droite pour attraper le bras gauche de son adversaire. Enfin, il lui met sa seconde main gauche sur la bouche et l'empêche de crier. Il y réfléchira à deux fois avant de menacer à nouveau un mutant à quatre bras...

Cette action suppose que le personnage a (au moins) deux mains libres.

Cette action est résolue par une opposition de Mêlée entre le personnage et sa cible. Cette opposition est modifiée par les circonstances suivantes :

- Si le défenseur est surpris, celui-ci est affligé d'un TD.
- Si le défenseur est surpris et immobile, le personnage actif bénéficie de TF.

Si le personnage actif remporte cette opposition, il n'inflige aucun dégât, mais son adversaire est immobilisé. Celui-ci ne peut plus effectuer d'autre action

que de tenter de se libérer. Le joueur note le nombre de succès excédentaires obtenus, qui détermine la Difficulté du test de l'adversaire pour se libérer.

Si le personnage actif perd l'opposition, rien ne se passe.

Un personnage peut tenter cette action sur un adversaire déjà immobilisé. Il ne bénéficie pas des bonus indiqués ci-dessus. En cas de réussite, ses succès excédentaires s'ajoutent à ceux déjà obtenus. Si le test est un échec, l'adversaire est toujours maîtrisé, mais aucun succès excédentaire n'est rajouté.

>>> Rapport d'engagement

Durée : Action complexe
Compétence : Tactiques

Les blessés hurlent à la mort. Des obus et des grenades explosent un peu partout, projetant des mottes de terre en tout sens. Une odeur de napalm agresse les sens, et la fumée ne permet pas de voir à plus de dix mètres. Au milieu de ce chaos, le personnage se redresse, compte ses hommes et jauge les positions adverses. Il reprend son calme. Un instant. Puis il se remet à aboyer des ordres, pertinents cette fois-ci.

Cette action permet de refaire le test d'initiative. Le nouveau résultat est effectif à partir du début du prochain tour. Il affecte le personnage et tous ceux qui avaient choisi d'utiliser son initiative au début du combat. Il est pris en compte même s'il est inférieur à celui obtenu précédemment.

>>> Réarmer

Durée : Action simple
Compétence : -

Il est temps de passer aux choses sérieuses. Le personnage raffermit sa prise sur la pompe de son fusil à plasma.

Ka-chink !

Le mécanisme éjecte la recharge de plasma qui tombe avec un bruit mat sur le sol. En même temps, il amène une nouvelle recharge dans la chambre à impulsions, augurant d'un massacre salvateur.

Le personnage sourit à cette idée. En plus, rien que le bruit du réarmement, c'est déjà la moitié du plaisir...

Cette action permet de réarmer les armes qui en ont besoin entre chaque tir.

>>> Recharger

Durée : Action complexe
Compétence : -

Klik !

Le personnage n'aime pas ce bruit, caractéristique de l'absence totale et irrémédiable d'énergie dans son hyperblaster. Il faut faire vite.

De l'index droit, il actionne le mécanisme qui relâche le chargeur en place. De la main gauche, il en attrape un autre à sa ceinture. Le premier n'est pas encore tombé au sol qu'il enclenche le nouveau dans son hyperblaster.

Klong !

Le chargeur vide tombe par terre. Le nouveau est en place, la fête peut recommencer !

Cette action permet d'approvisionner une arme en munitions. Le personnage remplace l'ancien chargeur par un nouveau ou insère autant de munitions dans l'arme que la valeur de Charg. (cf. p. 189).

>>> Se libérer

Durée : Action complexe
Compétence : Mêlée

Ça suffit ! Le personnage bande ses muscles et s'arc-boute, déséquilibrant le pillard. Il pousse un grognement alors qu'il sent son coude prendre un angle bizarre sous la force de la prise. La douleur est terrible, mais il doit se libérer ! Il donne un bon coup de reins à son adversaire, qui est obligé de relâcher sa prise. Il tire alors de toutes ses forces et libère ses bras. Prochaine étape : ramasser son hyperblaster...

Cette action est résolue par une opposition de Mêlée entre le personnage et sa cible. Cette opposition est modifiée par les circonstances suivantes :

- Si le défenseur est surpris ou immobilisé, il est affligé d'un TD.
- Si le défenseur est surpris et immobile, le personnage actif bénéficie de TF.

Si le personnage actif remporte cette opposition, il compte le nombre de succès excédentaires obtenus. Si celui-ci est supérieur ou égal au nombre de succès excédentaires obtenus par son adversaire lors de l'action « Maîtriser », il se libère et peut agir normalement. Sinon, ce nombre se retranche de celui de son adversaire, mais il doit à nouveau effectuer cette action pour se libérer totalement.

Si le personnage actif perd l'opposition, rien ne se passe.

>>> Tirer [TIR]

Durée : Action complexe
Compétence : Spéciale

Le personnage coince bien son hyperblaster dans le creux de son épaule. Il colle sa joue contre la crosse et aligne proprement la bande de soldats impériaux qui se jettent dans le sas de son vaisseau. Il appuie doucement sur la gâchette et tient bien son arme lorsque le recul menace de la faire remonter. Les décharges énergétiques filent à travers la coursive et fauchent les soldats avant même qu'ils comprennent ce qui leur arrive.
Quel bonheur ! Mais quel bonheur !

La compétence utilisée pour la résolution de cette action dépend de l'arme utilisée : Armes de poing, Armes de trait, Armes d'épaule ou Armes lourdes. Les armes de poing sont les seules armes utilisables lorsque le personnage est engagé.

La Difficulté de cette action dépend de la distance qui sépare le tireur de sa cible :

- Portée courte (<5 m) : 1
- Portée inférieure ou égale à la portée de l'arme : 3
- Portée inférieure ou égale au double de la portée de l'arme : 5
- Portée supérieure au double de la portée de l'arme : tir impossible

Ce test peut être modifié par les circonstances dans lesquelles l'action est tentée :

- Arme équipée d'une baïonnette : D+1
- Cible surprise et immobile, ou immobilisée : TF
- Couvert total/visibilité nulle : TD
- Couvert : selon test de la cible
- Obstacle : D+1
- Cible accroupie ou allongée : D+1
- Attaque localisée : TD

Si le test est réussi, le personnage inflige des dégâts à ses cibles. S'il en attaque plusieurs, il répartit équitablement les dégâts entre toutes les cibles touchées, en commençant par la moins blessée.

Sinon, le tir finit dans le décor sans causer de dégâts, à moins que le MJ ne dépense des dés MF (cf. p. 141).

Dans le cas des armes à tir indirect, le personnage cible un point au sol, et non un ennemi. L'attaque est soumise aux règles de dispersion.

>>> Viser

Durée : Action simple
Compétence : -

Le personnage aligne proprement le soldat ennemi. Il ne se préoccupe ni des cris des blessés, ni des obus qui filent au-dessus de sa tête. Il se contente de mettre sa cible bien au centre de la mire, et de s'assurer que sa respiration est régulière. Si on tire, c'est pour toucher, sacrebleu !

Cette action permet de bénéficier de +1d sur le prochain tir contre cette cible.

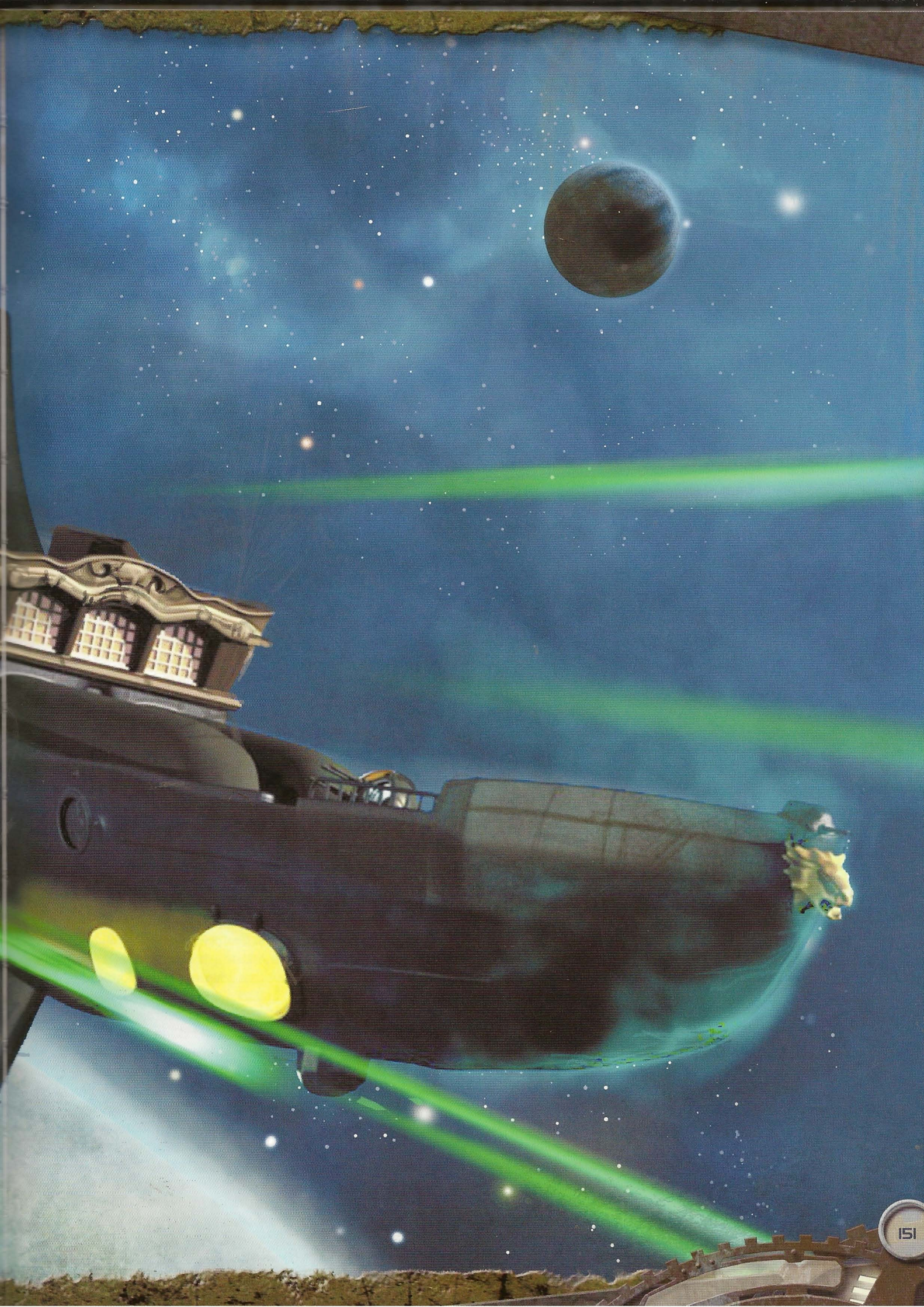
Attaques localisées

Une attaque localisée peut être tentée avec n'importe quelle attaque de corps à corps ou à distance, si l'arme utilisée est une arme à tir direct tirant au coup par coup (CC) ou en semi-automatique (SA).
Lorsqu'un personnage tente une attaque ciblée, il doit l'annoncer avant la résolution du test, ainsi que la localisation visée. Celui-ci est TD. Si le test est réussi, l'attaque inflige des dégâts comme si elle était normale. En outre, elle inflige un coup critique à la cible.
Si le nombre de succès excédentaires obtenus lors du test est inférieur ou égal à la valeur de Carrure de la cible, celle-ci subit l'effet indiqué dans la colonne « Effet simple ».
Si le nombre de succès excédentaires obtenus lors du test est strictement supérieur à la valeur de Carrure de la cible, celle-ci subit l'effet indiqué dans la colonne « Effet majeur ». Il en va de même lorsqu'une localisation subit pour la deuxième fois un coup critique.
La plupart des armures ne protègent que certaines parties du corps. Elles sont ignorées dans le calcul des dégâts si le coup critique atteint une localisation qui n'est pas protégée. Si un personnage tire sur une cible suffisamment protégée pour rendre les dégâts de l'attaque négligeables, mais que l'attaque est localisée sur une partie du corps dépourvue d'armure, les dégâts ne sont pas négligeables, et le personnage ne subit qu'un seul TD, celui de l'attaque localisée.

Localisation	Effet simple	Effet majeur
Tête	Perd sa prochaine phase d'action	Mort/ inconscient
Bras	Bras inutilisable	Amputation
Jambes	Jambe inutilisable	Amputation
Torse	- 1 PV/tour	- 2 PV/tour

Amputation : le personnage perd un morceau !
Bras inutilisable : le personnage doit recourir à sa mauvaise main ; il subit D+1 sur toutes les actions impliquant celle-ci. Si les deux bras sont inutilisables, le personnage ne peut plus effectuer d'actions impliquant ceux-ci.
Jambe inutilisable : le personnage parcourt deux fois moins de mètres lorsqu'il marche. Il subit E2F lorsqu'il peut s'aider de son autre jambe ; sinon, l'action n'est pas possible.
Mort/Inconscient : si l'attaque est effectuée à l'aide d'une arme non-létale, la cible est inconsciente jusqu'à la fin de la scène. Sinon, elle est morte.

LIVRE 3
LA GRANDE AVENTURE



Une fois n'est pas coutume, Stella se laissa aller à un moment de rêverie. Malgré tous les dangers qu'il recélait, l'hyperespace était l'un des rares endroits où elle se sentait en sécurité. Les vagues de couleurs du tunnel hyperspatial l'apaisaient et elle se perdait dans la contemplation des arabesques dessinées par les courants énergétiques. Là, coincée entre deux dimensions, Stella Bell laissait dériver ses pensées, se souvenant de ce vieux proverbe de pirate : voyager, c'est savoir se perdre.

LE VOYAGE SPATIAL

Le voyage spatial est un exercice périlleux et souvent très long. Il faut environ un mois pour traverser la galaxie, et aucun voyage ne prend moins d'une semaine. Les pirates rôdent un peu partout, et la guerre fait rage dans la moitié des systèmes connus. Voyager reste donc un « privilège » réservé aux aventuriers, aux soldats et aux riches. Beaucoup n'en reviennent pas, surtout lorsqu'il s'agit de voyages interstellaires.

Pour les pirates, il en va autrement : le voyage est essentiel à leur vie ! Non seulement les pirates voyagent pour trouver leurs proies et aborder des vaisseaux marchands, mais le voyage fait partie de l'essence même de la culture pirate. Voyager dans des secteurs reculés de la galaxie, contempler des constellations vierges de tout contact humain, exhumer des vestiges de civilisations oubliées et rencontrer des mutants aux charmes exotiques ; que pourrait-il y avoir de mieux dans la vie ? Si certains pirates font du voyage la cause première de leur engagement, nul doute que le plaisir de voyager de système en système est commun à tous les flibustiers de la galaxie.

On distingue deux types de voyage spatial : le voyage interplanétaire et le voyage interstellaire. Le premier consiste à se rendre d'un point à un autre au sein d'un même système planétaire. Ce type de voyage, également appelé cabotage, ne nécessite pas d'hyperpropulsion. Le second type, le voyage interstellaire, implique en revanche un saut hyperspatial et consiste à se rendre d'un système planétaire à un autre.

Pour effectuer un voyage, un équipage doit passer par plusieurs grandes phases. Les règles qui suivent sont organisées autour de celles-ci, et chaque point important y est inscrit **en gras**. Lorsqu'il met en scène un voyage, le MJ fait jouer ces phases à l'équipage, dans l'ordre, en étoffant éventuellement celles-ci de détails propres aux aventures jouées, à la destination ou à la composition de l'équipage. Ces détails sont exposés dans *Le Guide du meneur*.

VOYAGER DANS LE DERNIER MILLÉNAIRE

>>> Préparatifs

Parce qu'un voyageur n'est jamais sûr d'arriver à bon port, il est nécessaire de prendre quelques précautions avant de larguer les amarres. Ces préparatifs ne prennent qu'une heure si l'équipage est déjà bien équipé et organisé. Au pire, ils requièrent une journée d'attention.

Le préparatif le plus important consiste bien sûr à **disposer d'une carte**, afin de tracer la trajectoire du vaisseau. Heureusement, les senseurs de la plupart des navires permettent de naviguer « à vue » dans un système planétaire. En outre, les standards OCG exigent que tous les ordinateurs de bord aient en mémoire une carte rudimentaire de la galaxie, indispensable aux voyages hyperspatiaux.

En effet, pour les voyages interstellaires, il est nécessaire de **connaître les coordonnées galactiques** précises du système de destination. Sans celles-ci, il est impossible de se livrer aux calculs complexes qui permettent de déterminer l'emplacement exact de ce système au moment où le vaisseau y parviendra. Ces

coordonnées se présentent sous la forme de notations complexes désignant la place du système dans la galaxie, ainsi que la variation impliquée par la rotation de celle-ci. En termes de jeu, un personnage dispose de ces coordonnées si deux conditions sont remplies :

- Le joueur doit être capable d'énoncer le nom complet du système et le quadrant dans lequel celui-ci se trouve. Il peut se contenter d'indiquer un quadrant où se trouve un relais OCG, sans préciser de nom de système.
- Le personnage doit être effectivement en possession des coordonnées, soit parce qu'il détient une carte ou un module-mémoire contenant celles-ci, soit parce qu'il a mémorisé ces coordonnées.

La carte standard des navordinateurs contient les coordonnées des planètes indiquées sur la carte de la galaxie du *Manuel des joueurs* et celles des relais OCG. Lorsque les joueurs inscrivent des coordonnées sur leur journal de bord, on considère que leur personnage les inscrit dans le navordinateur de leur vaisseau.

« *L'espace... infini... à portée de nos ailes...* »

Si celui-ci est capturé, les PNJ peuvent en extraire ces informations ! Les coordonnées inscrites sur la fiche de personnage, en revanche, sont mémorisées par le PJ. On ne peut pas les lui voler, mais on peut l'interroger pour qu'il les révèle !

Ensuite, il faut **s'assurer que le générateur du vaisseau est correctement approvisionné** en Radix. Si l'équipage s'apprête à faire un voyage interplanétaire, 1 PC d'autonomie suffit. Si un saut est prévu, en revanche, il faut compter le nombre de quadrants traversés, celui d'arrivée inclus. La consommation est égale à 1000 PC par quadrant. Un saut à l'intérieur d'un quadrant consomme 500 PC. Le plus souvent, il suffit de recharger le générateur à bloc. En outre, la soute pourra probablement accueillir un container de piles énergétiques qu'il faudra remplacer lors d'une escale.

Une fois que le vaisseau dispose de ce dont il a besoin, il faut penser à ses occupants et aux **provisions.** Il est presque toujours possible d'acheter des rations standard, dont chaque unité nourrit un matelot pour une journée. Lorsque c'est le cas, il suffit de compter les jours de voyage prévus, de rajouter une marge de sécurité et de se procurer le nombre de rations correspondant, pour chaque matelot. Les capitaines les plus prévoyants emportent toujours la part du pauvre, si jamais des prisonniers ou des recrues rejoignaient le vaisseau en cours de voyage. Il faut également acheter un litre d'eau par jour et par passager si on veut éviter d'être dépendant du système de survie.

Enfin, s'il ne veut pas avoir d'ennuis avec les autorités, un capitaine a tout intérêt à **avoir un code d'identification** en règle. Établi aux standards OCG, ce code est individualisé et propre à chaque vaisseau en circulation dans la galaxie. Lorsqu'il est acheté légalement, un vaisseau est vendu avec un code d'identification valide remis par les autorités de la nation stellaire ou de l'OCG. Ce code permet aux autorités de ficher les marchands et de traquer les hors-la-loi. Cela dit, un code d'identification authentique n'est pas toujours nécessaire pour voyager dans la galaxie : les codes sont stockés dans une banque de données de l'OCG qui recense tous les vaisseaux des nations stellaires, en vertu d'accords ancestraux. Ces banques sont mises à jour le plus souvent possible, mais l'absence de communications hyperspatiales rend ce processus lent et peu efficace. Il faut parfois attendre plusieurs semaines avant qu'une planète soit prévenue que tel ou tel code n'est plus valide. Chaque nation stellaire entretient sa propre banque de données, mais uniquement pour les vaisseaux qui battent son pavillon. Ces banques ne sont pas mieux mises à jour que celles de l'OCG, sauf celle de l'Empire galactique. Il est donc tout à fait possible de voyager avec un code périmé ou falsifié. Bien des pirates ne disposent pas de code en règles et achètent des modules-mémoire contenant de tels codes. Ceux-ci valent quelques centaines ou milliers de crédits, selon leur perfection. En général, les pirates se munissent d'un code OCG falsifié, car c'est la seule nation stellaire dont les vaisseaux sont acceptés partout.

Une fois toutes ces préparations effectuées, il reste juste à **régler la note** auprès de la capitainerie pour la location du ponton ou tout autre frais que la présence de l'équipage aurait pu entraîner. Bien sûr, en tant que hors-la-loi, les pirates sont souvent tentés de ne pas s'affranchir de cette obligation, mais les capitaines les plus prévoyants savent qu'ils reviendront un jour ou l'autre ici et qu'il vaut donc mieux partir en bons termes.

Bien que ces précautions soient connues de tous, peu de pirates s'en soucient. Beaucoup d'entre eux partent en voyage les mains dans les poches, comptant sur leur bonne étoile et un abordage bien mené pour se procurer les ressources nécessaires à leur vagabondage spatial !

>>> En avant !

Le vaisseau et l'équipage sont prêts pour le départ. Il ne reste plus qu'à dire au revoir à la planète et à toutes celles et ceux que les pirates auraient pu rencontrer, et séduire, au cours de leur séjour ici.

À moins que ce départ ne se fasse, comme c'est trop souvent le cas, sous le tir des forces de l'ordre locales, il est vivement conseillé de demander **l'autorisation de décoller** à la capitainerie. Cette formalité peut paraître superflue, mais les planètes des nations stellaires hésitent rarement à abattre ou à prendre en chasse un vaisseau qui décollerait sans autorisation.

Cela fait, les matelots prennent leur poste et le navigateur procède au **décollage** (cf. p. 165). Il doit être sur ses gardes, car il constitue une des phases critiques du voyage. Non seulement il faut veiller à ce que la prise d'altitude ne soit pas trop brutale, sous peine de perdre le contrôle, mais il faut également veiller à ne pas entrer en collision avec l'un des nombreux

vaisseaux qui croisent inévitablement dans l'espace aérien d'un astroport. En outre, l'atmosphère d'une planète est un lieu dangereux pour le pirate. Coincé entre la surface et l'orbite, occupé par des stations orbitales et les croiseurs des autorités locales, il est encore vulnérable à une alerte ou un avis de recherche lancé depuis la surface.

Heureusement, la montée ne dure que quelques instants et, bientôt, le pirate retrouve son foyer : l'espace !

>>> Voyages interplanétaires

Le vaisseau spatial a décollé, et l'équipage est désormais confronté à l'immensité de l'espace et aux dangers de celui-ci : l'espace est presque vide de matière, mais plein de dangers. En effet, tout immenses qu'elles soient, les planètes ne sont que des grains de poussière perdus dans l'immensité du système planétaire qui les accueillent. Lors d'un voyage interplanétaire, les distances sont mesurées en unités spatiales (US). Chaque US vaut 100 000 000 km.

Pour faire un voyage, il faut d'abord **choisir sa destination** : soit une planète du système, soit la limite de saut hyperspatial, la distance entre le vaisseau et le soleil à partir de laquelle un saut est possible. Cette limite est fonction de la masse du soleil voisin et de la configuration du système planétaire. En détectant ces données, il est facile de déterminer la limite de saut, et celle-ci est indiquée sur toutes les cartes de système. Elle est toujours située au-delà de l'orbite de la planète la plus éloignée du soleil. Plus le soleil et les planètes du système ont une masse importante, plus la limite sera éloignée de cette orbite extérieure. Il n'est donc pas rare qu'un vaisseau sorti de l'hyperespace doive voyager un jour ou deux pour trouver un astroport, voire plus si le système est peu occupé. Lorsqu'il quitte un système, le navigateur peut choisir n'importe quel point suffisamment éloigné du soleil et des planètes les plus extérieures. Par souci de commodité, les pilotes choisissent toujours le point le plus proche de la planète qu'ils quittent. Lorsqu'il arrive dans un système, le navigateur ne choisit pas vraiment où il arrive : les calculs ne sont pas assez précis pour cela. Heureusement, la limite de saut est suffisamment loin de tout pour que cette imprécision ne cause pas d'accident !

Si l'équipage vient d'arriver dans le système, il doit d'abord se faire une idée des planètes présentes avant de pouvoir naviguer. **Pour faire le point** (cf. p. 166), le navigateur utilise les senseurs à longue portée pour repérer et identifier les corps célestes alentour. En détectant les ondes gravitationnelles des planètes et en effectuant des observations par télescope, il peut repérer la plupart d'entre elles. Il dispose souvent d'une carte référençant la composition du système planétaire et permettant de compléter « de mémoire » les observations parfois incomplètes accomplies par la vigie. Ces cartes indiquent la position relative des planètes les unes aux autres et permettent de déduire l'emplacement de celles-ci par l'observation réussie d'une seule d'entre elles. Une fois que le navigateur a mis à jour sa carte spatiale, il peut identifier le plan de l'orbite dans lequel évoluent les planètes et leur vitesse de rotation autour du soleil. Surtout, il dispose désormais d'une carte plus ou moins précise qui indique la distance, en US, entre les différentes planètes, le soleil du système et la limite de saut. Il est prêt à tracer sa route.

Lorsqu'il détermine son cap (cf. p. 166), le navigateur doit tenir compte de nombreux paramètres. Tout d'abord, il doit prendre en considération le mouvement de la planète et ne pas se diriger vers l'emplacement actuel de celle-ci, mais l'emplacement que la planète *aura* au terme du voyage. Il doit en outre prêter attention aux ondes gravitationnelles émises par les planètes pour faciliter les manœuvres au cours du voyage (cf. plus bas). Prenant en compte toutes ces considérations, le navigateur trace sa route sur la carte du système. Cette route, et la distance qui sépare le vaisseau de la destination choisie, permettent de déterminer la durée du voyage, en divisant la distance par la vitesse de croisière du vaisseau, exprimée en US/h et US/j.

Sur la route, le navigateur doit manœuvrer. Au large des planètes les plus grosses ou les plus denses, les ondes gravitationnelles sont telles qu'elles dévient légèrement la trajectoire du navire, générant un « courant spatial ». Un navigateur doit rester à la barre et tenir le cap malgré ces ondes et éviter le pire : naufrager sur une géante gazeuse. Cependant, les pilotes les plus intrépides savent tirer parti des ondes gravitationnelles pour faire prendre de la vitesse au vaisseau. En souvenir des marins de l'ancien temps, cette méthode est appelée « **tirer des bords** » (cf. p. 167). Il est également possible d'effectuer des orbites autour des planètes, ou même des soleils, pour accélérer encore plus vite. Cela est cependant interdit autour des planètes civilisées, et en outre très dangereux, surtout autour d'un soleil. Les pirates racontent souvent des histoires abracadabrantes de pilotes qui y seraient parvenus, mais aucune n'est vérifiée.

En outre, l'équipage devra probablement affronter des **périls,** inhérents au voyage spatial : champs d'astéroïdes, tempêtes de mini-météorites et pillards en tout genre. Surtout, même si elle reste peu probable, une erreur de navigation peut laisser un vaisseau errer plusieurs jours dans un système planétaire. Être en perdition n'est bien souvent pas grave : une seule unité énergétique permet de parcourir des milliers d'US. En revanche, si le générateur du vaisseau est à sec, celui-ci pourra à peine parcourir une dizaine d'US. En outre, les réserves de vivres ne sont jamais inépuisables.

MESURES SPATIALES

Unité	Km	K	US	AL	PC
Km	1	0,001	0,00000001	$1{,}17\times10^{-12}$	$4{,}71\times10^{-13}$
K	1000	1	0,00001	$1{,}17\times10^{-9}$	$4{,}71\times10^{-10}$
US	100 000 000	100 000	1	$1{,}17\times10^{-5}$	$4{,}71\times10^{-6}$
AL	9 486 150 000 000	9 486 150 000	94 861,5	1	0,4
PC	23 715 375 000 000	23 715 375 000	237 153,75	2,5	1

Malgré les dangers qu'il abrite, l'espace reste le véritable foyer des pirates. Là-haut, le sentiment de liberté n'a d'égal que le danger de se perdre. Quoi de plus grisant que de filer à plusieurs dizaines de millions de kilomètres à l'heure ? Quoi de plus exaltant que de voguer parmi les étoiles, si proches qu'on croit pouvoir les toucher à travers le hublot ?

>>> VOYAGES HYPERSPATIAUX

Si l'espace interplanétaire est dangereux, l'hyperespace, lui, est carrément étrange. Y voyager laisse toujours une drôle d'impression, de nausée, comme si on pénétrait un endroit qui aurait dû nous rester interdit. Cela est vrai : l'hyperespace est une dimension différente de l'espace-temps, en principe invisible pour les humains, mais imbriquée dans l'espace normal. Le principe de correspondance, découvert lors de l'âge des conquêtes, démontre qu'il existe une correspondance point par point entre l'espace normal et l'hyperespace. Il est donc possible de voyager d'un point à un autre de l'hyperespace, pour ensuite réintégrer l'espace normal au point correspondant. Le principal intérêt de l'hyperespace consiste à voyager plus vite que la lumière. Les distances y sont donc mesurées en années-lumière (AL) ou en parsecs (PC), chaque parsec valant exactement 2,5 années-lumière.

Au cours du saut hyperspatial, le vaisseau évolue alors dans un tunnel de lumières multicolores. Il est complètement coupé de l'espace normal et ne peut ni émettre ni recevoir de communication. De même, il est indétectable et ne peut rien détecter concernant l'espace normal. L'existence de ce tunnel reste un mystère pour les scientifiques du dernier millénaire. Il est propre à chaque vaisseau et à chaque saut. Ainsi, lorsqu'une flotte traverse l'hyperespace, chaque vaisseau est isolé des autres, dans son propre tunnel. Cet isolement angoisse les officiers, qui ne peuvent pas savoir si le reste de la flotte voyage sans encombre. Il y a cependant un bon côté à cet isolement : il est impossible d'être attaqué dans l'hyperespace. En revanche, il est impossible d'y attaquer un vaisseau, et la piraterie est donc restreinte à l'espace normal.

Même ainsi, les voyages hyperspatiaux sont extrêmement dangereux. Les vitesses et les distances impliquées sont si astronomiques que le moindre changement de trajectoire peut envoyer le vaisseau dans le cœur d'un soleil. En outre, selon le principe de correspondance, si un point est occupé dans l'espace normal, une ombre gravitationnelle occupe le point correspondant dans l'hyperespace. Celle-ci peut littéralement écraser tout corps qui traverserait l'hyperespace à cet endroit ; il faut donc tracer sa route avec soin ! Pour couronner le tout, les parois du tunnel contiennent des énergies destructrices : les heurter signifie la mort. Et une fois le voyage commencé, il est impossible de changer la destination de celui-ci.

Le navigateur doit rester sur le pont en permanence, pour maintenir le cap du vaisseau au sein des flots énergétiques de l'hyperespace. Il est aidé par le navordinateur, qui réactualise les coordonnées d'arrivée selon la vitesse réelle du vaisseau et les coordonnées initialement calculées. Il est en outre possible de déclencher un arrêt d'urgence, si cela semble *vraiment* nécessaire. C'est notamment le cas si le générateur est bientôt à court de Radix : un vaisseau dont le réservoir est à sec est désintégré. Malheureusement, une réintégration brutale dans l'espace normal provoque des phénomènes gravitationnels encore mal expliqués, et il se peut que le vaisseau conserve une vélocité aberrante pour l'espace normal. Celle-ci décroît rapidement pour se conformer aux lois de la physique, mais il est possible qu'entretemps, le vaisseau ait déjà fait naufrage ou se soit fait happé par la gravité d'une planète.

Avant d'effectuer le saut, le navigateur doit savoir où il est. S'il connaît ses coordonnées dans la galaxie (si le joueur peut donner le quadrant au MJ), tout va bien. Sinon, le navigateur **fait le point** (cf. p. 166). Pour cela, il consulte sa carte galactique, graduée en PC ou en milliers de PC. En outre, il recourt à son navordinateur, outil indispensable de la navigation hyperspatiale. Il détermine ses propres coordonnées, prend en compte la rotation de la galaxie et met à jour sa carte avec les positions relatives des systèmes planétaires.

Le navigateur se livre alors au difficile exercice du **calcul de saut** (cf. p. 165) : grâce à son navordinateur, il calcule les coordonnées d'arrivée de son saut hyperspatial. Cela lui permet entre autres de déterminer la durée du voyage, en divisant la distance qui sépare le vaisseau de la destination par la vitesse de l'hyperpropulsion, exprimée en PC/jour. En général, un voyage au sein du même quadrant mesure 500 PC. Une fois tout cela pris en compte, si les résultats obtenus par l'astronavigation et la durée du voyage apparaissent satisfaisants, le capitaine donne l'ordre d'effectuer le saut hyperspatial. Ensuite, chaque jour, le générateur se vide peu à peu d'autant d'unités énergétiques que la vitesse à laquelle est réglée l'hyperpropulsion.

Au cours du voyage lui-même, le navigateur est sur le pont pour **manœuvrer** le vaisseau. Le tunnel hyperspatial est parcouru d'ondes énergétiques puissantes. Certaines peuvent perturber le voyage hyperspatial, d'autres l'accélérer. En effet, l'hyperpropulsion d'un vaisseau spatial est conçue de façon à pouvoir capter et rediriger ces courants énergétiques. Il est donc possible de « **surfer sur la vague** » (cf. p. 167) pour voguer sur les courants d'énergie favorables et ainsi améliorer le rendement de l'hyperpropulsion. Cela permet d'augmenter la vitesse du vaisseau sans augmenter sa dépense d'énergie. Par ailleurs, un vaisseau n'est pas obligé de se déplacer à sa vitesse hyperspatiale maximum, il peut se contenter d'un pénible 100 PC/j. Cela permet entre autres de créer des convois de vaisseaux qui arriveront en même temps à destination, même s'ils sont dotés de vitesse hyperspatiale maximum différentes.

Malheureusement, un saut n'est pas qu'une partie de plaisir, car l'hyperespace regorge de **périls**, le plus souvent extrêmement mortels : tempêtes stellaires, amas gazeux, trous noirs et pulsars produisent tous des ombres gravitationnelles très dangereuses. L'équipage enchaîne les quarts, prêt à réagir au moindre problème. Il faut alors éviter l'accident tout en maintenant le cap du vaisseau au sein du tunnel de saut, car percuter la paroi de celui-ci désintégrerait le vaisseau à la vitesse de la lumière ! Ces moments éprouvants ont provoqué la mort de bien des équipages, et la gloire des autres, car traverser une telle tempête force le respect !

Toutes ces difficultés et ces subtilités font du voyage hyperspatial le périple le plus risqué et le plus exaltant du dernier millénaire. Un matelot n'en est vraiment un que lorsqu'il a vu de ses yeux son premier tunnel de saut, de la même façon que, dans l'ancien temps, un marin n'en était vraiment un que lorsqu'il avait quitté la sécurité des côtes !

VU !

Certains des dangers spatiaux sont bien connus des pilotes. Les grands amas gazeux et les zones de perturbations stellaires sont désormais connus et cartographiés. Cela a conduit aux tracés de routes galactiques, assurant de contourner les périls stellaires. Ces routes sont mémorisées par les navordinateurs configurés par l'OCG. Malheureusement, ces routes conditionnent également le point de départ et d'arrivée des sauts, et ces points deviennent des cibles privilégiées des pirates de l'espace. Dans le dernier millénaire, tout a un prix !

Même ceux qui évitent ces routes peuvent être repérés. Lorsqu'un vaisseau passe en hyperespace, son impulsion laisse une trace gravitationnelle dans l'espace normal. Celle-ci persiste pendant quelques minutes ou quelques heures, suivant la taille du vaisseau et la qualité de son hyperpropulsion, les moteurs les plus perfectionnés laissant moins de traces. En détectant et en analysant cette trace, un navigateur peut déduire le moment où le vaisseau a effectué son saut, puis déduire la destination de celui-ci. Il peut éventuellement calculer la vitesse du vaisseau en se basant sur la puissance nécessaire pour laisser une telle trace. À l'inverse, lorsqu'un vaisseau réintègre l'espace normal, il laisse aussi une trace qui permet de déduire d'où il vient et combien de temps il a mis. Toutes ces déductions nécessitent une carte galactique et une mise au point identique à celle nécessaire pour effectuer soi-même un saut.

La fin du voyage hyperspatial n'est pas la fin du voyage : le vaisseau arrive à la limite de saut du système et il lui faut encore parcourir en espace normal la distance qui le sépare de la planète ou de la station de destination.

>>> Planète !

Ça y est. La vigie a crié « Planète ! » dans l'intercom du vaisseau, et le voyage est fini. Ou presque. Il faut encore atterrir. Pour la plupart des vaisseaux, il s'agit d'une formalité. Pourtant, l'atterrissage est l'une des phases critiques du voyage, source de nombreux accidents et incidents.

Tout d'abord, il faut **prendre contact avec la capitainerie.** Si les fréquences sont standardisées par l'OCG, chaque nation stellaire, chaque quadrant ou chaque planète peut avoir choisi une fréquence différente. L'équipage a donc parfois besoin de scanner les fréquences (cf. p. 167) avant de trouver celle de la capitainerie. Pendant ce temps, il vaut mieux mettre le vaisseau en panne, car certains systèmes n'apprécient pas les vaisseaux qui avancent sans s'annoncer !

Une fois le contact pris, il faut **fournir le code d'identification** du navire, déclarer sa provenance et sa cargaison. Seules les cargaisons déclarées à la capitainerie pourront être vendues une fois au sol.

Si ce contact se déroule mal, ou simplement si les autorités sont tatillonnes, **un contrôle des douanes** a lieu. À l'approche d'un astroport, la capitainerie demande toujours si l'équipage a quelque chose à déclarer. Des contrôles sont fréquemment exercés, en orbite et au ponton. Toutes les marchandises déclarées donnent lieu à une taxe égale à 5 % du prix de revente sur la planète (cf. p. 201). Au cours du contrôle, un vaisseau accoste et un officier des douanes fouille tout le vaisseau, avec plus ou moins de professionnalisme et de complaisance. Comme ces contrôles se déroulent toujours dans l'orbite d'une planète, la fuite est difficilement envisageable, car la limite de saut est bien loin ! Une fois ces formalités effectuées, le vaisseau reçoit l'autorisation de se poser et un ponton lui est affecté. En retour du paiement de la taxe, le capitaine reçoit un bon de douanes qui lui permet de vendre sa cargaison sur la planète.

Pendant l'atterrissage (cf. p. 164), le pilote doit tout d'abord affronter l'entrée atmosphérique. Le frottement avec l'atmosphère fait chauffer la coque, et malgré les blindages du dernier millénaire, une entrée trop brutale peut causer de graves dégâts au vaisseau. Ensuite, le pilote doit s'acclimater au vol atmosphérique. Si, dans l'espace, un vaisseau peut faire du vol stationnaire, il doit conserver une vitesse minimum en atmosphère ou s'écraser. Même munis de modules anti-gravité ou de réacteurs de manœuvre, les vaisseaux spatiaux ne peuvent rien espérer de mieux que des distances d'atterrissage et de décollage plus courtes que celles des aéronefs traditionnels. Cependant, les vaisseaux n'atterrissent pas au sens littéral du terme. Ils amerrissent. Il suffit donc de bien calculer sa trajectoire : ni trop abrupte pour ne pas s'enfoncer dans l'eau, ni trop douce pour ne pas finir dans les locaux de la capitainerie ! Lorsqu'ils ne veulent pas ou ne peuvent pas se poser dans un astroport, les vaisseaux doivent trouver une côte ou un lac pour amerrir.

ien sûr, tous les atterrissages ne se déroulent pas aussi bien. Parfois, c'est aux commandes d'une capsule de secours qu'un pirate rejoint le plancher des vaches, ou à bord d'un vaisseau si endommagé qu'il faut procéder à un atterrissage d'urgence. Dans ce cas, même s'il vaut toujours mieux amerrir qu'atterrir, cette seconde option n'est plus vraiment un problème : au pire, le vaisseau sera si endommagé qu'il ne pourra plus décoller, mais c'est toujours mieux que de finir en plein océan sur une épave, ou de perdre son dernier réacteur à 10 000 m d'altitude !

Une fois amarré au ponton, le capitaine prend contact avec un officier de la capitainerie qui lui explique les règlements locaux et finalise **la location du ponton.** Le capitaine doit annoncer le temps qu'il compte rester et régler la somme correspondante. Plus tard, il pourra rallonger cette durée, en payant immédiatement l'excédent.

Au sol, le pirate est sain et sauf, mais aussi un peu triste. Malgré tous ses dangers, l'espace est tellement plus passionnant que le plancher des vaches !

« En avant toute ! »

Jouer les voyages spatiaux

>>> À vos postes !

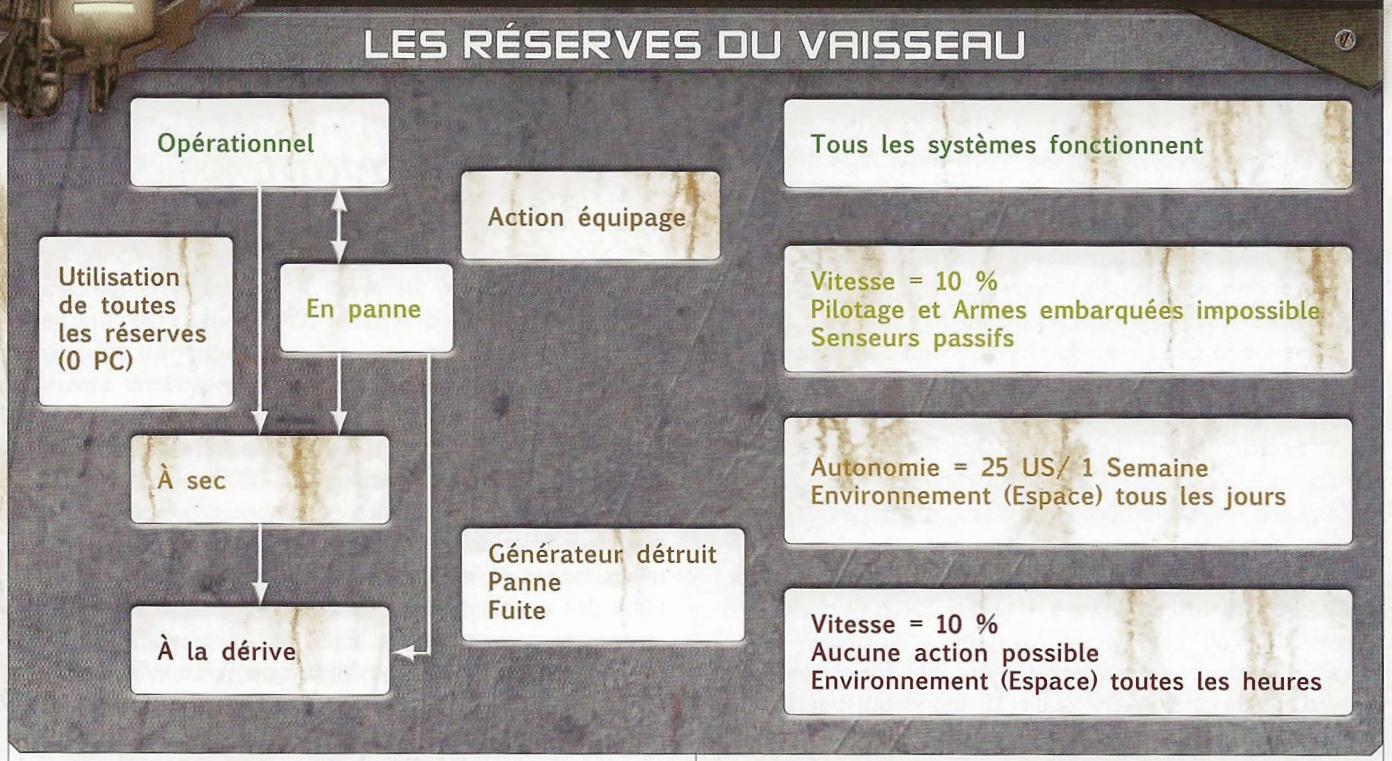
Chaque voyage spatial est une aventure et les périls sont nombreux. Pour s'en sortir, il vaut mieux que tous les postes d'un vaisseau soient occupés. Cependant, les effectifs d'un équipage pirate sont rarement suffisants pour cela, et la fatigue ne permet pas de rester à son poste en permanence. Dans ces cas-là, il faut faire des choix.

Le seul poste qui soit vraiment indispensable, c'est le pilote. Si personne ne tient la barre, le vaisseau est livré aux ondes gravitationnelles (en espace normal) ou aux courants énergétiques (en hyperespace). Il finira dans une planète ou sera désintégré par les parois du tunnel hyperspatial. C'est mauvais pour la santé !

S'il n'est pas aussi vital, le poste de la vigie est cependant stratégique. Sans vigie, l'équipage est systématiquement surpris par les périls qui ponctueront son voyage spatial. Dans certains cas, cela peut être *vraiment* dangereux.

Pour chacun de ces deux postes, évidemment, le personnage qui l'occupe doit être capable d'effectuer un test de la compétence appropriée.

Les autres postes ne sont donc pas indispensables. Cependant, si un péril ou un combat survient, les personnages qui ne sont pas à leur poste sont surpris et devront se rendre à leur poste avant de pouvoir être opérationnels. Par ailleurs, si l'équipage du vaisseau ne compte pas assez de matelots, le vaisseau est sale (ce qui augmente la Difficulté des soins et de la guérison naturelle, cf. p. 109) et il faut utiliser les effectifs d'autres postes pour charger et décharger les marchandises.



>>> Au jour le jour

Pendant un voyage, spatial ou hyperspatial, le jeu est géré jour par jour. Chacune de ces journées est découpée en plusieurs étapes :

- La vigie effectue un test de Senseurs pour repérer un éventuel péril (cf. *GdM*).
- Si un péril est détecté, le navigateur doit consacrer sa journée à l'affronter. Le cas échéant, d'autres membres de l'équipage peuvent l'aider ; c'est pour cela que tous les postes d'un vaisseau restent au moins en alerte jaune au cours d'un voyage.
- Si aucun péril n'est détecté, le navigateur a le choix. Soit il fait confiance à la vigie et se prépare à manœuvrer. Soit il préfère garder l'œil ouvert et se préparer à affronter un éventuel péril. Dans le premier cas, il peut effectuer une action, comme Tirer des bords (cf. p. 167) ou Surfer sur la vague (cf. p. 167), à condition qu'aucun péril n'intervienne. Dans le second cas, il est prêt à en affronter un et ne subira aucun malus.
- Tout au long de cette journée, les autres personnages peuvent assister la vigie et le navigateur, notamment en les encourageant (cf. p. 179) ou en canalisant l'énergie (cf. p. 137).
- Le reste de l'équipage peut vaquer à ses occupations : se tenir prêt pour une attaque, se soigner, entretenir son matériel, lambiner dans son hamac, etc.

À la fin de la journée, le MJ et les joueurs tirent les conséquences de celle-ci :

- Lors d'un voyage interplanétaire, le vaisseau progresse de sa vitesse de croisière, plus les US éventuellement obtenues en tirant des bords ;
- Lors d'un voyage hyperspatial, le vaisseau progresse de sa vitesse hyperspatiale, plus les PC éventuellement obtenus en surfant sur la vague. Les réserves du générateur sont réduites de la vitesse hyperspatiale du vaisseau (sans tenir compte des PC gagnés par le pilote). Si elles tombent à 0, le vaisseau est détruit, sauf si un arrêt d'urgence (cf. p. 164) est réussi ou si le vaisseau arrive à destination le même jour. Dans ce cas, il réintègre l'espace normal avec son générateur à sec.
- Quel que soit le type de voyage, les personnages à leurs postes doivent partir se reposer ou effectuer un test de veille.

>>> Le test de veille

Les matelots ne peuvent enchaîner les quarts sans dormir. Si un personnage reste sur le pont une journée, il doit se reposer et rester dans son hamac la journée suivante. S'il veut rester sur le pont une autre journée sans se reposer, il doit résoudre un test d'**Athlétisme (2)**.

- Si le test est réussi, le personnage peut continuer à veiller, mais ses prochains tests de veille sont affligés de TD jusqu'à ce qu'il se repose. Si, au moment de faire un test, un joueur ne se souvient pas si son personnage a dormi la journée précédente ou réussi son test de veille, il subit TD.
- Si le test est raté une première fois, le personnage subit D+1 à tous ses tests jusqu'à ce qu'il ait une journée de repos.
- Si le test est raté une seconde fois, le personnage s'effondre et doit se reposer la journée suivante.

>>> Vaisseaux à la dérive et générateurs à sec

Lorsque le générateur d'un vaisseau spatial est détruit, en panne ou à sec à cause d'une fuite, les systèmes du vaisseau cessent de fonctionner scellant, à terme, le destin de l'équipage. Dès l'arrêt du générateur, le vaisseau est à la dérive et avance à 10 % de sa vitesse. Il est impossible d'effectuer des actions impliquant le vaisseau. Celui-ci se déplace en ligne droite et les tirs qui le prennent pour cible sont TF. La gravité artificielle cesse et tout l'équipage est en apesanteur. En outre, la

température baisse à l'intérieur du vaisseau et l'air y est de moins en moins respirable. À chaque heure, chaque personnage qui n'est pas dans un scaphandre doit réussir un test d'**Environnement (espace)** dont la Difficulté est égale au nombre d'heures écoulées depuis que le vaisseau est à la dérive. Si un de ces tests est raté, le personnage subit 1S (non-létal) par succès manquant. Un personnage inconscient meurt l'heure suivante s'il n'est pas placé dans un scaphandre.

Lorsque le générateur tombe à 0 PC de réserve autrement qu'à cause d'une fuite, il est à sec, mais il lui reste encore une réserve de secours. Il peut fonctionner normalement pendant encore une semaine, permettant au vaisseau de franchir 25 US, sans compter celles gagnées grâce à Tirer des bords. Cependant, pendant cette durée, la gravité artificielle ne fonctionne pas et le système de survie a des ratés. Tous les jours, les personnages doivent réussir un test d'**Environnement (espace)** dont la Difficulté est égale au nombre de jours écoulés depuis que le vaisseau n'a plus de Radix. Si un de ces tests est raté, le personnage subit 1S (non-létal) par succès manquant. Une fois que la semaine est écoulée ou que les 25 US ont été parcourues, le vaisseau est à la dérive comme ci-dessus. L'équipage du vaisseau peut réduire la vitesse de croisière à 0,1 US/h (2,5 US/j) pour économiser ses réserves. En dessous de cette vitesse, le vaisseau est considéré comme immobile ou en panne.

En hyperespace, un vaisseau à la dérive est désintégré, à moins que son équipage ne procède à un arrêt d'urgence ou ne parvienne à surfer sur la vague.

Note : un vaisseau « en panne » n'est pas à la dérive ; sa propulsion a été volontairement stoppée, et son système de survie fonctionne toujours.

SOS !

Situation	PP
Une planète avec astroport est à portée moyenne des senseurs	3
Une planète avec astroport est à moins de 25 US	5
Dans un système sur une route commerciale	7
Dans un système à l'écart des routes commerciales	10
Ailleurs	20

>>> SOS !

Si le voyage se déroule vraiment mal, les PJ se retrouveront dans une épave dérivant à travers l'espace infini. Dans ce cas, il ne reste plus qu'une solution : envoyer un SOS. Ce message radio porte aussi loin que les senseurs moyenne portée. Il y a donc une chance qu'il soit entendu si les PJ sont dans un système habité. Tout ça n'est qu'une question de chance ! Pour que le SOS des PJ soit entendu, ces derniers doivent collectivement dépenser le nombre de PP indiqué dans le tableau ci-dessus.

VOYAGE SPATIAL : CHECK-LIST

1-Préparatifs
- Obtenir les coordonnées de la destination
- Recharger les piles énergétiques
- Se fournir en provisions
- Vérifier son code d'identification
- Régler la note
- Puis phase 2

2-En avant !
- Autorisation de la tour de contrôle
- Décollage
- Puis phase 3

3-Voyage interplanétaire
- Faire le point sur la carte
- Déterminer le cap
- Chaque jour :
  - Test de Senseurs par la vigie
  - Choix du navigateur
  - Gestion du péril, le cas échéant
  - Gestion de l'action du navigateur, le cas échéant
  - Gestion du reste de l'équipage
- Si la destination est dans le système de départ, phase 6 ; sinon, phase 4

4- Voyage hyperspatial
- Atteindre la limite de saut
- Faire le point sur la carte galactique
- Calculer le saut hyperspatial
- Chaque jour :
  - Test de Senseurs par la vigie
  - Choix du navigateur
  - Gestion du péril, le cas échéant
  - Gestion de l'action du navigateur, le cas échéant
  - Gestion du reste de l'équipage
- Puis phase 5

5-Voyage interplanétaire

Comme 3

6-Planète !
- Contacter la capitainerie
- Contrôle du code d'identification
- Contrôle de la douane
- Atterrissage
- Location du ponton

LES ACTIONS DU VOYAGE SPATIAL

Les actions décrites ci-dessous permettront aux personnages d'arriver sains et saufs à destination. La plupart durent une heure ou une journée ; il est conseillé aux pirates de bien s'organiser avant de se lancer à l'assaut de l'infini !

LES ACTIONS SPATIALES

Chaque action est décrite ainsi :

- **Durée** : le temps fictif nécessaire pour accomplir l'action. Certaines actions ont plusieurs durées possibles, selon la situation exacte. D'autres peuvent être exécutées plus vite que prévu, mais cela s'accompagne d'un malus (TD).
- **Compétence** : la compétence utilisée pour effectuer le test. Un « - » signifie qu'aucun test n'est nécessaire.
- Suit un texte d'ambiance qui décrit à quoi sert l'action.
- Des règles précisent ensuite comment déterminer la Difficulté et le résultat de l'action. Les modificateurs spécifiques sont également indiqués. Si, après avoir pris en compte tous les modificateurs, un personnage est affligé plusieurs fois de TD, l'action est un échec automatique.

Lorsqu'une action requiert une journée ou plus de travail, le personnage effectuant l'action doit consacrer tout son temps aux travaux, comme s'il s'agissait de son travail quotidien. Il n'a que le temps de faire quelques pauses pour dormir, se nourrir et discuter un peu avec ses compagnons. Dans les aventures, une action est notée « **nom de l'action (Difficulté)** ».

COORDINATION !

Un voyage spatial requiert le travail de tout un équipage. Pour chaque poste, un personnage ne bénéficie de la règle *Tous ensemble !* que s'il est aidé par des multiples de l'équipage minimum. Malheureusement, l'exiguité des vaisseaux spatiaux ne permet que rarement d'être en sureffectif. En principe, cela est impossible. Lorsque c'est exceptionnellement possible, la description du vaisseau spatial le précise.

ACCOSTAGE

Durée : Action complexe
Compétence : Pilotage (vaisseau spatial)

Le personnage synchronise le mouvement de son vaisseau avec celui de la station à laquelle il veut accoster. Il réduit sa vitesse jusqu'à ce que son vaisseau se contente de glisser lentement. Puis il aligne son sas avec le ponton pressurisé. Au dernier moment, il déclenche les rétrofusées pour stopper son vaisseau à la position voulue. Un « clang ! » caractéristique indique que l'accostage est achevé.

Cette action suppose que la station ou le vaisseau auquel le personnage désire accoster est immobile ou consentant. Si ce n'est pas le cas, elle est impossible, et le personnage doit tenter un Stella Special s'il persévère. En outre, cette action suppose que le vaisseau piloté ou l'engin accosté dispose d'un sas, d'un sas d'abordage ou d'un ponton pressurisé.

La Difficulté de cette action est égale à 2. Le MJ peut l'augmenter s'il estime que des circonstances particulières rendent l'accostage plus difficile, comme par exemple :

- Péril spatial : D+1
- Embouteillage : D+1
- Instructions défaillantes : D+1
- Rattraper un homme à l'espace : D+1

Si le test est réussi, le vaisseau accoste et s'arrête. Les personnages peuvent passer par le sas pressurisé. Si le test est raté, mais que le pilote obtient au moins un succès, l'accostage peut être retenté. Sinon, une collision a lieu (cf. p. 164).

ARRÊT D'URGENCE

Durée : Action complexe
Compétence : Ingénierie

Le personnage vérifie une fois. Deux fois. Non, c'est sûr, les piles du générateur sont presque vides. Pourtant, le tunnel hyperspatial est loin d'être fini. Il donne alors l'ordre, cet ordre qu'aucun matelot ne veut entendre. Tout l'équipage se sangle, s'attache et se prépare. Le personnage, lui, effectue quelques réglages, réaligne la propulsion hyperluminique et prépare les dérivations du générateur. Puis il appuie sur « le gros bouton rouge ». Il voudrait pouvoir prier...

La Difficulté de cette action est égale à 2. En outre, celle-ci est toujours affligée de TD, car un arrêt d'urgence n'est pas une partie de plaisir.

Si le test est réussi, le vaisseau réintègre l'espace normal, dans le quadrant qui correspond à l'endroit où il se trouvait dans l'hyperespace. Le MJ détermine librement le système dans lequel le vaisseau se trouve.

Si le test est raté, mais qu'au moins un succès a été obtenu, rien ne se passe. Si aucun succès n'est obtenu, le vaisseau se désintègre à la vitesse de la lumière.

Si le vaisseau est dépourvu de Radix, le personnage a trente secondes (5 tentatives) avant la désintégration. Si la cinquième tentative échoue, le vaisseau explose, sauf si le navigateur surfe sur la vague avec succès : il alimente ainsi l'hyperpropulsion. Pour chaque surf réussi, l'ingénieur peut tenter un arrêt d'urgence.

>>> Atterrissage

Durée : Action complexe
Compétence : Pilotage (vaisseau spatial)

La mer se rapproche beaucoup trop vite au goût du pilote. Les moteurs sont en feu et le générateur menace de lâcher à n'importe quel moment. Une main sur le levier de puissance, l'autre sur la barre, le navigateur mène le vaisseau en y mettant tout son cœur. Lorsque la coque touche la mer, il pousse un soupir de soulagement. Finalement, tout est sous contrôle...

La Difficulté de cette action est déterminée par les circonstances précises de l'atterrissage :
- Atterrissage dans un astroport : 1
- Atterrissage sur l'eau : 3
- Atterrissage à l'aide d'un module d'exploration : 5
- Atterrissage « hors piste » sans module d'exploration : 8
- Astroport rudimentaire : D+1
- Intempérie atmosphérique : D+1
- Embouteillage : D+1
- Vaisseau Détruit ? : TD

Note : Un vaisseau n'atterrit jamais dans une station spatiale ou orbitale, il y accoste.

Si le test est réussi, le vaisseau est posé et à l'arrêt. Les personnages peuvent déboucler leurs ceintures et se remettre à fumer.

Si le test est raté, mais qu'au moins un succès a été obtenu, le pilote a arrêté son approche au dernier moment et il doit recommencer à zéro. Si aucun succès n'est obtenu, un accident a lieu.

Si le test est raté et que le vaisseau est Détruit ?, un accident a lieu.

Dans les deux cas, un accident occasionne des dégâts 10G.

>>> Calculer un saut

Durée : 1 heure
Compétence : Navigation

Le navigateur contemple avec émerveillement la carte de la galaxie. À cet instant précis, il est maître de son destin. Il est libre. La galaxie est immense. Il est facile de s'y perdre... mais tout voyage n'implique-t-il pas de se perdre ? Il fouille dans sa mémoire pour retrouver les coordonnées de sa destination. Il les entre dans son navordinateur, ainsi que ses coordonnées actuelles. Il actualise sa carte galactique, estime le mouvement des intempéries spatiales et rectifie au doigt mouillé le cap calculé par le navordinateur. Il hésite un instant, puis entre sa trajectoire dans l'ordinateur. Bamos !

Cette action nécessite :
- Que le personnage connaisse ses coordonnées de départ : c'est le cas si le joueur peut les énoncer au MJ ou si le personnage a fait le point à l'échelle de la galaxie.
- Que le personnage connaisse les coordonnées de sa destination : un personnage connaît les coordonnées des planètes inscrites dans son navordinateur. Il peut en outre en mémoriser autant que la valeur de sa compétence Navigation. Cependant, le joueur doit également connaître lui-même le nom du système et le quadrant de destination, soit parce qu'il s'en rappelle, soit parce qu'il l'a noté, soit parce que cela est indiqué dans un ouvrage de la collection *Metal Adventures* accessible aux joueurs. Le joueur peut également se contenter d'indiquer un quadrant où se trouve un relais OCG, sans préciser de nom de système.
- Un navordinateur en état de marche.

La Difficulté de cette action dépend de la longueur du voyage entrepris. Elle est égale à 1 lorsque la destination du saut est dans le même quadrant que le point de départ, et augmente d'un point pour chaque tranche, même incomplète, de 5000 PC parcourus. En outre, elle est modifiée par les facteurs suivants :
- Action effectuée en une action complexe : TD
- Le personnage est dépourvu de carte : TD
- Le système d'arrivée se trouve sur une route galactique : +1d
- Le système d'arrivée est hors des routes marchandes : D+1
- Le système d'arrivée est « mystérieux » : TD
- Tous les quadrants traversés appartiennent à une route galactique : TF

On dit d'un système qu'il est mystérieux si ses coordonnées sont inconnues de la plupart des gens ou s'il n'est pas en contact avec la civilisation stellaire. Shalifar, par exemple, est un système mystérieux.

Si le test est réussi, le personnage parvient à tracer un cap vers sa destination et enclenche l'hyperpropulsion. Il est utile de noter les succès excédentaires pour la gestion des périls du voyage (cf. *GdM*).

Si le test est raté, mais qu'au moins un succès est obtenu, rien ne se passe. Sinon, le personnage détermine un cap erroné sans s'en rendre compte : il enclenche l'hyperpropulsion comme si de rien n'était. Le MJ saura apprécier les conséquences de cet échec !

Cette action peut également être utilisée pour déterminer la destination ou le point de départ d'un saut effectué par un autre vaisseau. Il faut pour cela être à portée courte de senseurs du point où le saut a été effectué. Ce test est affligé de D+1 si le saut a eu lieu il y a plus d'une heure.

>>> Décollage

Durée : 5 minutes
Compétence : Pilotage (vaisseau spatial)

Le personnage vérifie l'alimentation en énergie, la pressurisation du vaisseau et les indicateurs télémétriques. Un œil sur la mer, l'autre sur les pillards qui approchent, il pousse lentement la manette des gaz. Sous les tirs d'hyperblaster, le vaisseau prend de la vitesse, fend les flots et finalement s'envole. Peu importe qu'un voyant rouge se soit allumé, ce n'est probablement qu'une avarie mineure...

La Difficulté de cette action dépend des installations à partir desquelles le vaisseau décolle :

- Astroport standard : 1
- Soute équipée d'une baie de largage : 2
- Depuis la mer : 3
- Soute sans baie de largage : 3
- Décollage à l'aide d'un module d'exploration : 5
- Décollage « hors piste » sans module d'exploration : 8
- Intempérie atmosphérique : D+1
- Embouteillage : D+1
- Instructions défaillantes : D+1
- Décollage d'urgence : TD

Si le test est réussi, le vaisseau décolle.

Si le test est raté, mais qu'au moins un succès est obtenu, le vaisseau ne décolle pas. Si aucun succès n'est obtenu, il subit en plus un accident occasionnant des dégâts 8G.

Il est possible d'effectuer un décollage d'urgence. L'action en elle-même nécessite alors une action complexe et que le poste de pilotage et la machinerie soient occupés. Cela dure donc au moins trois tours, à partir du moment où l'équipage est à l'entrée du vaisseau :

- **Tour 1** : chaque homme d'équipage est à son poste ;
- **Tour 2** : l'ingénieur chauffe les moteurs, le pilote prépare les instruments ;
- **Tour 3** : le pilote tente un test TD.

>>> Déterminer le cap

Durée : 1 heure
Compétence : Navigation

Les globes célestes du système planétaire dansent devant les yeux du personnage. Il apprécie l'affichage holographique de son navordinateur, mais sait que seul son talent lui permettra de trouver sa route. Il étudie les influences gravitationnelles et le mouvement des planètes. Il prend en considération les champs d'astéroïdes et même les éruptions solaires. Finalement, il demande l'aide de l'ordinateur, rectifie quelques calculs à la main et trace, fièrement, sa route dans l'espace.

Cette action n'est possible que si le personnage a fait le point dans ce système depuis qu'il y est arrivé.

La Difficulté de cette action dépend de la longueur du voyage entrepris. Elle est égale à 1 si le corps céleste de destination se trouve dans l'orbite de celui de départ. Elle augmente d'un point pour chaque tranche, même incomplète, de 25 US parcourus. En outre, elle est modifiée par les facteurs suivants :

- Action effectuée en une action complexe : TD

Si le test est réussi, le personnage parvient à tracer un cap vers sa destination. Il est utile de noter les succès excédentaires pour la gestion des périls du voyage (cf. *GdM*).

Si le test est raté, rien ne se passe.

Cette action peut également être utilisée pour déterminer le cap d'un vaisseau repéré par la vigie. Si le test est réussi, le corps céleste d'arrivée est connu du personnage.

>>> Faire le plein

Durée : 1 heure
Compétence : Ingénierie

L'ingénieur sort délicatement la pile énergétique du râtelier. Attentionné comme avec une femme, il porte celle-ci jusqu'aux ports du générateur et insère doucement, gentiment, la pile dans le capricieux appareillage. Lorsque celle-ci est bien enfoncée, un voyant vert s'allume sur la console de contrôle, et l'ingénieur respire à nouveau. Cependant, l'opération est loin d'être finie : il lui faut encore régler les nouvelles piles et vérifier qu'elles sont correctement calibrées.

La Difficulté est égale à 2. Ce test peut cependant être affecté par les conditions extérieures.

- Intempéries spatiales : D+1
- Vaisseau à l'arrêt : TF

Si le test est réussi, l'autonomie du générateur est restaurée jusqu'à un montant déterminé par la quantité de piles énergétiques détenues par le personnage.

Si le test est raté, mais qu'au moins un succès est obtenu, rien ne se passe. Sinon, les personnages présents dans les machineries subissent l'explosion d'une pile énergétique (3G) et une irradiation de 200 Rads (cf. p. 171). En outre, les machineries subissent un coup critique simple.

>>> Faire le point

Durée : 1 heure
Compétence : Navigation

Le navigateur inspecte les cartes holographiques du navordinateur. De temps à autre, il jette un œil sur les relevés des senseurs à longue portée. Il entre des équations complexes dans le navordinateur et affine peu à peu ses estimations. L'espace est si vaste. Une erreur est si grave. La plupart des gens s'imaginent que la navigation est une science, mais lui sait que c'est un art. Finalement, il détermine ses coordonnées, et sourit.

Cette action nécessite :

- Un navordinateur ;
- Des senseurs longue portée opérationnels ;
- Une carte galactique si le personnage veut se localiser à l'échelle de la galaxie.

Avant de l'effectuer, le joueur précise s'il fait le point à l'échelle du système ou à l'échelle de la galaxie.

La Difficulté de cette action est égale à 2.

Si le test est réussi, les conséquences sont différentes selon le choix du personnage :

- À l'échelle du système : il a repéré les différents corps célestes du système et connaît les distances qui l'en séparent. Tant qu'il reste dans ce système, il n'a plus besoin de faire le point.
- À l'échelle de la galaxie : le personnage a déterminé les coordonnées du système où il se trouve et peut calculer un saut.

Si le test est raté, le personnage est perdu... pour l'instant !

>>> Mettre en panne

Durée : Action complexe
Compétence : Ingénierie

L'ingénieur inspecte les relevés du répartiteur d'énergie. Il se mord les lèvres car il n'aime pas se mettre en panne. C'est comme de se déshabiller en public. Mais les ordres sont formels. Un à un, il désactive les systèmes secondaires du vaisseau, puis coupe la propulsion, les senseurs et réduit au maximum les dépenses énergétiques du système de survie. Le vaisseau tombe dans la pénombre, alors que seuls les éclairages d'urgence continuent de briller. L'ingénieur sait que sur la passerelle, le pilote est en train de maugréer. Il est désormais impossible d'effectuer les accélérations brutales caractéristiques du combat spatial...

La Difficulté de cette action est égale à 1.

Si le test est réussi, le vaisseau devient difficilement détectable et il faut désormais réussir l'action « Recherche radar » pour le repérer. Cependant, le vaisseau ne peut plus se déplacer qu'à 10 % de sa vitesse. Aucune action nécessitant la compétence Pilotage (vaisseau spatial) ou Armes embarquées ne peut être effectuée. Les senseurs sont en mode passif.

Si le test est raté, rien ne se passe.

Cette manœuvre ne prive pas un adversaire d'un contact visuel dans un combat tournoyant.

Si un membre de l'équipage fait feu d'une arme, envoie un message radio, effectue une recherche radar ou se livre à une manœuvre, le vaisseau redevient repérable.

Il faut effectuer la même action pour redémarrer le vaisseau.

>>> Scanner

Durée : 5 mn
Compétence : Senseurs

La sphère de la planète envahit tout le champ de vision de la vigie, comme une gigantesque boule qui menace de l'écraser. D'ici, la surface est lisse, un entrelacs de couleurs improbables. Pourtant, sous l'atmosphère se cache la vie, et la civilisation. La vigie règle ses senseurs et analyse le moindre signal qu'elle reçoit. Lumière, énergie, ondes radio... ça y est ! Une fréquence clignote en vert : cette planète a une capitainerie... donc un astroport !

Cette action n'est possible que si la planète prise pour cible est à portée courte des senseurs. Elle suppose que ceux-ci sont opérationnels et actifs.

La Difficulté de cette action est égale à 2.

Si le test est réussi, le personnage détecte la présence d'un astroport et la fréquence radio de celui-ci. Pour chaque succès excédentaire, il obtient une information supplémentaire :

- Les sources d'énergie capables d'alimenter des villes ou de grands centres industriels ;
- La présence de satellites artificiels ou d'un trafic aérien ;
- Les dégagements d'énergie typiques d'un conflit armé ;
- Une des caractéristiques de la planète (à l'exception de : Sécurité, Gouvernement, Cours des marchandises et Marchandises illégales).

Si le test est raté, le personnage n'a aucune certitude sur ce qui se trouve sur cette planète.

>>> Surfer sur la vague

Durée : 1 jour
Compétence : Pilotage (vaisseau spatial)

Tout autour du vaisseau, le tunnel hyperspatial miroite d'infinies couleurs. Le personnage le contemple un instant, puis se rappelle à quel point il peut être mortel. Il jette un œil aux senseurs et inspecte les courants énergétiques qui saturent le tunnel hyperspatial. Il infléchit la trajectoire du vaisseau pour que les capteurs installés dans la coque se retrouvent dans les courants les plus denses. Avant même que les senseurs lui répercutent l'information, il sent déjà la légère accélération, caractéristique d'une manœuvre réussie.

La Difficulté de cette action est égale à 1.

Si le test est réussi, le joueur compte les succès excédentaires. Chacun d'entre eux permet au vaisseau de parcourir 100 PC supplémentaires le jour où cette action est effectuée. Ces PC ne sont pas décomptés de l'autonomie du vaisseau.

Si le test est raté, rien ne se passe.

>>> Tirer des bords

Durée : 1 jour
Compétence : Pilotage (vaisseau spatial)

Le personnage admire un instant les corps célestes dans le contre-jour du soleil. Puis il reporte son attention sur les instruments de bord, et plus particulièrement les ondes gravitationnelles qui émanent de chacune des planètes. Il superpose à ces relevés le cap qu'il a choisi et se met en route. À chaque fois qu'il atteint un point où la gravité ne favorise plus sa trajectoire, il change de direction pour retrouver un vecteur gravitationnel plus favorable. À chaque fois, le vaisseau tremble un peu. À chaque fois, il gagne un peu de vitesse.

La Difficulté de cette action est égale à 1.

Si le test est réussi, le joueur compte le nombre de succès excédentaires. Chacun d'entre eux permet au vaisseau de parcourir 1 US de plus au cours de la journée où cette action est effectuée.

Si le test est raté, rien ne se passe.

Cette action peut également être effectuée en une heure, auquel cas le vaisseau gagne 0,05 US/h de vitesse pendant cette heure par succès excédentaire. Au cours d'un combat, les pilotes ne peuvent pas tirer des bords car la zone couverte par le combat est trop petite pour que les courants gravitationnels changent et puissent être exploités.

Stella n'aimait pas la jungle. Impossible d'avancer ici, ou de poser son vaisseau, ou de faire quoi que ce soit sans être assailli par les moustiques, les plantes carnivores et toutes sortes de maladie. Se battre contre des pillards et des soldats, d'accord, mais pas contre des microbes ! Enragée, la capitaine pirate raffermit sa prise sur sa machette et se vengea sur l'épaisse végétation qui régnait ici.

L'ENVIRONNEMENT

Les personnages de *Metal Adventures* n'affrontent pas seulement des ennemis de chair et de sang. La jungle hostile d'une planète primitive, les rigueurs de l'espace ou une bonne cuite sont autant d'obstacles qui se dressent sur leur chemin. Le dernier millénaire recèle bien des dangers !

LES EMBUCHES

ACCIDENT ET COLLISION

Une collision survient lorsque des personnages ou des véhicules se percutent à grande vitesse. Il faut qu'au moins un véhicule soit impliqué pour qu'une collision puisse avoir lieu. Si un véhicule entre en collision avec un personnage, seul ce dernier subit des dégâts. Sinon, chaque véhicule subit des dégâts, calculés différemment selon l'objet qui les percute.

Les points de dégâts sont déterminés grâce à la vitesse relative des véhicules et au poids de chacun d'entre eux, comme indiqué dans le tableau ci-contre. La vitesse relative se calcule en ajoutant la vitesse des protagonistes si ceux-ci foncent l'un sur l'autre, en la retranchant l'une de l'autre s'ils s'éloignent. Dans tous les autres cas, c'est uniquement la vitesse de l'objet « attaquant » qui est prise en compte. Le poids est également celui de cet objet. Il détermine le niveau de dégâts.

En principe, les collisions ne surviennent qu'avec des véhicules terrestres, maritimes ou aériens. Les distances auxquelles se déroulent les combats spatiaux interdisent la plupart du temps ce genre d'accidents. Cependant, lors d'un combat tournoyant, tout peut arriver. Dans de telles conditions, et si un pilote n'obtient aucun succès sur un test de Pilotage (vaisseau spatial), le MJ peut dépenser des dés MF pour provoquer une collision. Le nombre de points de dégâts qu'elle occasionne est égal au nombre de dés MF dépensés. Le niveau de dégâts est déterminé par la taille respective de chaque vaisseau : les dégâts infligés au plus petit sont toujours G, au plus gros toujours S, et L si les deux vaisseaux sont de tonnage égal.

Lorsqu'un vaisseau spatial se déplace dans l'atmosphère d'une planète, il court le risque de subir une collision ou un accident comme n'importe quel autre véhicule aérien. Pour déterminer les points de dégâts, on considère que la vitesse d'un vaisseau spatial est comprise entre 151 et 350 km/h lorsqu'il atterrit, et plus de 350 km/h lorsqu'il décolle.

Si un personnage est Mort ? à la suite d'une collision, il arrête son mouvement le cas échéant et tombe au sol. Il en va de même s'il subit plus de points de dégâts que sa valeur de Carrure. Un véhicule qui subit plus de points de dégâts que sa valeur de Coque ou qui est Détruit ? après la collision stoppe également.

« Ça va faire mal ! »

COLLISIONS

Vitesse relative des véhicules	Points de dégâts
0-20 km/h	2
21-50 km/h	5
51-150 km/h	8
151-350 km/h	10
351 km/h et plus	13

Poids du véhicule	Obstacle fixe	Niveau de dégâts
0-100 kg	Bois/Grillage	S
101-1000 kg	Pierre/Béton	L
1 t-20 t	Acier/Crash	G
21 t et plus	Immeuble	M

Un accident survient lorsque le conducteur d'un véhicule perd le contrôle de celui-ci et entre en collision avec un obstacle fixe. La procédure à suivre est la même que ci-dessus. L'obstacle est toujours immobile, la vitesse relative est donc égale à celle du véhicule au moment de l'accident. Plutôt que le poids, c'est la nature de l'obstacle qui détermine le niveau de dégâts. Si les dégâts subis ne stoppent pas le véhicule, celui-ci a défoncé ou surmonté l'obstacle pour continuer son mouvement.

Il est possible de diminuer les effets d'une collision ou d'un accident. Chaque personnage ou pilote peut effectuer respectivement un test d'Acrobaties ou de Pilotage (au choix). Les succès obtenus réduisent d'autant les points de dégâts subis. Si ce montant est ramené à zéro, la collision n'a pas eu lieu et aucun dégât n'est infligé.

Les occupants d'un véhicule ou d'un vaisseau spatial qui subit des dégâts à la suite d'une collision ou d'un accident sont également affectés. Les dégâts qui leur sont infligés sont du même niveau que ceux infligés à l'engin, une fois la protection de celui-ci prise en compte. De même, le nombre de points de dégâts infligés est égal à celui effectivement perdu par l'engin. Les occupants peuvent réduire ces dégâts en effectuant un test d'Acrobaties : chaque succès retranche un point de dégât. Une ceinture de sécurité confère sc, et un siège de pilote SC. Si au moins un succès est obtenu, le personnage bénéficie de l'armure qu'il porte, le cas échéant.

Les armures protègent contre les accidents comme s'il s'agissait d'une attaque au corps à corps.

>>> Asphyxie et noyade

Un personnage est soumis à l'asphyxie lorsqu'il se trouve dans une atmosphère non respirable. Il est soumis à la noyade lorsqu'il n'obtient aucun succès à un test d'Athlétisme nécessaire pour se déplacer dans l'eau. Ces deux situations sont simulées de la même façon.

Un personnage peut naturellement retenir sa respiration pendant un nombre de tours égal à sa valeur de Carrure.

Au-delà de ce délai, le joueur doit résoudre un test d'Athlétisme à la fin de chaque nouveau tour. La Difficulté de ce test est égale au nombre de tours écoulé depuis la fin du délai déterminé au paragraphe précédent. Si ce test est réussi, il doit être renouvelé au tour suivant si le personnage retient toujours sa respiration. S'il se solde par un échec, le personnage subit autant de points de dégâts non-létaux que la difficulté du test raté. Il doit en outre renouveler celui-ci au tour suivant.

>>> Chute

Une chute se produit lorsque le personnage tombe de deux mètres ou plus.

Lorsqu'il chute, le personnage subit un point de dégâts par mètre ainsi parcouru. Le niveau de dégâts est fixé par la surface sur laquelle atterrit le personnage, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Le joueur peut résoudre un test d'Acrobaties pour diminuer les dégâts de la chute. Chaque succès obtenu diminue d'un point les dégâts subis. Si le nombre de succès obtenus est égal au nombre de mètres parcourus, le personnage ne subit aucun dégât. L'armure du personnage est prise en compte si le personnage annule au moins un point de dégâts. Elle protège contre les chutes comme contre les attaques de corps à corps.

CHUTES

Surface	Niveau de dégâts
Eau, sable	S
Terre, roche, béton	L
Rochers pointus, pieux	G

>>> Explosion

Une explosion survient lorsqu'un véhicule ou un vaisseau est endommagé au point d'être Détruit ? ou lorsque des matériaux explosifs se trouvent sur le lieu d'un combat. Une explosion suppose toujours une source d'énergie, du carburant, un matériau inflammable ou... explosif. Le MJ doit dépenser un certain nombre de dés MF pour que l'explosion survienne effectivement. En outre, les PJ peuvent également déclencher des explosions en utilisant des PP (cf. tableau page suivante). Dans les deux cas, l'explosion est immédiate si elle est déclenchée au moment où l'objet subit des dégâts. Si elle intervient plus tard, l'explosion aura effectivement lieu à la fin du tour. Cela simule par exemple un véhicule en feu dont le réservoir, finalement, explose.

Les dégâts infligés par une explosion sont indiqués dans l'encart page suivante. Les points de dégâts infligés diminuent d'un point pour chaque mètre séparant la cible du point d'origine de l'explosion. Si ce nombre devait descendre en dessous de 1, il reste à 1, mais le niveau de dégâts diminue d'un cran pour chaque mètre. S'il devait descendre en dessous de S, l'explosion devient inoffensive.

Il est possible de se prémunir d'une explosion au dernier moment en se jetant au sol ou en se cachant derrière un couvert providentiel. Pour cela, chaque per-

EXPLOSIONS

Situation	MF	PP	Dégâts
Une caisse de munitions	1	1	5G
Une caisse d'explosifs	1	1	5G
Pile énergétique	2	1	5G
Appareil ou machine de la taille d'un meuble	3	1	3L
Véhicule ou machine industrielle	5	2	5G
Une tonne d'explosifs	8	2	10G
Une tonne de munitions	8	2	10G
Une tonne de piles énergétiques	10	3	10G
Vaisseau ou complexe industriel	15	5	5M

sonnage résout un test d'Acrobaties. La Difficulté est égale au nombre de points de dégâts qu'il devrait subir. Chaque succès excédentaire obtenu diminue d'un point les dégâts subis. Les véhicules et les vaisseaux spatiaux sont affectés de la même façon que les personnages..

>>> Incendie

Lorsqu'un personnage est pris dans un incendie, il subit deux types de dégâts. Tout d'abord, il court le risque d'une asphyxie (cf. plus haut). Ensuite, il peut être directement brûlé par les flammes. Les dégâts infligés par un incendie sont résolus à la fin de chaque tour et à chaque fois qu'un personnage se déplace ou termine un déplacement dans un incendie.

Pour éviter d'être brûlé, un personnage doit réussir un test d'Acrobaties dont la difficulté varie selon l'étendue de l'incendie, comme indiqué dans le tableau ci-dessous. S'il est réussi, le personnage est sain et sauf, sinon, il subit les dégâts indiqués dans le même tableau, selon le type de feu auquel il est confronté. Il subit désormais ces dégâts à la fin de chaque tour, même s'il n'est plus dans l'incendie et sans pouvoir les éviter, car il a pris feu ! Pour éteindre ses vêtements et son équipement, un personnage doit réussir un test d'**Acrobaties (1)** qui nécessite une action complexe.

Les vaisseaux spatiaux ne subissent pas de dégâts lorsque leur coque est soumise à un incendie. Il en va de même pour les scaphandres.

INCENDIES

Étendue de l'incendie	Difficulté
Feu de camp	1
Incendie de forêt	3
Pièce enflammée	5
Bâtiment enflammé	8
Rentrée atmosphérique	10

Nature du feu	Dégâts (*)
Flammèches	2S
Feu naturel	2L
Feu chimique	5L
Incendiaire militaire	5G

(*) : *La Protection offerte par les armures est diminuée d'un point, sauf pour les armures des véhicules.*

BIOHAZARDS

>>> Acides

La galaxie du dernier millénaire regorge de substances dangereuses pour l'être humain : résidus chimiques, sang acide, etc. Ces acides sont capables de brûler la peau, les organes et même les armures inventées par l'homme. Rien ne vaut une bonne douche !

Un acide est défini par les dégâts qu'il inflige et la rapidité. Les dégâts d'un acide n'indiquent que le niveau de gravité de la blessure occasionnée. Le nombre de points de dégâts infligés dépend de la surface exposée :

- Aspergé par un pistolet à eau : 1
- Une partie du corps : 2
- Tout le corps : 3

Seules les armures intégrales protègent d'un acide qui affecte le corps en entier. En outre, lorsqu'une armure protège d'un acide, elle peut être rongée par celui-ci. Si l'armure ne réduit pas les dégâts à Négligeables, le joueur jette 1d. Sur un « 1 », l'armure perd un niveau de protection.

La rapidité indique le temps au bout duquel l'acide inflige des dégâts. À chaque fois que ce temps s'écoule, l'acide inflige à nouveau ses dégâts.

Le tableau ci-contre indique quelques exemples d'acide :

- **Acide biologique** : Ce genre d'acide est produit par les plantes et les animaux les plus dangereux du dernier millénaire. Le plus souvent, il est craché, mais parfois, il s'agit de leur sang ou de leur sève !
- **Acide industriel** : Ce genre d'acide est produit en laboratoire pour servir dans la production de matériaux ou d'engins industriels. D'origine synthétique, il est beaucoup plus dangereux, et stocké dans de jolis containers portant des symboles en tête de mort.
- **Atmosphère dangereuse** : Toutes les planètes ne sont pas accueillantes ; l'atmosphère de certaines est même capable de ronger les scaphandres ! À moins de porter des tenus adaptées, il est conseillé de décamper en vitesse, d'autant que certaines planètes sont si dangereuses que l'atmosphère y est encore plus acide.

ACIDES

Acide	Dégâts	Rapidité
Acide organique	L	Tour
Acide industriel	G	Tour
Atmosphère dangereuse	L	1 heure

>>> ALCOOL

La plupart du temps, il n'est pas nécessaire de tester la résistance d'un personnage à l'alcool. La légère euphorie provoquée par un bon verre de vin ou un apéritif trop arrosé n'est pas prise en compte par les règles de *Metal Adventures*.

En revanche, les pirates ont tendance à abuser d'alcools forts et à forcer la main à leurs invités. Les pillards ont inventé de nombreuses boissons aussi efficaces pour lubrifier un moteur que pour détruire les cellules grises. Lorsqu'un personnage ingurgite une telle substance, il doit tester sa résistance. Pour cela, le joueur résout un test d'Athlétisme dont la difficulté dépend de l'alcool consommé :

- Alcool fort : 1
- Alcool « fait maison » : 2
- Rhum d'Havana : 3
- Cocktail « grand noir » : 5

« Idéal pour nettoyer son carburateur »

En principe, il faut effectuer un test dès le premier verre bu. Celui-ci est TD si le verre est bu « cul sec ». Ainsi, des personnages peuvent s'engager dans des concours de boisson où le dernier debout est vainqueur. Il est cependant inutile de faire un test pour chaque verre bu lors d'une fête, un seul test est résolu, mais TD. Il en va de même si le personnage boit plusieurs bouteilles, comme lorsqu'il veut regagner des points de vie grâce au Panache (cf. p. 44). Si le joueur déclare que son personnage boit tous les verres cul sec, celui-ci finit automatiquement sous la table à la fin de la fête.

Si le test est réussi, le personnage ne sent qu'une légère euphorie. S'il est raté, mais que le personnage obtient au moins un succès, celui-ci est soûl. Si aucun succès n'est obtenu, le personnage est rond comme une queue de pelle, et s'effondre au sol !

Un personnage soûl est affligé de D+1 sur tous ses tests pendant la durée de la cuite. Celle-ci dure en principe une demi-journée. Cependant, à la fin de chaque scène gérée en tour par tour, le joueur peut tenter un nouveau test d'Athlétisme, à la même Difficulté que précédemment pour voir si l'adrénaline a dégrisé son personnage. Ce test n'est pas affecté par le nombre de verres ou par le fait d'avoir bu « cul sec ».

>>> MALADIES

Le dernier millénaire recèle une infinité de maladies. Certaines n'affectent que quelques espèces animales, d'autres uniquement les humains. Selon les rumeurs, certaines n'affecteraient que les mutants. Ce qui est sûr, c'est qu'un bon masque à gaz ou un scaphandre sont nécessaires à celui qui se rend sur une planète fraîchement découverte !

Une maladie est définie par une source d'infection, une Virulence, des symptômes et des effets. Certaines maladies évoluent et passent par plusieurs stades. Lorsque c'est le cas, la description de la maladie les décrit ainsi que le délai qui sépare chacun d'entre eux. Lorsqu'un personnage est soumis à la source d'infection, il doit réussir un test d'Athlétisme dont la Difficulté est égale à la Virulence de la maladie. Si ce test est un échec, il subit les effets et les symptômes.

Il est possible de soigner une maladie en réussissant un test de Médecine dont la Difficulté est égale à la Virulence de la maladie. En principe, ce test requiert une semaine de soins. Si la maladie évolue, il nécessite autant de temps que le délai entre deux stades. Si ce test est réussi, le malade est guéri ; sinon, le test peut être retenté tant que le malade est en vie. Un personnage malade ne peut plus récupérer de points de vie sans soins. Ceux-ci sont toujours TD.

Les effets d'une maladie varient beaucoup. Les plus bénignes infligent un D+1 ou un TD à tous les tests du personnage. Les plus graves infligent des dégâts qui ignorent la Protection. Si le dernier stade d'une maladie implique des dégâts et que celle-ci n'est pas guérie, la maladie inflige à nouveau ces dégâts à chaque fois que le délai d'évolution s'écoule.

Voici quelques exemples de maladies particulièrement craintes des pirates de l'espace, parce qu'elles sont communes dans les vaisseaux à l'hygiène douteuse ou parce qu'elles surviennent dans des circonstances fréquemment rencontrées par les pirates :

MALADIES

Maladie	Infection	Virulence	Évolution	Effet
Scorbut	Déficience alimentaire	2	2 semaines	2L / 2G / 6M
Syphilis	Rapports sexuels	2	2 semaines	- / D+1 / TD / 5M
Tourista	Hygiène	1	1 semaine	D+1
Typhus	Hygiène	2	2 semaines	D+1 / D+1 / 5M
Virus K	Vestiges	5	1 semaine	D+1 / TD / 8M

- **Scorbut** : La source d'infection tient à un manque de vitamine C, ce qui se produit pendant un rationnement supérieur à un mois ou lorsque les rations sont achetées d'occasion. Au premier stade, les gencives se détériorent. Puis elles sont la cause d'une hémorragie provoquant finalement la mort.
- **Syphilis** : Cette maladie vénérienne est causée par une bactérie qui se transmet pendant les rapports sexuels. Elle se manifeste par une inflammation des muqueuses impliquées dans le rapport (organes génitaux, bouche, etc.). Ces inflammations se transforment ensuite en éruption cutanée. Au troisième stade, le personnage est affligé de dérèglements cardio-vasculaires, nerveux, cérébraux et oculaires. Ses articulations sont défaillantes. Enfin, il meurt.
- **Tourista** : Aussi appelée « dysenterie », cette maladie se propage par l'eau et les aliments lorsque les conditions d'hygiène sont mauvaises. Elle se manifeste par une diarrhée importante et des vomissements. Il est possible de guérir de cette maladie sans traitement ; le personnage peut substituer un test d'Athlétisme au test de Médecine.
- **Typhus** : Cette maladie survient lorsque les conditions sanitaires sont mauvaises et qu'une population est concentrée dans un espace réduit : c'est le cas lorsque le système de survie d'un vaisseau atteint sa capacité maximale. Elle entraîne d'abord de la fièvre, puis des éruptions cutanées et enfin, la mort.
- **Virus K** : Au cours de l'âge des conquêtes, l'humanité inventa de nombreuses armes bactériologiques. Certains virus ont survécu jusqu'au dernier millénaire. Le virus K est dormant dans la plupart des vestiges militaires de l'âge des conquêtes et sur certaines armes de cette époque. Il se manifeste par une terrible fièvre suivie au second stade par une paralysie musculaire, puis la mort.

>>> Poisons

Du point de vue des règles, la catégorie des poisons regroupe de nombreuses substances : les poisons conçus par l'homme, les végétaux naturellement vénéneux, la nourriture avariée et... les piments un peu forts !

Un poison est défini par sa Virulence et par ses effets. Lorsqu'un personnage est exposé à un poison, il doit effectuer un test d'Athlétisme dont la Difficulté est égale à la Virulence du poison. Si ce test est un échec, le personnage subit les effets du poison.

En outre, un poison est défini par sa Rapidité, qui détermine le temps au bout duquel il produit ses effets. Ceux-ci s'appliquent une seule fois. Cependant, certains poisons on un effet secondaire, qui s'applique lorsque le temps correspondant à la rapidité s'est écoulé une seconde fois. Lorsque « Tour » est indiqué, les effets s'appliquent à la fin du tour où le poison est administré.

Les effets des poisons qui ne sont pas des dégâts peuvent être soignés à chaque journée par un test d'Athlétisme ou de Médecine dont la Difficulté est égale à la Virulence. Traiter un poison prend une journée.

Chaque poison dispose d'un mode d'administration particulier :

- **Alimentaire** : le poison doit être ingéré par la cible ;
- **Cutané** : le poison doit entrer en contact avec l'épiderme ou l'organisme de la cible ;
- **Gaz** : le poison doit être respiré par la cible ;
- **Injection** : le poison doit être injecté dans l'organisme de la cible.

Voici quelques exemples de poisons auxquels sont souvent confrontés les pirates, soit à cause de leur vie aventureuse, soit à cause de leur cuisine si particulière !

- **Atmosphère toxique** : toute les planètes ne présente pas un atmosphère respirable. Dans ce cas, les personnages sont confrontés aux règles d'asphyxie. D'autres semblent respirables, mais sont en réalité des poisons. Tant que le personnage respire l'atmosphère, il doit tester la Virulence ou subir les dégâts toutes les heures.
- **Intoxication alimentaire** : la gastronomie n'a plus cours dans le dernier millénaire, et l'hygiène laisse également à désirer. Que ce soit en mangeant de la nourriture avariée, ou tout simplement en dégustant des aliments auquel l'organisme n'est pas habitué, il est possible d'être confronté à une intoxication alimentaire. L'estomac tout retourné et des journées passées dans les toilettes, voilà ce qui attend le pirate négligent !
- **Piment havanais** : les Havanais cultivent sur leur planète ce piment unique dans la galaxie. De couleur rouge, il donne un goût inimitable à la cuisine pirate. Malheureusement, il suffit de légèrement surdoser pour que le plat devienne dangereux.

Poisons

Poison	Administration	Rapidité	Virulence	Effets
Atmosphère toxique	Gaz	1 Heure	2	3L
Intoxication alimentaire	Alimentaire	1 Heure	2	D+1
Piment havanais	Alimentaire	1 Heure	1	D+1
Sérum de vérité	Injection	5 mn	5	TD sur Baratin et Détermination
Venin	Cutané	Tour	3	3G + 3G

- **Sérum de vérité** : la plupart des services secrets de la galaxie utilisent du sérum de vérité. Il en existe autant de versions différentes que de services, mais elles ont toutes le même effet : l'individu se sent groggy, il perd la notion de la réalité et toute force de volonté. Il suffit alors de lui poser des questions pour qu'il y réponde.
- **Venin** : La galaxie regorge de formes de vie variées et de poisons différents. Cependant, l'énorme majorité d'entre eux ont le même effet : ils tuent. Certaines civilisations primitives, mais également les assassins solaires, utilisent des formes naturelles ou synthétiques de venin pour enduire leurs lames. Bonne chance !

>>> Privations

Un personnage doit manger environ 0.5 kg de denrées comestibles par jour et boire au moins 1 l d'eau potable. Un personnage peut se passer d'eau pendant une journée et de nourriture pendant trois jours. S'il se livre à une activité soutenue (combat, marche, etc.) ou si les conditions sont hostiles (chaleur ou froid), il doit boire tous les jours et ne peut passer qu'une journée sans se nourrir. Passé ce délai, il subit les effets de la privation.

Un personnage qui subit une privation ne peut plus bénéficier de la guérison naturelle. En outre, tous les tests de Médecine pour le soigner deviennent TD. Enfin, il subit chaque jour des dégâts 3L qui ignorent la Protection. S'il manque de nourriture *et* d'eau, ces dégâts sont Graves.

Plutôt que de manger à sa faim ou de ne rien manger du tout, un personnage peut se rationner. Il ne mange et ne boit que la moitié d'une portion quotidienne. Lorsqu'il se rationne, un personnage doit chaque jour résoudre un test d'Athlétisme dont la Difficulté est déterminée par le nombre de jours écoulés depuis le début du rationnement.

- Moins d'une semaine : 2
- Moins d'un mois : 5
- Un mois ou plus : 8

Si ce test est réussi, le personnage supporte le rationnement sans problème. Sinon, cette journée compte comme une journée où il n'a pas mangé ou bu. Dans les deux cas, il doit résoudre un nouveau test le lendemain.

Les environnements extrêmes

>>> Dépressurisation

Une dépressurisation se produit lorsque la coque d'un vaisseau spatial ou d'une station se brise. Ce n'est jamais une bonne nouvelle, mais il est encore possible de sauver les meubles, au propre comme au figuré.

Dès que la dépressurisation se produit, l'air s'échappe du vaisseau ou de la station. Si le trou est suffisamment grand, cela peut attirer des personnages dans le vide de l'espace. Pour ne pas être aspiré, chaque personnage doit réussir un test d'Athlétisme ou d'Environnement (espace) dont la Difficulté est indiquée dans le tableau ci-dessous. Un premier test est résolu lorsque la dépressurisation survient. Si la scène est gérée en mode ludique, il doit être renouvelé à chaque phase d'action du personnage et constitue une action simple.

Si un personnage échoue, il est aspiré vers la brèche et parcourt une distance égale à la Difficulté du test multipliée par cinq. Si cela le fait sortir du vaisseau et qu'il n'a obtenu aucun succès, il est expulsé dans l'espace. S'il sort du vaisseau mais avait obtenu au moins un succès, il se rattrape au bord de la brèche, à l'extérieur du vaisseau. À chaque tour, il est confronté au vide spatial, mais peut tenter un nouveau test, à la même Difficulté, pour entrer dans le vaisseau. S'il n'obtient aucun succès, il est expulsé dans l'espace.

« Dans l'espace, personne ne vous entend mourir. »

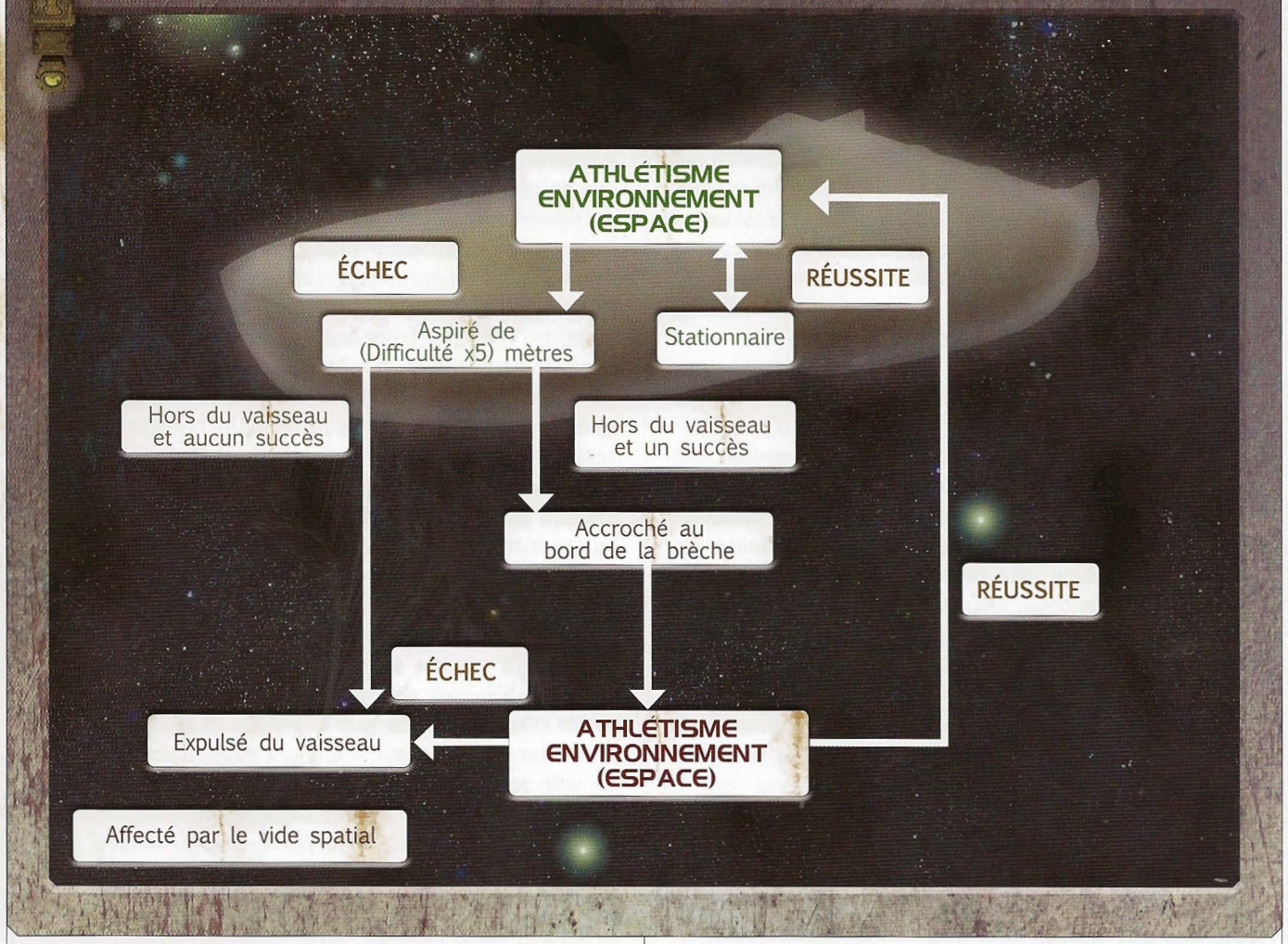
Il est possible de réparer la brèche car la plupart des installations spatiales sont équipées de sprays colmatants comparables à des extincteurs. Cela nécessite un test d'Environnement (espace) dont la Difficulté est indiquée dans le tableau ci-dessous. Chaque tentative constitue une action complexe. Même si la brèche est colmatée, le vaisseau ne peut cependant pas effectuer de saut hyperspatial tant qu'il n'aura pas été rafistolé ou réparé (cf. p. 105).

Dépressurisation

Brèche	Se retenir	Colmater	Délai de dépressurisation*
Pièce de monnaie	0	1	Tonnage/1000 jours
Assiette	2	3	Tonnage/1000 heures
Taille humaine**	3	Impossible	Tonnage/1000 minutes
Plusieurs mètres de large	5	Impossible	Tonnage/1000 tours
Éventré	8	Impossible	Instantanée

* : *minimum 1 tour*
** : *cette ligne est aussi utilisée si quelqu'un sort du vaisseau en oubliant de fermer le sas !*

DÉPRESSURISATION



Une dépressurisation est considérée comme un coup critique simple (cf. p. 138), sauf si le contraire est précisé.

En outre, une dépressurisation pompe l'air respirable du vaisseau ou de la station. À partir du moment où la dépressurisation commence, le MJ tient compte du temps qui s'écoule pour les personnages. À chaque fois que ce chronomètre fictif atteint le délai de dépressurisation indiqué dans le tableau ci-contre, la capacité du système de survie (cf. p. 196) diminue de 10 %. Lorsqu'elle arrive à zéro, le vaisseau ne contient plus d'air respirable et, du point de vue de la survie des personnages, celui-ci est considéré comme à la dérive (cf. p. 158). Les réserves d'air peuvent être reconstituées dans n'importe quelle atmosphère respirable.

En principe, une dépressurisation affecte tout le vaisseau ou toute la station touchée. Cependant, il est possible d'isoler le pont ou la section où se situe la brèche. Il suffit pour cela de déclencher le système d'urgence depuis le poste de pilotage ou le centre de contrôle, ce qui constitue une action simple. Les portes qui mènent à la zone dépressurisée sont alors verrouillées, et les arrivées d'air bloquées. Les effets de la dépressurisation ne s'appliquent plus que dans la zone où se situe la brèche, et la capacité du système de survie ne peut plus diminuer que de 10 % à partir de ce moment.

Dans un vaisseau spatial, chaque section (cf. p. 118) constitue une zone qu'il est possible d'isoler. Cela fait, il n'est plus possible de s'y rendre sans déclencher une nouvelle dépressurisation, correspondant à une taille humaine.

>>> Radioactivité

Lorsqu'un personnage est exposé à une explosion nucléaire ou lorsqu'il se trouve dans la zone d'effet de retombées radioactives, il peut être irradié. Les symptômes sont les suivants : nausée, vomissements, diarrhée, dégâts au système digestif entraînant des problèmes de nutrition et d'hydratation, incapacité du corps à produire de nouvelles cellules sanguines et dysfonctionnement généralisé du système nerveux ou du système immunitaire. Que du bonheur !

Le personnage doit résoudre un test d'Athlétisme dès qu'il est exposé un laps de temps égal à la Fréquence indiquée dans le tableau ci-contre. La Difficulté est égale à la valeur d'Irradiation indiquée dans le même tableau. Si le test est réussi, le personnage ne subit aucun effet. Si le test est raté, le personnage subit les effets indiqués. Dans les deux cas, il doit renouveler le test au terme de la Fréquence, tant qu'il reste soumis à la source de radioactivité. En outre, il doit également renouveler celui-ci, même s'il

RADIOACTIVITÉ

Rads	Exemple	Fréquence	Irradiation	Effets
50-100	Retombées très anciennes	1 mois	1	2L, rémission
101-200	Retombées anciennes	1 semaine	2	3L, rémission
201-500	Fuite de Radix	1 jour	3	5L, rémission
501-600	Retombées récentes	1 heure	4	1G, incapacité
601+	Explosion nucléaire	5 minutes	5	3G, Handicap, incapacité

Handicap : Le personnage est définitivement affligé de ce défaut (cf. p. 87). Celui-ci peut concerner une des trois caractéristiques physiques, au choix du MJ.

Incapacité : quel que soit le résultat du test d'Athlétisme, le personnage ne peut plus utiliser de dés MF.

Rémission : si le test d'Athlétisme est réussi, le personnage n'a plus besoin de faire ce test s'il est n'est plus soumis à la source d'irradiation.

n'est plus soumis à la source, si « rémission » n'est pas indiquée dans la liste des effets. Tant qu'il doit effectuer ce test, le personnage est considéré comme malade.

Il est possible de soigner un personnage irradié en réussissant un test de Médecine d'une Difficulté égale à l'Irradiation. L'hospitalisation dure autant de semaines que l'Irradiation. Cela n'est possible que si le personnage n'est plus soumis à la source de radioactivité. Si le test est réussi, le personnage n'a plus besoin d'effectuer des tests d'Athlétisme.

>>> Températures extrêmes

Les conditions atmosphériques varient grandement d'une planète à une autre. En outre, chacune d'entre elles recèle des régions plus ou moins hospitalières, des lieux particulièrement chauds ou froids. La plupart du temps, les êtres humains sont tout à fait capables de s'adapter aux différences de températures. Cependant, il est des cas où celles-ci sont telles que l'organisme défaille.

Tant que la température est comprise en -10° et 40°, le personnage ne subit aucun dégât. Au-dessus ou en dessous de cet éventail de valeurs, il doit réussir des tests d'**Athlétisme** pour ne pas être affecté. La Difficulté de ce test est indiquée dans le tableau ci-contre, ainsi que la Fréquence à laquelle il doit être effectué. Si le test est réussi, le personnage ne subit aucun dégât. Sinon, il subit 1S par succès manquant. Ces points de vie ne peuvent être récupérés qu'une fois que la température est revenue dans l'éventail de valeurs acceptables. Si la température est due à un environnement naturel hostile, le joueur peut substituer sa valeur de **Environnement (au choix)** approprié à celle d'**Athlétisme**.

Un personnage qui dispose de vêtements épais bénéficie de sc pour les tests contre le froid. En revanche, ces mêmes vêtements, ainsi que les armures, infligent un E2F pour les tests contre la chaleur.

>>> Vide spatial

Un personnage est confronté au vide spatial lorsqu'il est... dans l'espace, mais sans scaphandre. Contrairement à ce que beaucoup s'imaginent, cette situation n'est pas désespérée. L'espace ne provoque pas instantanément l'explosion du corps. La différence de pression se fait lentement sentir jusqu'à faire exploser les vaisseaux sanguins tandis que le froid absolu de l'espace gèle tous les fluides vitaux. Outre le fait que cela prend de longues secondes, il existe des moyens simples de retarder l'inéluctable. Simplement vider ses poumons et se boucher les oreilles peut offrir des dizaines de secondes de répit. Cela peut paraître dérisoire, mais c'est parfois suffisant pour rejoindre la sécurité d'un sas ou d'un scaphandre.

Lorsqu'un personnage est dans le vide spatial sans scaphandre, il est exposé à chaque tour au froid de l'espace, à l'absence de pression et à l'asphyxie. Un test d'**Environnement (espace) (5)** est résolu. Si ce test est un échec, le personnage subit 1L par succès manquant. Aucune Protection ne protège de ces dégâts.

TEMPÉRATURES EXTRÊMES

Situation	Fréquence	Difficulté
Région chaude/ Région froide	jour	3 (*)
Fournaise/ Chambre frigorifiée	heure	5
Cryogénisateur/ Volcan	tour	8

(*) : *Dégâts non-létaux*

Stella faisait son plus beau sourire à l'officier des douanes. Bien qu'elle ne fasse pas grand cas de ses atouts naturels, elle savait que les hommes y étaient sensibles. Pourtant, l'officier ne voulait pas décrocher son regard du visage de Stella. Soudain, ses yeux s'écarquillèrent. Aucun doute, il avait reconnu la terrible capitaine pirate, celle dont la réputation surpassait la renommée de l'Empereur solaire...

SUR L'HONNEUR !

Heureusement pour eux, les pirates ne passent pas leur temps à se battre. Que serait leur vie sans les flamboyantes parades amoureuses auxquelles même les princesses et les rois les plus blasés ne peuvent résister ? Bien des pirates vivent autant pour séduire que pour piller. À leurs yeux, la gloire vaut plus que toutes les richesses et plutôt que de se cacher des autorités, ils signent chacun de leurs abordages pour marquer à jamais les esprits. Bien plus qu'à leur sabre ou pistolet laser, ils font confiance à leur sourire, et se lancent dans des joutes verbales avec autant de virtuosité que dans les passes d'escrime !

LA GLOIRE

La Gloire mesure à quel point un personnage est connu dans la galaxie. Seuls ceux qui sont nommés peuvent en posséder. En plus d'ouvrir les portes de la haute société ou du crime organisé, elle rend un personnage plus crédible. Elle le rend aussi plus facilement repérable, et tous les pirates ne voient pas la gloire comme un avantage, mais parfois aussi comme un défaut... La rançon de la gloire sans doute !

>>> Le score de Gloire

Le score de Gloire est une valeur comprise entre 0 et 10. Un personnage disposant d'une Gloire de 0 est inconnu, celui qui dispose d'une Gloire égale à 10 est connu dans toute la galaxie ! (cf. tableau ci-contre).

La valeur par défaut de cet attribut est 0. Un personnage débutant doit acquérir la Qualité « Glorieux » pour posséder au terme de sa création une valeur supérieure. Par la suite, la Gloire évolue selon les actions du personnage : chaque aventure détaille les conditions à remplir pour gagner un ou plusieurs points de Gloire à son terme. Ce gain est valable pour chaque membre de l'équipage, qu'il ait effectivement accompli l'action ou pas. En outre, la Gloire d'un personnage baisse d'un point pour chaque mois passé sans entreprendre une aventure. Il faut être sur la brèche pour soigner son image !

>>> Être reconnu

En elle-même, la Gloire ne sert à rien. Il faut être reconnu pour qu'elle produise ses effets. Il existe deux façons pour un personnage glorieux d'être reconnu :

- Ses interlocuteurs cherchent à le reconnaître ;
- Il se présente lui-même afin d'être reconnu.

Chacune de ces deux possibilités constitue une action, détaillée plus loin.

Il est possible d'être reconnu par son nom, son titre, son aspect et même par son vaisseau. S'il existe un doute sur le fait qu'un de ces critères puisse permettre de reconnaître le personnage, le MJ tranche la question.

LA GLOIRE DANS LE DERNIER MILLÉNAIRE

Gloire	Description	Exemples
0	Inconnu au bataillon	90 % de la population
1-4	Célébrité mineure d'une nation stellaire	La plupart des PNJ présentés dans les suppléments de la gamme *Metal Adventures*
5-6	Connu dans toute une nation stellaire	Le Grand Khan, le Roi-sorcier de Shalifar
7-9	Connu dans presque toute la galaxie	Les capitaines d'Havana, les dirigeants des nations stellaires
10	Connu dans toute la galaxie !	La capitaine Stella Bell

>>> Le bonus de Gloire

Une fois qu'un personnage est reconnu, il bénéficie d'un bonus de Gloire face à tous les interlocuteurs qui l'ont reconnu. Ce bonus est égal à sa Gloire divisée par deux (arrondie à l'inférieur). Le résultat est le nombre de dés bonus dont le personnage bénéficie pour ses tests de Négociation, de Commandement, d'Illégalités et d'Intimidation.

>>> Gloire et PNJ

Outre le bonus qu'elle confère, la Gloire octroie au personnage des avantages purement sociaux, mais présente également quelques défauts.

Les PNJ les plus glorieux et les plus puissants du dernier millénaire n'ont que faire des roturiers et des malandrins qui peuplent la galaxie. Ainsi, les PJ peu glorieux n'ont à priori aucune chance de pouvoir les rencontrer ou même de leur demander audience. Pour représenter cela, certains PNJ sont associés à une valeur de **Gloire minimum** pour être rencontrés. En dessous de celle-ci, les PJ sont repoussés par les gardes, les serviteurs et les responsables du protocole de ce PNJ. Il en va de même pour certains lieux particulièrement prestigieux : palais royaux, installations de haute sécurité, etc. Certaines aventures permettent de rencontrer ces PNJ ou de pénétrer dans ces lieux quel que soit le score de Gloire des PJ.

« Yé souis Enrique Montoya des Black Mambas... Prépare-toi à mourrir ! »

Indépendamment de ces restrictions d'accès, les PNJ réagissent à la Gloire des personnages. Le plus souvent, ils sont impressionnés par celle-ci, ce qui est représenté par le bonus de Gloire. Ils sont parfois également méfiants, violents, ou à l'inverse obséquieux, voire carrément séduits. Pour déterminer la réaction exacte d'un PNJ, le MJ doit se fier à la description de celui-ci et aux actions qui ont permis aux PJ d'acquérir cette réputation. Les forces de l'ordre tenteront de capturer les pirates qu'elles identifient. À l'inverse, une duchesse solaire peut se montrer très entreprenante envers un capitaine pirate rendu célèbre pour ses frasques romantiques...

>>> La Gloire du vaisseau

La plupart des personnages se contentent de leur Gloire personnelle. Les pirates, quant à eux, ne pouvaient s'en satisfaire : leurs vaisseaux aussi sont glorieux !

Un vaisseau ne peut posséder de Gloire que s'il est baptisé. La valeur par défaut est égale à 0, comme pour les personnages. Cependant, un vaisseau enregistré à la capitainerie d'Havana gagne un point de Gloire, car il appartient déjà à la grande famille des vaisseaux pirates. Par la suite, la Gloire d'un vaisseau évolue à chaque fois que celle des PJ augmente ou diminue. Elle ne peut cependant augmenter que si l'action correspondante a été accomplie à bord du vaisseau et que les PJ ont hissé le drapeau pirate. Tout comme les personnages, un vaisseau perd un point de Gloire pour chaque mois d'inactivité. La Gloire du vaisseau ne peut jamais être supérieure à celle de son capitaine.

Un vaisseau glorieux peut être reconnu comme un personnage. Bien sûr, il ne peut pas se présenter lui-même, mais son pilote peut manœuvrer pour « présenter » son vaisseau. Un vaisseau peut être reconnu par son nom, sa figure de proue ou son aspect général s'il a été beaucoup modifié ou s'il est unique en son genre. En principe, un vaisseau est associé à un équipage, mais il est possible qu'un vaisseau capturé ou vendu soit encore pendant quelque temps associé à son ancien équipage. Si le nouveau capitaine ne cherche pas à maintenir la supercherie, cela ne durera qu'un mois à partir du moment où le nouvel équipage a gagné un point de Gloire à bord du vaisseau.

La Gloire du vaisseau confère à son équipage un bonus semblable à celui de la Gloire personnelle. Cependant, ce bonus ne s'applique qu'aux tests d'Éloquence et d'Intimidation impliquant le vaisseau.

En outre, cette Gloire peut permettre à l'équipage d'accéder à certains lieux ou PNJ, comme la Gloire personnelle. Elle influence également les réactions des PNJ, souvent de façon violente. Un officier des douanes changera radicalement de conduite lorsqu'il comprendra que le vaisseau qu'il s'apprête à inspecter est un célèbre vaisseau pirate !

Les vaisseaux pirates ne sont pas les seuls à être glorieux. C'est également le cas des vaisseaux de certains personnages nommés. C'est alors précisé dans leur description.

LES JOUTES VERBALES

Dans le dernier millénaire, il ne suffit pas d'être glorieux, il faut savoir s'imposer en société ! Les personnages de *Metal Adventures* seront souvent pris dans des joutes verbales, aussi cruciales et dangereuses que n'importe quelle fusillade.

Une joute verbale se joue en tour par tour, comme un combat spatial ou un combat entre personnages. Souvent, elle se déroule en même temps qu'un combat, alors qu'un personnage tente de raisonner un adversaire tandis que ses compagnons mettent à mal le gros des troupes.

« Mon cher, si votre sabre est aussi aiguisé que votre langue est bien pendue, je ne risque rien à vous défier en duel ! »

Dans ce contexte, un personnage participant à la joute verbale avance ses arguments lors de sa phase d'action, éventuellement accompagnés d'un test de compétence. Bien que cela ne soit pas réaliste, chaque joueur a le droit d'énoncer plusieurs phrases au cours d'une même phase d'action, tant que ses propos s'articulent autour d'une même idée et ne donnent lieu qu'à un seul test de compétence. Cela permet d'installer entre les protagonistes un dialogue plus cohérent et plus captivant que si chaque joueur devait s'arrêter de parler toutes les six secondes !

Souvent, les joutes verbales ont des résultats moins tranchés que les combats : personne ne meurt dans un débat, et il est toujours possible de changer d'avis après une discussion. Les actions sociales présentées ci-dessous indiquent les conditions à remplir pour convaincre quelqu'un ou lui intimer le silence. Le MJ est invité à les adapter à chaque situation, sans pour autant trahir le résultat des dés. Notamment, les joueurs doivent garder à l'esprit que tout comme un adversaire vaincu peut regagner ses points de vie s'il parvient à s'enfuir, un PNJ qui « gobe » un mensonge ou qui est convaincu par un argument peut être détrompé ou changer d'avis quelques jours plus tard !

À l'inverse, les joueurs doivent accepter que leur personnage puisse être manipulé. Si un PNJ réussit une action sociale le joueur doit être fair-play et jouer le jeu !

LES ACTIONS SOCIALES

Les actions décrites ci-dessous sont celles qui sont le plus utilisées dans les joutes verbales. Le plus souvent, elles sont effectuées par des personnages seuls, mais peuvent également l'être par des groupes de personnages.

Comme expliqué plus haut, ces actions ne sont pas réservées à des scènes purement sociales. Il est courant qu'un personnage tente d'encourager ou d'intimider en plein combat !

LES ACTIONS SOCIALES

Chaque action est décrite ainsi :

- **Durée** : le temps fictif nécessaire pour accomplir l'action. Certaines actions ont plusieurs durées possibles, selon la situation exacte. D'autres peuvent être exécutées plus vite que prévu, mais cela s'accompagne d'un malus (TD).
- **Compétence** : la compétence utilisée pour effectuer le test. Un « - » signifie qu'aucun test n'est nécessaire.
- Suit un texte d'ambiance qui décrit à quoi sert l'action.
- Des règles précisent ensuite comment déterminer la Difficulté et le résultat de l'action. Les modificateurs spécifiques sont également indiqués. Si, après avoir pris en compte tous les modificateurs, un personnage est affligé plusieurs fois de TD, l'action est un échec automatique.

Lorsqu'une action requiert une journée ou plus de travail, le personnage effectuant l'action doit consacrer tout son temps aux travaux, comme s'il s'agissait de son travail quotidien. Il n'a que le temps de faire quelques pauses pour dormir, se nourrir et discuter un peu avec ses compagnons. Dans les aventures, une action est notée « **nom de l'action (Difficulté)** ».

COORDINATION

Les joutes verbales sont souvent accaparées par les orateurs de talent. Cependant, les actions de groupe sont tout de même possibles. Avoir un compagnon qui répond à une pique alors qu'on était bouche bée, ou un autre qui susurre le bon conseil au bon moment peut changer le cours d'un débat ! Il est donc possible de constituer des groupes lors de joutes verbales et de recourir à la règle *Tous ensemble !*. Dans ce cas, le personnage actif est celui dont le joueur a effectivement pris le premier la parole autour de la table de jeu.

>>> Donner une consigne

Durée : Action simple
Compétence : -

« Écoutez-moi bien tas de larves. Vous allez prendre vos fusils, foncer à travers ce foutu sas d'abordage et me botter le cul de ces abrutis de pillards. C'est compris !
– Chef, oui chef ! »
Et les fusiliers partent au combat, le sourire aux lèvres et la baïonnette au fusil.

Cette action permet de donner à un PNJ ou une unité un ordre qui ne représente pas une complexité particulière et ne fait pas courir un danger de mort immédiat. Elle n'est pas nécessaire pour simplement bénéficier de la règle *Tous ensemble !*. Elle est en revanche utile pour que des PNJ agissent en l'absence de leur chef bien-aimé.

>>> Emballer

Durée : Spéciale
Compétence : Séduction

Le personnage lâche une rafale d'hyperblaster sur les chevaliers félons avant de se retourner vers la princesse, cachée derrière le fauteuil.
« Princesse, il faut y aller ! »
Il lâche son arme, serre la princesse contre lui et saisit la corde attachée au lustre. Juste avant de sauter, il sourit à la princesse, de son plus beau sourire de pirate.
« Vous aimez les beaux bruns au teint hâlé d'Havana ?
– Sauvez-moi capitaine, et nous reparlerons de mes fiançailles ! »
Elle était coriace, mais elle s'était tout de même un peu serrée contre le personnage. Ah ! Aucun trésor ne vaut le sourire d'une jolie fille !

La durée exacte d'Emballer dépend des techniques de drague employées. Si celles-ci peuvent être exécutées en deux ou trois phrases très courtes, une action complexe suffit. Sinon, cette action dure environ 5 minutes.

Cette action est résolue par une opposition entre le personnage et sa cible. Le premier utilise la compétence Séduction, le second la compétence Détermination. Cette opposition est modifiée par les circonstances suivantes :

- La cible est coureur de jupons/coureuse de caleçons : TF
- Le test est résolu en une action complexe : TD
- Le personnage veut obtenir immédiatement des faveurs sexuelles : TD

Si le personnage actif remporte cette opposition, le joueur note le nombre de succès excédentaires obtenus. Le personnage bénéficie d'autant de dés bonus pour ses tests de Négociation et de Commandement affectant la cible. Si des faveurs sexuelles immédiates ont été obtenues, la cible accompagne son séducteur à l'écart des regards indiscrets et se livre au jeu de l'amour. Dans les deux cas, la cible considère favorablement le personnage actif jusqu'à ce que celui-ci se montre agressif ou qu'un événement permette à la cible de se ressaisir.

Si le personnage actif perd l'opposition, mais obtient au moins un succès, rien ne se passe. Sinon, la cible de la séduction s'énerve ! Toute tentative ultérieure sera TD.

>>> Encourager

Durée : Action complexe
Compétence : Commandement

Depuis la passerelle de commandement, le personnage a une vue imprenable sur la bataille. Un œil sur la grande verrière de la passerelle, l'autre sur le radar, il peut anticiper les manœuvres ennemies et avoir une vue d'ensemble. Il enclenche l'intercom et, d'une voix ferme, donne des instructions à ses canonniers. Nul doute qu'en les suivant, ceux-ci faucheront les vaisseaux ennemis en plein vol !

La Difficulté de cette action est déterminée par les possibilités de communication entre le personnage et ses subordonnés :

- Au contact ou par intercom : 1
- En vue et à portée de voix : 2
- À portée de voix : 3
- Communication radio : 4
- En vue : 5
- Officier de première ligne : TF

Si le test est réussi, le joueur compte le nombre de succès excédentaires. Ceux-ci constituent autant de dés bonus pour le personnage ou le groupe qui reçoit les instructions. Ils en bénéficient lors de leur prochaine action, s'ils suivent effectivement les instructions. Un personnage ou un groupe ne peut bénéficier que d'une seule instruction à la fois.

Si le test est raté, rien ne se passe.

>>> Interroger

Durée : Action complexe
Compétence : Spéciale

Le personnage pose les deux mains sur la table, et plonge son regard dans celui du marchand.

« Écoute-moi bien, gros lard, soit tu me dis où tu as caché le coffre, soit je te passe par le sas. Ça te va comme arrangement ? »

Le marchand déglutit lentement et s'éponge le front. Peu importe qu'il réponde tout de suite ou plus tard, le personnage sait qu'avec le temps, il le fera craquer.

Cette action est résolue par une opposition entre le personnage et sa cible. Le premier utilise la compétence Empathie s'il désire obtenir les informations par la douceur et sans éveiller les soupçons de sa cible, Intimidation s'il est prêt à monter le ton. La cible, quant à elle, utilise la compétence Empathie dans le premier cas, Détermination dans le second.

Si le personnage actif remporte cette opposition, le joueur obtient l'information désirée.

Si le personnage actif perd l'opposition, rien ne se passe.

Si le MJ estime que l'information est particulièrement cruciale pour le personnage interrogé (comme la localisation d'Havana pour un pirate), la durée de cette action est d'une journée.

>>> Je vous demande de vous arrêter

Durée : Action complexe
Compétence : Étiquette

La salle du conseil est devenue une véritable foire. On s'invective, on s'insulte et on se coupe la parole dans le chaos le plus parfait. Plus personne ne s'écoute. Sauf le personnage, qui tente d'identifier celui qui parle le plus, celui dont le silence fera taire tous les autres. Cela fait, il le pointe du doigt :

« Je vous demande de vous arrêter ! »

Cette action permet de refaire le test d'initiative. Le nouveau résultat est effectif à partir du début du prochain tour. Il affecte le personnage et tous ceux qui avaient choisi d'utiliser son initiative au début du combat. Il est pris en compte même s'il est inférieur à celui obtenu précédemment.

>>> Menacer

Durée : Action complexe
Compétence : Intimidation

Le personnage jette un œil inquiet au rapport de son ingénieur : les senseurs sont déficients, l'armement endommagé et l'équipage terrorisé. Une seule bonne nouvelle : a priori, c'est pareil pour le capitaine adverse. Avec un peu de chance, celui-ci ne s'est même pas rendu compte des dégâts qu'il a infligés au vaisseau pirate. Le personnage prend le micro d'une main assurée :

« Rendez-vous sans conditions, ou nous transformons votre frégate en passoire ! »

La réponse ne se fait pas attendre : la frégate se met en panne et ses canons se désactivent. Le personnage pousse un grand soupir.

Cette action est résolue par une opposition entre le personnage et sa cible. Le premier utilise la compétence Intimidation, le second la compétence Détermination. Cette opposition est modifiée par les circonstances suivantes :

- Le personnage actif est en situation de faiblesse : D+1
- La cible est en situation de faiblesse : + 1d
- Le vaisseau arbore le Jolly Rogers : + 1d
- Le personnage veut obtenir une reddition immédiate : TD
- La cible a effectué un test de moral à sa dernière phase d'action : TF

Si le personnage actif remporte cette opposition, le joueur note le nombre de succès excédentaires obtenus. La cible ne peut plus recourir au MF. Si une reddition avait été exigée, la cible se rend.

Si le personnage actif perd l'opposition, rien ne se passe.

>>> Mentir

Durée : Spéciale
Compétence : Baratin

Le personnage a mis sa plus belle tenue de pirate. Il est souriant, mais pas trop, lorsque l'officier des douanes pénètre dans le sas. Il lui fait visiter le vaisseau de fonds en combles, en se contenant simplement de passer un peu plus vite sur les caisses qu'il ne souhaite pas ouvrir.

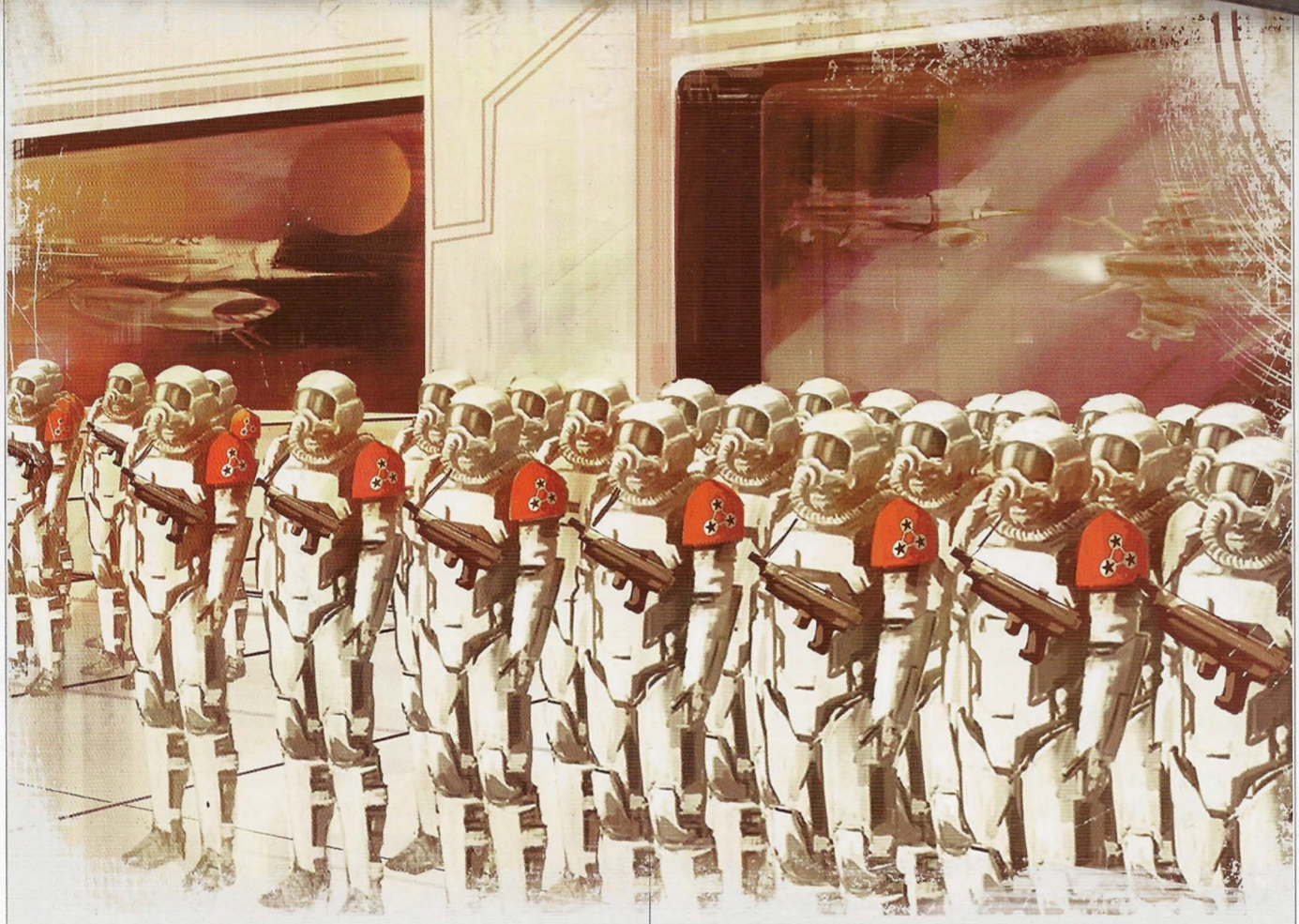
« Vous savez, si vous n'avez pas de tenue anti-radiations, je vous conseille de laisser ces caisses tranquilles. Il vaut mieux être équipé pour traiter des piles énergétiques défectueuses. »

Le bobard prend. L'officier fait une moue dégoûtée et se détourne des caisses d'hyperblasters...

La durée exacte de Mentir dépend du mensonge raconté. Si celui-ci peut être exposé en deux ou trois phrases très courtes, une action complexe suffit. Sinon, cette action dure environ 5 minutes.

Cette action est résolue par une opposition entre le personnage et sa cible. Le premier utilise la compétence Baratin, le second la compétence Empathie. Cette opposition est modifiée par les circonstances suivantes :

- Le mensonge est peu crédible : D+1
- Le mensonge est invraisemblable : TD
- Si le personnage actif peut apporter des preuves de son mensonge, il bénéficie d'un dé bonus par preuve.



Si le personnage actif remporte cette opposition, le joueur note le nombre de succès excédentaires obtenus. La cible croit au mensonge, et le joueur doit faire ses choix en respectant cela.

Si le personnage actif perd l'opposition, mais obtient au moins un succès, la cible ne croit pas au mensonge. Si aucun succès n'est obtenu, en plus, elle s'énerve !

>>> Ordonner

Durée : Spéciale
Compétence : Commandement

Le regard que lui jettent ses hommes ne plaît pas du tout au personnage.

« Oui, je sais, c'est un dinosaure mutant d'environ 50 tonnes. Mais soit on l'attaque maintenant, soit on peut dire adieu au trésor du capitaine Zantaro. Alors vous allez le charger, ou c'est moi qui vous descends ! »

Les pirates sursautent et empoignent leur fusil laser. Le personnage sourit : une récompense et une menace, rien de tel pour inciter des pirates à réussir l'impossible !

La durée exacte d'Ordonner dépend de l'ordre donné. Si celui-ci peut être exposé en deux ou trois phrases très courtes, une action complexe suffit. Sinon, cette action dure environ 5 minutes. Le MJ ne doit requérir une telle action que si les risques encourus sont véritablement terribles ou si les exécutants de l'ordre ne sont pas des subalternes de longue date de leur chef. D'ordinaire, les membres d'équipage et les soldats obéissent aveuglément.

Cette action est résolue par une opposition entre le personnage et sa cible. Le premier utilise la compétence Commandement, le second la compétence Détermination. Cette opposition est modifiée par les circonstances suivantes :

- Risque de mort, mais peu probable : D+1
- « Il va y avoir des morts ! » : TD
- Officier de première ligne : TF

Si le test est réussi, les cibles exécutent effectivement. Sinon, ils refusent d'agir.

Cette action peut prendre pour cible une unité toute entière. Dans ce cas, un seul test de Détermination est effectué et il bénéficie de la règle *Tous ensemble !*. Si le test est réussi, toute l'unité obéit.

>>> Rallier

Durée : Action complexe
Compétence : Commandement

Le personnage jette un rapide coup d'œil sur ses hommes. Cachés derrière des caisses, blessés ou inconscients, ils n'ont pas l'air bien frais. Ils serrent les dents et baissent la tête alors que les impacts d'hyperblasters déchiquètent inlassablement leur couvert.

« Remuez-vous, tas de feignasses. Vous êtes des pirates de l'espace ou des lavettes ? »

Un vieil élan de fierté fait redresser la tête aux fusiliers. Le personnage sourit et arme son fusil à plasma. Ils ne tireront peut-être qu'une seule salve, mais celle-ci sera d'une violence inouïe !

La Difficulté de cette action est déterminée par les possibilités de communication entre le personnage et ses subordonnés :

- Au contact ou par intercom : 1
- En vue et à portée de voix : 2
- À portée de voix : 3
- Communication radio : 4
- En vue : 5
- Officier de première ligne : TF

Si le test est réussi, le personnage ou le groupe de personnages pris pour cible par cette action retrouvent la possibilité de recourir au MF quelle que soit la raison pour laquelle ils ne le pouvaient plus. Cependant, cet effet ne permet pas de recourir au MF lors de l'utilisation d'un objet, d'un vaisseau ou d'un véhicule légèrement endommagé. Il perdure jusqu'à la fin de la scène, ou jusqu'à ce qu'une nouvelle cause interdisant l'usage du MF ne survienne.

Si le test est raté, rien ne se passe.

>>> Reconnaître

Durée : Action complexe
Compétence : Étiquette

Bon sang ! Quelle femme ! Le personnage est sûr de l'avoir déjà vue quelque part. Cette démarche chaloupée. Ce sourire mutin. Cette opulente poitrine et ce regard de braise. Et cette peau ambrée, probablement si douce...

Par les étoiles, c'est la capitaine Carmen ! En même temps qu'il parvient à cette conclusion, le personnage perd tous ses moyens. Il n'est pas de taille face à une femme de cette réputation...

La Difficulté de cette action est égale à 10 – la Gloire du personnage ou du vaisseau à reconnaître. Cette action ne peut être tentée si celui-ci s'est déguisé avec succès.

Le personnage bénéficie de TF s'il a au moins 1 dans la compétence qui correspond à la nation stellaire de la cible.

Si le test est réussi, le personnage reconnaît sa cible. Le MJ lui indique le nom et le titre de celle-ci. Si elle est déguisée, il rappelle son aspect normal. En outre, il expose quelques faits marquants de la vie de la cible, ceux pour lesquels elle est connue. Enfin, la cible est reconnue et bénéficie donc des bonus liés à sa Gloire.

Si le test est raté, rien ne se passe.

« Je vous demande de vous arrêter ! »

>>> Recruter

Durée : 5 mn
Compétence : Éloquence

Le personnage s'éclaircit la voix et rajuste sa mise. Il s'agit de faire bonne impression ! Il s'avance dans les coursives encore fumantes du vaisseau cargo et toise les fusiliers qui ont rendu les armes. Il commence son discours, leur vante les mérites de la vie de pirates et leur raconte les aventures incroyables qu'il vit depuis tant d'années. Avec un peu de chance, un ou deux fusiliers acceptera de rejoindre son équipage pour remplacer les pertes subies pendant l'abordage...

La Difficulté de cette action est déterminée par les circonstances dans lesquelles le personnage tente de recruter de nouveaux pirates:

- Sur Havana : 1
- Dans un bar louche : 3
- Parmi des prisonniers : 5
- Parmi des prisonniers maltraités : 8

Elle peut en outre être modifiée par les circonstances suivantes :

- Le personnage recherche un type particulier de recrue : D+1
- Le personnage est mal vu dans l'endroit où il recrute : D++1
- Le personnage est bien vu dans l'endroit où il recrute : + 1d

Si le test est réussi, le personnage recrute un nouveau membre d'équipage, plus un par succès excédentaires. Cette action ne permet pas de recruter de nouveaux pirates lorsque l'équipage compte déjà autant de PNJ que de PJ.

Si le test est raté, rien ne se passe.

>>> Reprendre ses esprits

Durée : Spéciale
Compétence : Spéciale

Le personnage regarde impuissant le vaisseau ennemi s'approcher du sien. La reddition était la seule option viable : sa frégate était trop endommagée pour continuer le combat. Pourtant, il ne peut se résoudre à se

laisser capturer. Et, après tout, le vaisseau ennemi n'a pas l'air bien en point non plus. À cette distance-là, même avec ses canons endommagés, le personnage est sûr de pouvoir faire de gros dégâts. Il reprend courage. Le jeu en vaut la chandelle !

La durée de cette action est la même que celle de l'action que le personnage tente de contrer. La compétence utilisée est Détermination si l'action contrée était résolue grâce à Séduction ou à une compétence de Trempe. Sinon, il s'agit d'Empathie.

La Difficulté de cette action est égale au nombre de succès excédentaires obtenus lors de l'action préalable.

Si le test est réussi, le personnage se soustrait aux effets d'une action préalable comme Menacer, Mentir, Séduire ou toute action sociale qui nécessite de noter les succès excédentaires. Si celle-ci le forçait à faire ou à ne pas faire quelque chose, il retrouve sa liberté de choix.

Si le test est raté, le joueur soustrait tout de même le nombre de succès obtenus de la Difficulté. Le résultat constitue la Difficulté d'une nouvelle tentative de Reprendre ses esprits.

>>> Se présenter

Durée : Action complexe
Compétence : Spéciale

Le personnage s'avance vers le majordome. Dans la salle de bal, il aperçoit des dizaines de nobles solaires, de séduisantes comtesses et des dames de compagnie par centaines. Il déglutit un peu. Le chambellan lui demande son nom, et le personnage s'exclame alors à la foule :

« Yé souis Enrique Montoya dé Havana, capitaine dou Phénix doré *et membre des Black Mambas ! »*

La musique s'arrête, les danseurs sont immobiles. À n'en pas douter, la Gloire du personnage l'a suivie jusqu'ici...

Cette action est résolue avec Éloquence lorsqu'un personnage se présente ou présente son vaisseau lors d'une communication radio. Elle est résolue avec Pilotage lorsqu'un pilote manœuvre pour « présenter » son vaisseau.

La Difficulté de cette action est égale à 10 - la Gloire du personnage ou du vaisseau.

Le personnage bénéficie de TF face à ceux qui disposent d'au moins 1 dans la compétence de connaissance qui correspond à son origine.

Si le test est réussi, le personnage est reconnu. Les spectateurs et les interlocuteurs connaissent désormais son nom, son titre et, s'il était déguisé, son véritable aspect. Ils connaissent également quelques faits marquants de la vie de la du personnage, ceux pour lesquels il est connu. Enfin, le personnage est reconnu et bénéficie donc des bonus liés à sa Gloire.

Si le test est raté, rien ne se passe.

>>> Se renseigner

Durée : Spéciale
Compétence : Spéciale

Le personnage apprécie la promenade dans les rues de la ville solaire. Il aime découvrir ainsi, à pied, les rumeurs et les secrets d'une nouvelle ville. Il interpelle poliment les gens au coin des rues, s'immisce en douceur dans les conversations d'auberge et ne perd pas un mot des commérages des dames de compagnie. Avant que la nuit ne tombe, il en sait déjà autant que la plupart des habitants du coin...

La compétence utilisée pour résoudre Se renseigner est Illégalités si le personnage mène ses recherches dans les cercles criminels de la société, Recherche sinon.

La durée exacte de cette action dépend du type de renseignements recherchés et de la zone de recherche :

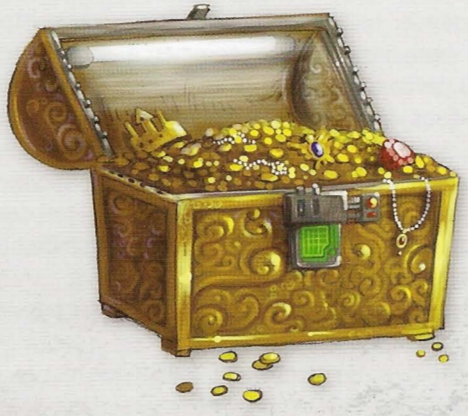
- Discuter un peu avec un personnage sur un sujet précis : 5 mn
- Se renseigner auprès de plusieurs sources sur un sujet précis : 1 h
- Se renseigner auprès de nombreuses sources sur un vaste sujet : 1 jour
- Se familiariser avec une nouvelle planète : 1 jour

La Difficulté de cette action dépend du caractère secret, pointu ou étrange de l'information recherchée :

- Information connue du grand public : 1
- Information accessible au grand public : 2
- Information liée à un individu ou un lieu précis : 3
- Information secrète : 5
- Information top-secrète : 8

Si le test est réussi, le personnage obtient l'information. Dans certains cas, des succès excédentaires peuvent lui apporter des précisions. Cela est précisé dans le texte de l'aventure.

Si le test est raté, rien ne se passe.



Le marchand de l'OCG regardait Stella d'un air interloqué. Il passa une nouvelle fois en revue la liste de marchandises qui figurait sur le bloc-mémoire : lingots d'or, piles énergétiques, véhicules industriels, médicaments et peaux de bêtes. Le tout dans des quantités qui n'avaient rien de rationnel.
« Voilà une cargaison bien hétéroclite, mademoiselle…
– C'est aussi ce que je me suis dit », répondit la pirate en souriant malicieusement.
Il y avait écrit « volé » sur toute la cargaison, mais ça ne les empêcherait pas de faire affaire.

C'EST COMBIEN ?

Dans l'impitoyable galaxie du dernier millénaire, la frontière entre la richesse et la misère est bien mince. Toute leur vie, les pirates luttent pour acquérir la gloire et l'argent... et un meilleur vaisseau ! Si la plupart ne s'abaissent pas à devenir de véritables marchands, ils doivent tous faire leurs comptes et revendre les cargaisons durement arrachées aux honnêtes marchands de la galaxie. Et lorsqu'ils deviennent si fortunés qu'ils ne trouvent plus rien à acheter, il leur reste encore une dernière option pour ne pas finir le plus riche du cimetière : faire la fête !

LE COMMERCE

Dans le dernier millénaire, le seul lien qui subsiste entre tous les humains, c'est le commerce. Les marchands de l'OCG parcourent toute la galaxie à la recherche de marchandises et de clients. Pour la plupart des gens, amasser des crédits est l'unique but de la vie. Bien que les pirates aient en général des préoccupations moins terre à terre, il faut des crédits pour acheter des piles énergétiques, et donc, il faut faire du commerce !

>>> Les cordons de la bourse

Le principal outil du commerce galactique est le **crédit galactique (₡)**. Cette monnaie a cours dans toutes les nations stellaires et la plupart des planètes des Barrens. Elle est mise en circulation par l'OCG, qui en gère le cours et l'émission des pièces. Le crédit se présente en effet sous la forme de pièces constituées d'un alliage de métaux semi-précieux. Leur proportion et la taille de la pièce déterminent sa valeur : 1 ₡, 5 ₡, 10 ₡, 50 ₡, 100 ₡, 500 ₡ et 1000 ₡. Au-delà de 1000 ₡, il faut recourir aux lingots d'or pour transporter son argent. En général, transporter 10 000 ₡ nécessite un gros sac, et 50 000 ₡ un coffre au trésor.

Avoir suffisamment de crédits ne suffit pas toujours à se procurer ce que l'on cherche. Toutes les planètes ne sont pas reliées aux routes commerciales de l'OCG, et même celles qui le sont ne sont pas toujours ravitaillées avec régularité. La possibilité de trouver un article ou une marchandise sur une planète donnée est gérée par la **Disponibilité**. Tous les articles et les marchandises sont associés à une catégorie, A, B ou C, dans l'ordre croissant de Disponibilité :

- Les produits de la **catégorie A** sont nés de la haute technologie du dernier millénaire ou sont exceptionnellement rares dans la galaxie.
- Les produits de la **catégorie B** constituent la majeure partie des marchandises. Ce sont des produits manufacturés et des matières premières raffinées.

- Les produits de la **catégorie C** sont les plus élémentaires du dernier millénaire. Ce sont des matières premières à l'état brut ou les produits manufacturés les plus simples.

Chaque planète dispose d'un attribut pour chacune de ces catégories. Lorsque 0 est indiqué, les produits de cette catégorie sont introuvables et invendables sur cette planète. Lorsqu'un autre nombre est indiqué, les produits de cette catégorie peuvent être achetés ou vendus. Il faut multiplier le prix des produits de cette catégorie par ce nombre. Si deux nombres sont indiqués, le premier s'applique à l'achat, le second à la vente. Ces nombres sont le cours de la catégorie. Les vaisseaux de commerce disposent d'un double classement : celui de leur Disponibilité et celui de la catégorie de marchandises qu'ils transportent le plus souvent.

En plus de sa catégorie, une marchandise peut être légale ou illégale. Chaque système, et parfois chaque planète d'un système, dispose de sa propre définition de la légalité. Sur une planète où elle est illégale, le prix d'une marchandise ou d'une pièce d'équipement est multiplié par 1,5 (en plus de son cours).

Les cours ne s'appliquent pas qu'aux marchandises achetées et vendues en gros. Ils s'appliquent également à tous les articles de la catégorie correspondante. Sur certaines planètes, la moindre nuit à l'hôtel coûte une fortune !

>>> Revendre son butin

Les pirates accumulent au cours de leurs voyages un nombre incroyable de marchandises et d'objets pris à leurs proies ou à leurs ennemis vaincus. Ce butin se répartit entre deux catégories : le matériel et les marchandises.

Le matériel rassemble toutes les pièces d'équipement que les personnages récoltent sur les cadavres de leurs ennemis ou qu'ils volent à ceux qui se rendent. Ce sont des objets dont les prix sont indiqués dans les listes d'équipement qui suivent. Les pirates les revendent en général en petites quantités, éventuellement à des détaillants. Les marchands les achètent au cinquième de la valeur indiquée, et les revendent à la moitié de celle-ci. Si le matériel est abîmé, ils le rachètent au dixième de sa valeur.

Revendre les marchandises des vaisseaux qu'ils arraisonnent constitue la première source de revenus des pirates. Celles-ci sont transportées dans des containers standard qui en contiennent de grandes quantités. Il faut donc trouver un marchand disposant des fonds nécessaires et d'un entrepôt suffisamment grand pour stocker les marchandises (cf. p. 214).

Les relais de l'OCG

Les relais vendent et achètent des marchandises de catégorie B et C. Cependant, ils disposent rarement de grosses quantités ou de beaucoup de crédits. Ils « dépannent », mais pour faire du vrai commerce, il faut descendre sur une planète.

Le tableau page suivante indique le prix auquel il est possible de revendre les marchandises, par unité cargo, sachant qu'on part du principe qu'il s'agit de marchandises volées, vendues sans les justificatifs. Ce prix doit être modifié par le cours de la planète en question. Si les PJ désirent acheter de telles marchandises, il faut multiplier ces prix par 3 ; c'est le prix de vente public. Ils ne disposent pas de l'accréditation OCG qui permet de se connecter à la bourse galactique et d'acheter les marchandises au « prix fournisseur » !

Comment ? 50 000 ₡ ? Tu veux ma mort ?

Agroalimentaire : des produits agricoles ou alimentaires. Il peut s'agir de nourriture naturelle et sans emballage, ou de nourriture industrielle et disposant d'un emballage commercial.

Alcools : prisés par les pirates, ces produits regroupent toutes les boissons alcoolisées, artisanales ou industrielles. Les alcools sont transportés dans des tonneaux de bois, des fûts métalliques ou des bouteilles.

Alliages raffinés : il s'agit d'alliages obtenus grâce à des procédés industriels et technologiques.

Armes : ces produits rassemblent toutes les armes personnelles et les protections que les particuliers peuvent acheter un peu partout dans la galaxie.

Artefacts archéologiques : il s'agit de vestiges des époques passées ou de civilisations extraterrestres disparues : vieux livres, enregistrements, objets d'art, etc. Ils finissent en général dans un musée ou la collection d'un riche amateur.

Artefacts technologiques : ces produits rassemblent tous les équipements de haute technologie, nouveaux ou datant de l'âge des conquêtes : prototypes de vaisseaux, inventions révolutionnaires et matériel militaire.

Babioles : cette marchandise correspond à toutes sortes de bijoux et de « gadgets » vestimentaires sans grande valeur. Leur aspect ne trompe personne, mais tout le monde ne peut pas se payer des bijoux solaires !

Carburants : il s'agit des divers carburants employés par les véhicules terrestres, aériens et maritimes. Ces carburants sont transportés dans de grandes citernes.

Costumes de luxe : cette marchandise regroupe les costumes d'apparat, les robes de soirées, les tenues de nobles solaires et les costumes de l'aristocratie de n'importe quelle nation stellaire.

Drogues : ces produits pharmaceutiques, artisanaux ou industriels, sont illégaux dans la plupart des systèmes de la galaxie. Revendus dans des réseaux criminels, ils procurent toutes sortes d'effets hallucinogènes à leurs utilisateurs, ainsi qu'une pléthore de problèmes médicaux. Les drogues sont souvent cachées au sein de marchandises sans valeur, ce qui explique qu'il faille une tonne pour obtenir 5 000 ₡.

Esclaves : chaque container transporte 10 esclaves et satisfait leurs besoins vitaux de façon autonome. Il n'est

cependant pas étanche. Dans la plupart des systèmes, l'esclavage des humains « normaux » est interdit. En revanche, seule la Ligue des planètes libre interdit l'esclavage des mutants.

Matériel électronique : ces produits rassemblent tous les engins électroniques, de la radio au bloc-mémoire. Ils sont en général conditionnés dans des emballages spéciaux pour les protéger pendant le transport.

Matériel industriel : il s'agit de matériel lourd, destiné aux usines et aux chantiers de la galaxie : chaînes de montage, outillage, grues et moissonneuses batteuses entrent dans cette catégorie.

Médicaments : ce sont tous les produits artisanaux ou industriels employés par les médecins à travers la galaxie, ainsi que les équipements médicaux utilisés par les hôpitaux les plus évolués.

Métaux précieux : il s'agit de l'or, de l'argent, du platine et de tous les métaux qui servent à constituer les monnaies ou dont les propriétés physiques sont essentielles au développement des technologies de pointe. Ils sont en général conditionnés dans des emballages spéciaux pour les protéger pendant le transport.

Métaux : ces containers transportent des lingots ou des barres de métaux non-raffinés et non-précieux. Ils sont utilisés par les industries de base.

Mobilier de luxe : ces meubles sont « faits main », le plus souvent par des artisans solaires : bureaux joliment décorés, tables de banquet, cadres aux moulures d'or, faites votre choix !

Œuvres d'art : ces marchandises regroupent les tableaux, sculptures, livres et enregistrements audio ou vidéo qui sont cotés sur le marché. Cela ne présume pas de leur qualité artistique. Elles sont en général conditionnées dans des emballages spéciaux pour les protéger pendant le transport.

Peaux et bétail : il s'agit d'animaux vivants transportés dans des containers prévus à cet effet ou de peaux et de fourrures prêtes à être transformées en vêtements.

Pierres précieuses : ces pierres sont le fruit d'exploitations minières ; elles ne sont pas encore taillées. Leur valeur est cependant inestimable, et les containers qui les transportent sont aménagés pour éviter qu'elles ne soient endommagées. Le poids réel de pierres transportées est donc nettement inférieur à celui du container.

Produits de luxe : ces produits rassemblent les parfums, la verroterie et tout ce qui fait l'apanage des puissants.

Radix : il s'agit des piles énergétiques nécessaires au fonctionnement des vaisseaux spatiaux. En général, une cargaison ne transporte qu'un seul type de piles. Un cargo permet de transporter 4 000 000 d'unités énergétiques. Il faut diviser cela par le tonnage du vaisseau pour obtenir, en PC, l'autonomie que cela représente.

Textiles : ces produits regroupent tous les ballots de tissus prêts pour la confection des vêtements les plus simples.

MARCHANDISES

Article	Prix/cargo	Disponibilité
Agroalimentaire	250 ₡	C
Alcools	1 000 ₡	C
Alliages raffinés	5 000 ₡	B
Armes	5 000 ₡	B
Artefacts archéologiques	10 000 ₡	A
Artefacts technologiques	10 000 ₡	A
Babioles	250 ₡	C
Carburants	500 ₡	B
Costumes de luxe	1 000 ₡	B
Drogues	5 000 ₡	A
Esclaves (10)	2 500 ₡	B
Matériel électronique	2 500 ₡	B
Matériel industriel	1 000 ₡	B
Médicaments	2 500 ₡	B
Métaux précieux	7 500 ₡	A
Métaux	500 ₡	C
Mobilier de luxe	750 ₡	A
Œuvres d'art	2 500 ₡	B
Peaux et bétail	250 ₡	C
Pierres précieuses	10 000 ₡	A
Produits de luxe	5 000 ₡	B
Radix	1 000 ₡	B
Textiles	500 ₡	C

>>> Acheter du matériel d'occasion

Il est possible d'acheter du matériel à la moitié du prix indiqué dans les listes ci-dessus. Il existe cependant une chance que celui-ci soit défectueux. Lorsqu'un tel équipement est acheté, le MJ jette secrètement un dé et consulte la table suivante :

1-2	aucun défaut
3-5	e2f
6	E2F

Ce défaut ne se manifestera qu'à partir de la prochaine scène jouée en tour par tour. Si le PJ désire le déceler avant, il doit réussir un test de Technologie ou d'Ingénierie, d'une Difficulté égale au résultat du dé. Au plus tard, ce défaut est révélé par le MJ à la fin de la séance. Le joueur le note alors sur sa fiche.

Ce défaut affecte tous les tests impliquant l'objet. Pour les protections et les objets qui affectent les tests d'un adversaire, le e2f se transforme en sc et le E2F en SC, au profit de l'adversaire qui effectue le test.

>>> Acheter du matériel pour mutant

Les mutants sont des clients un peu particuliers. Tout d'abord, de nombreux marchands refusent de les servir. Ensuite, même ceux qui le font ont toutes les peines du monde à trouver du matériel adapté aux mutants. En effet, personne ne construit, en série, des scaphandres pour mutant à quatre bras ou des jumelles à trois yeux. Bien souvent, le matériel a besoin d'être modifié sur mesure pour satisfaire les besoins particuliers du client. Lorsque c'est le cas, le coût de l'objet est multiplié par deux. Cette modification ne peut être faite que dans les Barrens et la Ligue des planètes libres, ou auprès d'un marchand OCG.

LA TECHNOLOGIE COURANTE

Dans le dernier millénaire, la plupart des inventions ont une finalité militaire ou commerciale, laissant les vastes masses de la métahumanité se débattre dans un archaïsme technologique navrant. Pourtant, certaines de ces inventions finissent par rejoindre le giron des produits accessibles à tous. Elles trouvent alors leur place au côté des objets de la vie courante, éventuellement surgis d'un lointain passé.

Caisse à outils : cette caisse en métal contient tout ce dont un mécano a besoin sur un vaisseau spatial : fer à souder, tournevis, marteau, tensiomètre, pinces, dénudeurs, etc. Elle est nécessaire aux tests d'Ingénierie et de Technologie.

Carte de système : ce fichier informatique est vendu sur un mini-bloc-mémoire. Il doit être transféré sur le navordinateur du vaisseau spatial. Il contient la position de tous les corps célestes du système, leur orbite et leur vitesse de rotation, ainsi que des informations d'ordre général sur leur surface. Une carte de système confère sc aux tests de Navigation effectués pour naviguer dans ce système. La carte d'un système ne peut être achetée que dans le quadrant de celui-ci, sauf pour ceux indiqués sur la carte p. 13. Ces cartes-là peuvent être achetées n'importe où, lorsqu'elles sont disponibles.

Carte galactique : ce fichier informatique est vendu sur un mini-bloc-mémoire. Il doit être transféré sur le navordinateur du vaisseau spatial. Il contient la position de tous les systèmes à travers la galaxie, ainsi que les trajectoires et les vitesses de rotation de toutes les étoiles. Il ne contient cependant aucune autre information sur celles-ci ou les planètes qui gravitent autour d'elles. Il est donc impossible d'y retrouver un système, à moins d'en connaître le nom et les coordonnées. Seuls les plus connus sont décrits et peuvent être retrouvés : ceux dont les coordonnées sont indiquées sur la carte p. 13. En outre, les cartes galactiques de l'OCG indiquent tous les relais dont le cartel dispose à travers la galaxie. Tous les vaisseaux disposent d'une telle carte enregistrée dans leur ordinateur de bord, mais il peut arriver que celle-ci soit effacée, auquel cas il faut en racheter une nouvelle.

Carte galactique à jour : cette carte galactique a été récemment mise à jour. Les relevés concernant les étoiles tiennent compte des nouvelles découvertes ou des cataclysmes stellaires les plus récents. Utiliser une telle carte permet de bénéficier de sc sur les tests de Navigation relatifs à un saut hyperspatial.

Carte galactique de mauvaise qualité : cette carte galactique est ancienne, incomplète ou réalisée par un piètre astronome. Les relevés sont souvent erronés et les coordonnées ne sont pas assez précises. Utiliser une telle carte afflige E2F au personnage qui résout un test de Navigation relatif à un saut hyperspatial.

Carte galactique précise : cette carte galactique a été récemment mise à jour. En outre, ses relevés sont particulièrement précis et vérifiés par les meilleurs cartographes de l'OCG. Utiliser une telle carte permet de bénéficier de SC sur les tests de Navigation relatifs à un saut hyperspatial.

Carte planétaire : ce fichier informatique est vendu dans un mini-bloc-mémoire. Il contient un atlas de la planète concernée. Il ne peut être acheté que dans le système de la planète.

Combinaison de vol : cette combinaison ressemble à un scaphandre, mais en moins complet. Il n'y a pas de réserve d'air ni de bottes magnétiques. La combinaison de vol ne protège pas contre la dépressurisation et le vide spatial, mais confère sc aux tests d'Environnement (espace) effectués pour résister à ceux-ci.

Communicateur : tenant dans la main, cet appareil est équipé d'une antenne, d'un clavier miniature, d'un petit écran, d'un micro et d'un haut-parleur. Il émet jusqu'à 10 km et peut scanner les fréquences à ondes courtes. N'étant pas prévu pour cela, il inflige cependant E2F aux tests de Senseurs.

Corde : il s'agit d'une corde de 15 m de long, en fibre synthétique ou en produits naturels.

Eau : certains équipages préfèrent stocker de l'eau en plus de celle circulant dans le système de survie de leur vaisseau. Il est possible d'acheter des bidons de 10 L dans tous les astroports.

Gourde : en métal ou en matériaux synthétiques, elle permet de transporter environ 1 L d'eau.

Grappin : fabriqué en métal ou en fibres de carbone, il permet d'accrocher une corde à une fenêtre, un rempart ou toute prise similaire.

« Une corde ?
Pourquoi une corde ?
– Tu verras bien, p'tit gars. »

Grappin magnétique : ce grappin en fibres de carbone est vendu avec son pistolet-lanceur. Muni d'une ventouse magnétique, il s'accroche aux coques des vaisseaux et peut supporter 150 kg. Il confère sc aux tests d'Athlétisme pour atteindre un vaisseau spatial, en mouvement ou pas. Il porte à 50 m et peut être utilisé en combat tournoyant.

Hamac : aussi emblématique des pirates que le tricorne ou le sabre, le hamac est une pièce d'étoffe solide munie de cordes et de crochets. Il peut être installé n'importe où et, replié, sert de baluchon au matelot.

Instruments d'électronique : cette trousse à outils tient dans la poche et contient du matériel de haute technologie : mini-fer à souder, loupe de technicien, lampe frontale, etc. Elle est nécessaire à certains tests de Technologie et d'Ingénierie.

Lampe torche : construite en plastique, elle éclaire jusqu'à une dizaine de mètres pendant une cinquantaine d'heures. Elle est jetable.

Matériel de plongée : cet ensemble regroupe une tenue étanche, des palmes, un respirateur et des réservoirs d'air. Il permet de plonger jusqu'à 500 m de profondeur pendant une heure.

Module-mémoire : tenant dans la main, ce module est équipé d'un clavier miniature, d'un petit écran et d'une prise de connexion. Il permet de stocker des informations et dispose de quelques fonctionnalités de gestion de fichiers et de transfert de données. Il peut contenir l'équivalent d'une petite bibliothèque ou cinq coordonnées de saut hyperspatial.

Navordinateur de poche : tenant dans la main, ce module est équipé d'un clavier miniature, d'un petit écran et d'une prise de connexion. Il permet de toujours trouver le nord magnétique sur une planète et de se repérer à quelques mètres près si une carte de celle-ci a été transférée dans le module. Muni d'un compas inertiel, il permet de toujours retrouver son chemin.

Ration : vendue dans un emballage hermétique de plastique, cette ration d'un demi-kilo contient tout ce qu'il faut pour se nourrir pendant une journée, excepté l'eau.

Respirateur : cet ensemble comprend un masque recouvrant la bouche et le nez et deux filtres à air. Il permet de respirer normalement dans une atmosphère légèrement nocive et confère SC sur tous les tests résolus pour résister aux gaz et à ces environnements nocifs. Il ne contient aucune réserve d'air. Les filtres restent efficaces pendant une cinquantaine d'heures. Le respirateur est jetable.

Sac à dos : construit dans des fibres synthétiques et muni de nombreuses poches, ce sac à dos est idéal pour emmener son matériel de camping ou sa collection personnelle d'armes technologiques.

TECHNOLOGIE COURANTE

Matériel d'exploration	Prix	Disponibilité
Corde (15 m)	5 ₡	C
Eau (1 L)	1 ₡	C
Gourde	1 ₡	C
Grappin	2 ₡	C
Grappin magnétique	50 ₡	B
Hamac	1 ₡	C
Lampe torche	2 ₡	B
Ration/j (0,5 kg)	1 ₡	C
Respirateur	10 ₡	B
Matériel de plongée	50 ₡	B
Sac à dos	1 ₡	C

Haute technologie	Prix	Disponibilité
Caisse à outils	100 ₡	B
Combinaison de vol	50 ₡	B
Communicateur	75 ₡	B
Module-mémoire	1 000 ₡	A
Scaphandre	500 ₡	B
Navordinateur de poche	750 ₡	A
Instruments d'électronique	250 ₡	B

Navigation	Prix	Disponibilité
Carte galactique de mauvaise qualité	500 ₡	B
Carte galactique standard	2 500 ₡	B
Carte galactique à jour	5 000 ₡	A
Carte galactique précise	10 000 ₡	A
Carte planétaire	50 ₡	B
Carte de système	250 ₡	B

Scaphandre : il s'agit d'un scaphandre spatial civil. Unitaille et unisexe, il est un peu bouffant, mais pas trop. Il comprend une tenue hermétique, isotherme et anti-radiations, le casque et sa visière, la réserve d'oxygène (1 heure) et des bottes à crampons magnétiques qui permettent de s'accrocher à la coque des vaisseaux sans risquer de tomber. Les scaphandres sont généralement de couleur vive (blanche, jaune, orange), pour faciliter le repérage des hommes à la dérive et sont tous équipés d'un communicateur. Ils sont également conçus pour être extrêmement rapides à enfiler : un test d'Environnement (Espace) (2) suffit (cf. p. 108). Ils infligent une pénalité de D+1 à toutes les actions physiques liées à l'Agilité ou la Perception. Un scaphandre dont le porteur est touché par une arme infligeant des dégâts L ou supérieurs est troué, il ne protège plus du vide spatial, mais confère sc aux tests d'Environnement (espace) effectués pour résister à cet environnement.

LA TECHNOLOGIE MILITAIRE

>>> Les armes

Dans une galaxie rongée par la guerre, les armes figurent parmi les possessions les plus importantes, et parmi les marchandises les plus convoitées. Dans les Barrens, se promener sans arme revient à porter un écriteau « Agressez-moi » et même dans les nations stellaires, être armé constitue la meilleure assurance-vie.

Les armes de tir du dernier millénaire reposent sur trois types de technologies. Chacune a ses avantages et ses inconvénients, mais elles ont toutes un point commun : elles peuvent faire feu dans tous les environnements, y compris l'espace, ou sous l'eau !

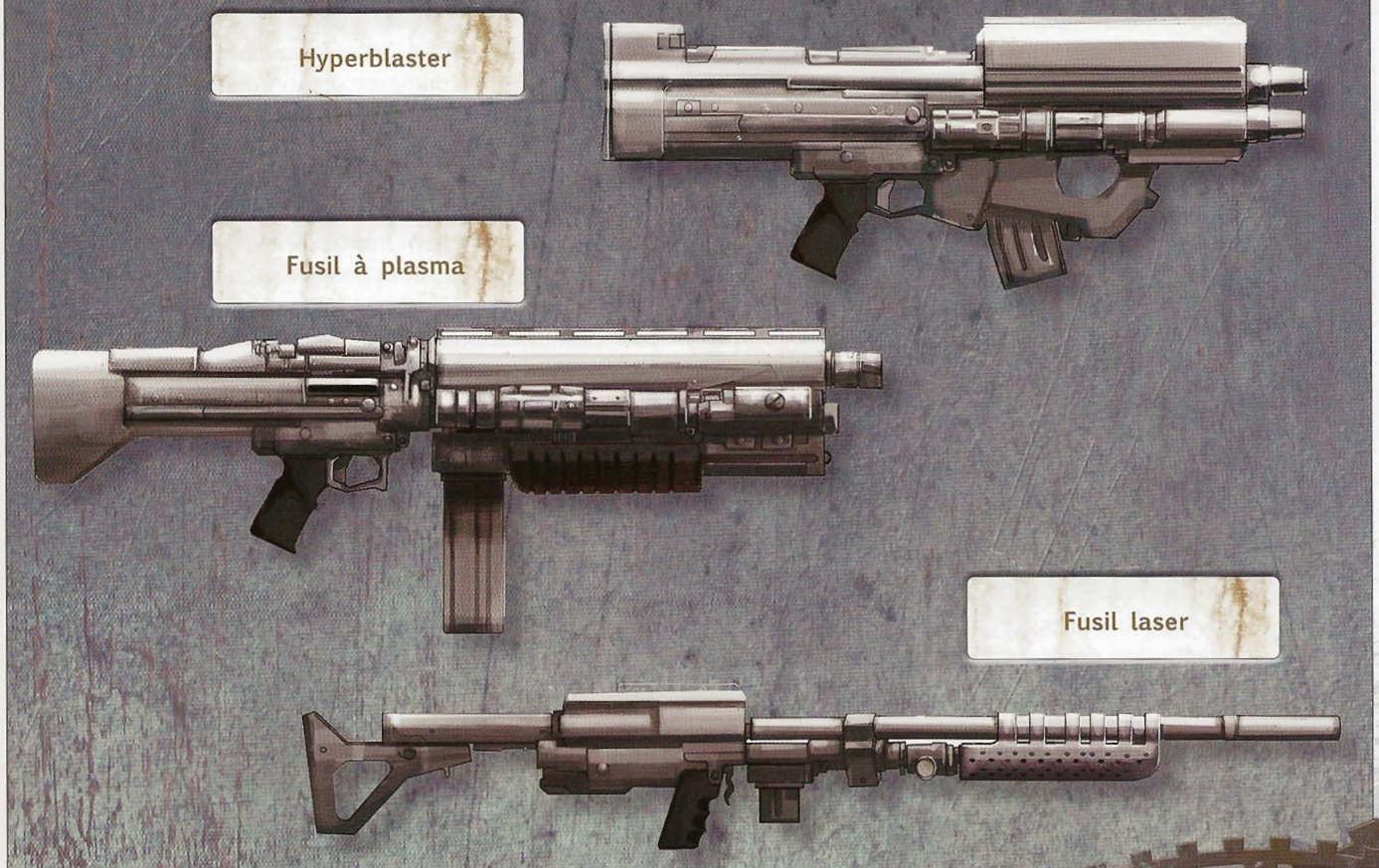
- Les armes **lasers** émettent un long rayon lumineux suffisamment cohérent pour rester précis et mortel sur de longues distances. Cette technologie éprouvée et fiable permet de construire des armes efficaces et peu onéreuses.
- Les armes à **plasma** projettent des billes de plasma sous pression. Lorsque ces projectiles rougeoyants touchent leur cible, ils explosent en libérant une terrible énergie destructrice. Les cartouches utilisées sont solides et doivent être engagées manuellement entre chaque tir.
- Les armes **blasters** envoient des éclairs d'énergie en direction de leurs cibles. Ceux-ci ne demandent qu'une faible dépense d'énergie, les blasters peuvent donc en générer des rafales entières ! Ces armes sont très appréciées des soldats mais coûtent malheureusement très cher.

« Les flingues, c'est comme les capotes, je préfère en avoir un et pas en avoir besoin qu'en avoir besoin et pas en avoir un. »

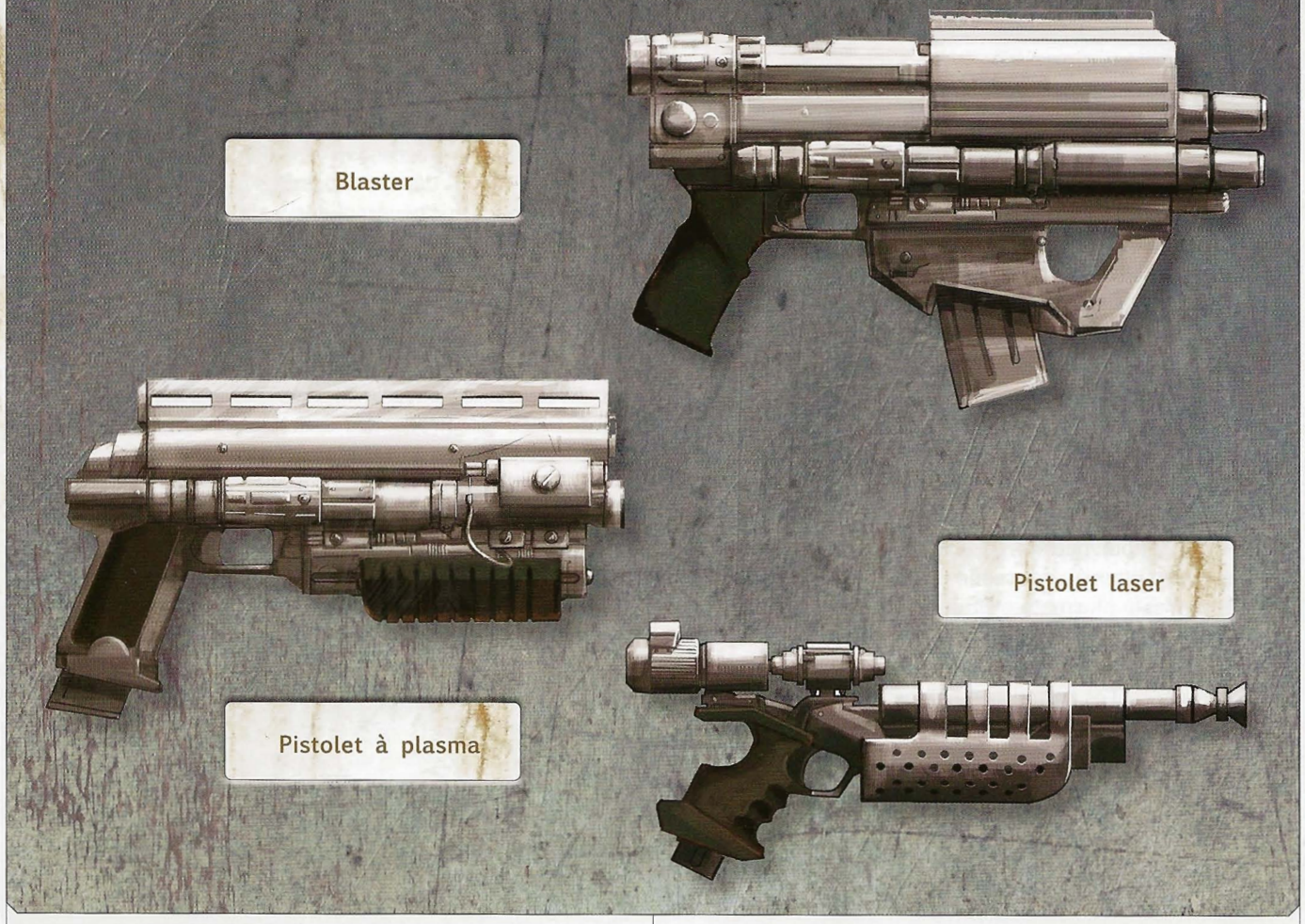
Ces trois technologies ont donné naissance à de nombreuses armes : pistolets, fusils et armes lourdes. Ces dernières utilisent en outre une quatrième technologie, mineure dans le dernier millénaire : les armes à munitions solides. Les lance-roquettes et les lance-missiles envoient en effet des projectiles solides qui explosent à l'impact.

Les armes de mêlée, quant à elles, sont restées rustiques et efficaces. Leur nature physique, par opposition aux armes à distance, énergétiques, et la façon dont elles transmettent l'énergie cinétique des coups leur permettent même de venir à bout des armures les plus perfectionnées du dernier millénaire. Rien ne vaut une bonne lame d'acier pour massacrer d'un adversaire ! Cependant, les ingénieurs militaires ne se sont pas satisfaits de cela et ont rajouté quelques raffinements aux armes de mêlée, comme la capacité de vibrer ou des lames de tronçonneuses.

ARMES D'ÉPAULE DU DERNIER MILLÉNAIRE



ARMES DE POING DU DERNIER MILLÉNAIRE



Baïonnette : cette lame légèrement crantée dispose d'attaches pour être fixée sur n'importe quelle arme d'épaule. Elle permet d'utiliser celle-ci comme une arme de mêlée sans avoir besoin de dégainer ou de réarmer. Elle inflige D+1 aux tirs réalisés avec l'arme sur laquelle elle est montée.

Blaster : plus long que les autres armes de poing, le blaster est généralement équipé d'une poignée au bout de son canon pour être tenu à deux mains. Ses rafales produisent un véritable feu d'artifice.

Bouclier : construit en métal ou en fibres synthétiques, il permet de dévier les coups en mêlée. Il confère sc sur les tests de Mêlée effectués pour éviter une attaque de corps à corps.

Épée tronçonneuse : le summum de l'arme de mêlée, cette épée technologique est équipée d'une lame crantée de... tronçonneuse. Le mécanisme est activé par un interrupteur dans la poignée et alimentée par une batterie rechargeable capable de fournir l'énergie pour 10 touches. Le bruit caractéristique de cette arme est connu à travers toute la galaxie.

Fusil à plasma : massif et imposant, le fusil à plasma est d'un tel calibre qu'on peut presque glisser sa main dans le canon. Celui-ci est équipé d'une pompe pour réarmer le fusil entre chaque tir. Le « ka-chink » caractéristique du fusil à plasma, suivi du bruit de la douille tombant au sol, a déjà mis fin à d'innombrables combats.

Fusil laser : parfois appelée « carabine laser », cette arme fine et élégante a les faveurs des fusiliers, des chasseurs de prime et des tireurs d'élite. Sa précision est sans égale, et son rayon à haute densité rate rarement sa cible.

Grenades : il existe différents types de grenades, ou plutôt d'explosifs servant à construire les grenades. Elles fonctionnent toutes sur le même principe : un interrupteur ou une goupille active un compte à rebours. Lorsque la grenade explose, elle envoie un peu partout les débris de son enveloppe, propulsés par l'onde de choc de l'explosion. Les grenades à fragmentation utilisent un explosif chimique, les grenades à plasma contiennent du plasma sous pression. Saisir une grenade prête à l'emploi (accroché à la ceinture, en bandoulière, etc.) nécessite l'action « Réarmer ». Une grenade explose à la fin du tour où elle a été lancée. C'est une arme à aire d'effet et à tir indirect.

Hyperblaster : ce fusil aux allures meurtrières est reconnaissable à son triple canon rotatif. Il est souvent équipé d'une poignée pour être fermement tenu à deux mains. Selon les modèles, le chargeur, toujours imposant, est encastré dans la crosse ou placé à l'avant de celle-ci, et sert de poignée pour la deuxième main.

Hyperblaster lourd : cette mitrailleuse énergétique est munie d'une demi-douzaine de canons rotatifs. Elle se porte à la hanche, en bandoulière, une main à l'arrière de l'arme sur la gâchette, l'autre au-dessus, sur la poignée de stabilisation. Il y a tant de canons rotatifs qu'un moteur électrique est nécessaire au bon fonctionnement de l'arme. Son ronronnement est caractéristique, il ne peut être confondu avec une tondeuse à gazon !

Lance-roquettes à répétition : pour beaucoup, le LRR est l'arme ultime. Ce gros tube se tient sous le bras, une main bien arrimée sous le canon, l'autre solidement serrée sur la poignée. L'imposant chargeur alimente l'arme en mini-roquettes par le haut, et une flamme d'un bon mètre jaillit à l'arrière de l'arme à chaque tir. La discrétion n'est pas de mise, mais le résultat est là ! Le LRR est une arme à aire d'effet.

Pavois : il fonctionne sur le même principe que le bouclier, mais est bien plus grand, allant du menton jusqu'à la cheville. Il confère SC sur les tests de Mêlée effectués pour éviter une attaque de corps à corps, mais encombre comme plusieurs armes (cf. p. 101).

Pistolet à plasma : qualifié de « gros calibre » par les pillards de toute la galaxie, le pistolet à plasma nécessite d'avoir des mains comme des battoirs pour être tenu correctement. Bruyant, peu pratique d'emploi, il a pour lui de faire des blessures grosses comme des petites assiettes. Il se réarme à l'aide d'une pompe qui permet de mettre en place la munition suivante.

Pistolet laser : compact et élégant, le pistolet laser est l'arme d'autodéfense idéale. Les officiers de la plupart des nations stellaires en portent un.

Poignard : Cette arme de mêlée est équipée d'une lame d'environ vingt centimètres en acier. Certains sont crantés, d'autres ont une garde.

Poing de combat : un classique des bagarres de bar, un poing de combat est soit un ensemble d'anneaux solidement reliés entre eux et porté au niveau des phalanges, soit un gant en cuir lesté sur l'avant.

Sabre de pirate : arme emblématique des pirates, le sabre d'abordage est un symbole connu dans toute la galaxie. Simple, à un seul tranchant, il est légèrement courbe et sa lame plutôt courte est idéale pour se battre dans les coursives de vaisseau.

LA TECHNOLOGIE MILITAIRE

Armes	Prix	Disponibilité
Baïonnette	5 ₡	C
Blaster	125 ₡	B
Bouclier	10 ₡	C
Épée tronçonneuse	250 ₡	B
Fusil à plasma	150 ₡	B
Fusil laser	100 ₡	B
Grenade à fragmentation	25 ₡	B
Grenade à plasma	50 ₡	B
Hyperblaster lourd	500 ₡	B
Hyperblaster	250 ₡	B
Lance-roquettes à répétition	1 000 ₡	B
Pistolet à plasma	75 ₡	B
Pistolet laser	50 ₡	B
Poignard	5 ₡	C
Poing de combat	5 ₡	B
Sabre de pirate	15 ₡	B

Protections	Prix	Disponibilité
Armure intégrale	1 000 ₡	A
Plastron blindé	100 ₡	B
Armure archaïque	10 ₡	C
Gilet protecteur	25 ₡	B

Accessoires	Prix	Disponibilité
Finition pirate	25 ₡	B
Lunette de visée	50 ₡	B
Munitions blaster/10	5 ₡	B
Munitions laser/10	1 ₡	B
Munitions plasma/10	3 ₡	B
Roquette/1	50 ₡	B

PERMIS DE PORT D'ARME

Dans la plupart des nations stellaires, la question du port d'armes ne se pose pas. Ou en tout cas, ce n'est pas l'arme le critère.

Dans **l'Empire de Sol**, seuls les nobles peuvent porter des armes ou des armures. Les autres sont exécutés sur place. Des dérogations sont possibles pour les ambassadeurs et les marchands de l'OCG.

Dans la **Ligue des planètes libres**, le pacifisme prévaut et le port d'armes ou d'armure est strictement interdit.

Dans l'**Empire galactique**, l'utilisation du matériel militaire est réservée aux... militaires. Les autres sont exécutés sur place. Même lorsqu'une dérogation est accordée, celle-ci est strictement réglementée.

Seul l'**OCG** connaît la notion de permis. Il suffit simplement de payer une taxe équivalente à 25 % du prix de l'arme, de la protection ou de l'accessoire acheté. Les gardes OCG qui opèrent dans les astroports du cartel ne sont pas très regardants, tant qu'il n'y a pas de problème.

Dans les **Barrens**, les pirates peuvent se balader avec toutes les armes qu'ils désirent. C'est la fête !

ARMES DE MÊLÉE

Nom	Dégâts	CAR
Baïonnette	L	1
Bouclier/Pavois	-	-
Épée tronçonneuse	M	3
Poing de combat	L	2
Poignard	L	2
Sabre de pirate	G	2

ARMES DE POING

Nom	Dégâts	MdT	Charg.	Portée	CAR
Blaster	1L	RC	10	15	2
Pistolet à plasma	1G	CC	5	5	3
Pistolet laser	2L	SA	5	25	2

ARMES D'ÉPAULE

Nom	Dégâts	MdT	Charg.	Portée	CAR
Fusil à plasma	1M	CC	10	15	4
Fusil laser	2G	SA	10	100	2
Hyperblaster	1G	RC/RL	30	50	3

ARMES LOURDES

Nom	Dégâts	MdT	Charg.	Portée	CAR
Grenade à fragmentation	5G	CC	1	CARx5	2
Grenade à plasma	5M	CC	1	CARx5	2
Hyperblaster lourd	1G	RL	100	500	4
Lance-roquettes à répétition	2M	SA	5	250	5

>>> Les armures

Face aux armes dévastatrices qui équipent les soldats du dernier millénaire, les ingénieurs militaires ont dû concevoir des armures tout aussi efficaces. Résistantes et légères, celles-ci sont constituées de pièces métalliques et de matériaux composites capables de disperser facilement les rayons des armes modernes. Si les premières sont rigides, les seconds sont souples et laissent leur porteur libre de ses mouvements. Selon qu'une armure est plutôt constituée de pièces rigides ou souples, on dit d'elle qu'elle est lourde ou légère. Une armure lourde augmente d'un point la Difficulté de toutes les actions physiques. Le MJ détermine ce qui constitue une action physique comme pour le malus d'encombrement (cf. p. 101). Ces deux malus sont cumulables.

Malgré toutes leurs qualités, les armures du dernier millénaire souffrent d'un défaut. Face aux armes de mêlée, leur capacité à disperser l'énergie des rayons ne sert pas à grand-chose. La puissance physique du choc et la surface sur laquelle il s'exerce ne permettent pas aux armures d'agir efficacement. Ainsi, contre les attaques de mêlée, la valeur de Protection des armures est réduite d'un point.

LES ARMES : MODE D'EMPLOI

Toutes les armes sont décrites grâce aux informations présentées ci-dessous :

Dégâts : indique le niveau et les points de dégâts infligés par cette arme. Les armes de mêlée n'indiquent que le niveau de dégâts, le nombre de points de dégâts est déterminé par la Carrure de l'utilisateur.

MdT : indique les modes de tir disponibles pour cette arme.

Charg. : indique le nombre de munitions dans un chargeur.

Portée : indique la portée de l'arme en mètres.

CAR : indique la valeur minimum de Carrure nécessaire pour utiliser l'arme.

ARMURES

Nom	Protection	Lourde ?
Armure intégrale	3	D+1
Plastron blindé	2	D+1
Gilet protecteur	1	0

Armure intégrale : cette armure représente le summum de la technologie militaire. Composée presque entièrement de matériaux composites, elle recouvre le soldat de la tête aux pieds. Elle comprend un casque, des gants et des bottes de sécurité. Selon les modèles, le casque dispose d'une visière amovible ou non. Seuls les scaphandres de combat de l'Empire galactique offrent une meilleure protection que ces armures. S'équiper d'une armure intégrale prend 5 minutes. Elle ne peut être portée en même temps qu'un scaphandre.

Plastron blindé : constitué de pièces métalliques et de matériaux composites, cette armure recouvre le torse du soldat, ainsi que ses épaules. Elle est vendue avec un casque métallique et des protections pour les bras. Rustique et efficace, c'est l'armure que portent la plupart des soldats du dernier millénaire.

Gilet protecteur : de loin, le gilet protecteur ne ressemble pas vraiment à une armure. Cet épais gilet renferme dans son épaisseur de fines lamelles de métal et de matériaux composites. Il protège le torse et comporte parfois des poches, bien utiles pour ranger ses chargeurs. Bien qu'un examen attentif ne laisse aucun doute sur la nature du gilet protecteur, son aspect anodin attire toujours moins l'attention qu'un plastron blindé. La plupart des miliciens et des agents de sécurité portent de telles armures.

>>> Accessoires

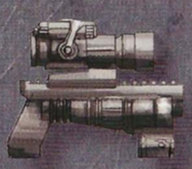
Bien que la puissance de feu constitue la principale qualité des armes du dernier millénaire, un peu de finesse n'a jamais fait de mal, et les soldats les plus retors apprécient de doter leurs armes de quelques gadgets. Surtout, aucune arme ne fonctionne sans munitions !

Finition « pirate » : depuis qu'ils se sont installés sur Havana, les pirates de l'espace ont adopté de nombreuses coutumes de cette planète. Ils apprécient notamment certaines armes archaïques de cette culture et ont décidé de doter leurs armes technologiques du même aspect. La finition « pirate » remplace les parties en plastique d'une arme par du bois et du métal. Ces pièces sont parfois rehaussées de dorures et de gravures à la main. Il est possible d'appliquer une finition « pirate » à un gilet protecteur pour lui donner l'aspect du cuir ou à un plastron blindé pour qu'il ressemble à une armure de l'ancien temps, aux formes gracieuses. Rien à dire, les pirates ont du style !

Lunette de visée : toutes les armes technologiques sont équipées de monture sur leur canon pour accueillir une lunette. Celle-ci est constituée de verres grossissants qui confèrent un sc aux tirs réalisés au-delà de la portée de l'arme. Un tireur ne peut bénéficier de cet effet que s'il tire en CC ou SA.

Munitions : les munitions du dernier millénaire se présentent sous la forme de chargeurs énergétiques. Il existe des chargeurs différents pour chaque type d'armes. Ceux des armes lasers et blasters sont insérés dans les armes, leurs aiguilles de connexion se fichant dans les contacts de celles-ci. Bien qu'ils s'utilisent de la même façon, ils ne sont pas interchangeables. Ceux des armes plasma contiennent des munitions solides qui sont extirpées une à une du chargeur par le mécanisme de l'arme. Il est impossible d'utiliser un chargeur de fusil dans un pistolet, même si les deux armes sont de la même technologie car la taille des armes, et donc des fentes d'alimentation, sont différentes.

ACCESSOIRES



Lunette de visée

Finition pirate

LA TECHNOLOGIE MÉDICALE

>>> Matériel de soins

La science n'a pas fait des progrès que dans l'art de donner la mort. Elle est également capable de sauver des vies. Perdus dans l'espace ou au milieu d'un champ de bataille, les médecins du dernier millénaire ont à leur disposition des outils extrêmement perfectionnés pour accomplir leur travail : antibiotiques à large spectre, systèmes experts de diagnostic, et, pour les plus chanceux, des nanomachines médicales. Ces dernières sont capables de visiter l'organisme du patient, de diagnostiquer elles-mêmes le problème et d'agir en conséquence. Bien sûr, cela est réservé à l'élite des nations stellaires et dans les Barrens, la plupart des blessures sont encore soignées avec un linge sale en guise de bandage et une rasade de gnôle pour désinfectant !

En outre, la technologie médicale est incapable de soigner correctement les mutants. Malgré leur large spectre, les antibiotiques ne sont pas toujours efficaces dans un organisme muté, voire ont de terribles effets secondaires. Les systèmes experts de diagnostic sont déroutés par les morphologies toujours différentes des mutants, et même les nanomachines ont besoin d'être spécialement configurées avant d'être injectées dans leur corps. Ce n'est pas tant la nature même des mutants qui rend les soins difficiles que les différences biologiques qui séparent chacun d'entre eux. Celle-ci rend impossible l'établissement de médicaments ou de protocoles valables pour tous les mutants. Les anciens peuples extraterrestres n'avaient pas ce problème, car partageant les mêmes gênes, ils pouvaient établir des procédés médicaux valables pour tous.

Antidote générique : chaque dose de cet antidote est vendue dans la seringue jetable qui permet de l'injecter. Utilisée avant que les effets d'un poison ne soient résolus, elle confère SC au test d'Athlétisme pour échapper à ceux-ci. Dans tous les cas, elle confère SC aux tests de Médecine visant à soigner le patient du poison.

LA TECHNOLOGIE MÉDICALE

Article	Prix	Disponibilité
Antidote générique	10 ₡	B
Crochet	25 ₡	C
Jambe cybernétique	1 500 ₡	A
Jambe de bois	50 ₡	C
Main cybernétique	1 000 ₡	A
Medikit (recharge)	5 ₡	B
Medikit	100 ₡	B
Œil cybernétique	2 500 ₡	A
Œil de verre	100 ₡	B
Oreille cybernétique	2 500 ₡	A
Pilules anti-radiations	10 ₡	B
Sexe cybernétique	1 000 ₡	A
Spray coagulant	10 ₡	B

Medikit : un medikit se présente sous la forme d'une petite mallette blanche portant une croix rouge. Il contient des bandages, quelques antibiotiques, du désinfectant, des aiguilles, des attelles, de l'onguent et quelques médicaments. Il comprend également un système expert rudimentaire, tout juste bon à éviter une grosse bévue médicale. Il ne confère aucun bonus, car il est nécessaire pour effectuer dans de bonnes conditions un test de Premiers soins. Un medikit peut être utilisé 10 fois avant d'être vidé de son matériel. Une recharge de medikit coûte 5 ₡.

« L'avantage du laser, c'est que ça cautérise les blessures. »

Pilules anti-radiations : ces petites gélules se dissolvent dans le système digestif. Grâce à l'iode qu'elles contiennent, elles confèrent SC aux tests d'Athlétisme effectués pour résister aux effets des radiations pendant les prochaines 24 h.

Spray coagulant : cet instrument médical ressemble à une bombe de peinture. Il projette en réalité une glue biologique qui permet de stopper rapidement une hémorragie. Un test de Premiers soins (1) permet de l'utiliser pour stabiliser un personnage. La bombe est vidée par cette utilisation.

>>> Prothèses cybernétiques

La technologie médicale atteint des sommets d'efficacité et de raffinement avec les prothèses cybernétiques. Grâce à ces machines complexes et coûteuses, il est possible de remplacer les membres amputés ou les organes les plus sensibles. Comme à leur habitude, les humains ont tôt fait de dévoyer cette avancée technologique et certains « patients » s'amputent volontairement pour se faire greffer des membres, robotiques certes, mais parfaits.

Les membres cybernétiques sont greffés grâce à des colonies de nanomachines qui tissent de puissants liens entre le squelette ou le moignon et le membre cybernétique. Des connexions chimiques et électriques sont installées pour que le membre réagisse comme s'il était d'origine. Malgré cela, les sensations ne sont jamais les mêmes qu'avec un membre biologique, et bien des patients cybernétisés continuent d'expérimenter des douleurs fantômes comme s'ils étaient toujours amputés. D'ailleurs, d'une certaine façon, c'est toujours le cas.

Malgré le miracle de la cybernétique, il est toujours impossible de créer des « surhommes » cyborgs. Au-delà de quelques prothèses, la psyché humaine ne supporte plus les sensations froides et métalliques renvoyées par les membres artificiels et le patient devient fou. En outre, si les prothèses remplacent parfaitement les membres d'origines, il est très complexe d'en construire qui soient *meilleures* que l'original. Enfin, les prothèses cybernétiques doivent faire l'objet d'un soin constant et nécessitent d'être entretenues toutes les semaines grâce à un test réussi d'**Ingénierie (2)** qui réclame une journée de travail.

Comme pour le reste de la technologie médicale, la physionomie si particulière des mutants interdit à ceux-

ci les membres cybernétiques. Certains hôpitaux OCG de classe A proposent des prothèses sur mesure pour les mutants, mais celles-ci coûtent dix fois la valeur normale. Lorsqu'ils sont amputés, les mutants doivent le plus souvent se contenter d'un œil de verre, d'un crochet ou d'une jambe de bois !

Crochet : probablement l'une des prothèses les plus rudimentaires et barbares. Il s'agit simplement d'un crochet métallique fixé sur le moignon. Il ne transmet aucune sensation et ne dispose d'aucune articulation. Le personnage subit e2f lorsqu'il doit agir avec cette main, mais qu'il peut s'aider de l'autre. Sinon, il subit E2F et certaines actions sont impossibles (à la discrétion du MJ). Le crochet ne peut être utilisé que comme arme de mêlée (L).

Jambe cybernétique : cette jambe de métal a un aspect clairement artificiel. Ses servomoteurs produisent un léger ronronnement. Ces détails mis à part, elle remplit exactement la même fonction qu'une jambe biologique. Le personnage subit e2f lorsqu'il utilise ce membre sans pouvoir s'aider d'un autre.

Jambe de bois : ce simple bout de bois est fixé au moignon de la jambe. Certaines jambes de bois sont décorées ou sculptées. Elles ne transmettent aucune sensation et sont particulièrement instables. Le personnage subit E2F pour les actions impliquant l'usage des jambes et certaines actions sont impossibles, comme Courir et Sprinter.

Main cybernétique : cette main robotique ne peut cacher sa nature mécanique. Les pistons s'activent sur le dos de la main et sous le poignet à chaque mouvement et les engrenages sont visibles à chaque phalange. Cela dit, la main cybernétique remplace parfaitement celle d'origine. Le personnage subit e2f lorsqu'il utilise ce membre sans pouvoir s'aider d'un autre.

Œil cybernétique : l'œil cybernétique est indissociable d'un œil normal. Seul un examen attentif permet de repérer l'iris robotique et la texture artificielle. Cet œil ressemble parfaitement à l'organe originel. Le personnage subit e2f pour les actions liées à la vue.

Œil de verre : ce globe artificiel sert uniquement à faire illusion. Il est complètement inerte et n'est pas relié au nerf optique. En outre, sa nature artificielle est évidente. Cela dit, de nombreux pirates trouvent cela préférable à un vilain bandeau ou une orbite vide. Le personnage subit E2F aux actions basées sur la vue.

Oreille cybernétique : cet implant ressemble à un gros écouteur, comme ceux des casques radio. Installé à l'endroit de l'oreille externe, il réplique complètement les facultés de celle-ci à défaut de son aspect. Le personnage subit e2f pour les actions liées à l'ouïe.

Sexe cybernétique : les relations sexuelles sont l'un des rares domaines où la cybernétique peut facilement augmenter les capacités humaines. Qu'ils soient masculins ou féminins, ces sexes sont toujours... prêts à l'emploi, et ce des heures durant pour la version masculine. Leur aspect réplique celui de l'organe biologique et seul un examen attentif permet de repérer leur nature artificielle. Les sensations, cependant, ne sont jamais les mêmes. Un tel organe confère un sc sur les tests de Séduction visant à satisfaire son partenaire au lit... ou ailleurs !

LA BELLE VIE

>>> Les trains de vie

Les pirates savent s'amuser et profiter de tous les crédits gagnés par leur dur labeur. Certains d'entre eux passent même le plus clair de leur temps à ne rien faire. La piraterie n'est pas une fin en soi, mais un moyen de s'assurer la vie la plus agréable possible !

Le train de vie d'un personnage représente toutes ses dépenses quotidiennes, ainsi que les petits cadeaux qu'il se fait et qui rendent sa vie plus sympathique : les vêtements, une cabine décente dans le vaisseau ou une belle chambre d'hôtel, des repas de gourmet et des toilettes de gentilhomme.

Le train de vie n'est pas utilisé pendant les aventures des personnages. Dans ces moments-là, chaque crédit compte et le MJ est invité à faire payer chaque dépense à son juste prix. Lorsque les PJ prennent des vacances, en revanche, ils se contentent de payer le prix indiqué entre parenthèses pour profiter de ce train de vie pendant un mois entier. Les jours passent alors paisiblement et le MJ peut laisser les PJ vaquer tranquillement à leurs occupations pendant qu'ils profitent de leurs vacances. Une fois le mois fini, ou lorsque l'aventure reprend, le personnage perd le bénéfice de son train de vie.

Misère (0) : ce train de vie est celui des pirates à la dentition déficiente et vivant à fond de cale. Dans les nations stellaires, c'est celui des mendiants et des parias.

Pauvre (10) : un pirate pauvre est mal habillé, mange mal, dort dans un hamac, mais n'est pas foncièrement repoussant. Il boit du rhum frelaté et mange ce qu'il peut pêcher ou chasser. Dans les nations stellaires, c'est le train de vie des ouvriers exploités et des serfs.

Standard (50) : avec ce train de vie, un pirate porte des habits décents, parfois hauts en couleur, mais dort toujours dans son hamac. Il boit du rhum de mauvaise qualité et s'offre parfois des repas sans saveur à l'auberge locale. Dans les nations stellaires, c'est le train de vie des travailleurs sans histoire.

Aisé (500) : un pirate aisé porte de beaux vêtements et de jolis bijoux. Il dispose d'une cabine spartiate ou d'une chambre d'hôtel propre. Il se lave tous les jours, mange bien et boit du bon rhum. Dans les nations stel-

laires, c'est le train de vie des hommes d'affaires talentueux, des petits nobles et des officiers militaires.

Riche (1000) : un pirate riche est en général capitaine. Il porte des vêtements sur mesure et habite une cabine ou une chambre d'hôtel spacieuse. Il ne fait plus jamais la cuisine et boit du rhum d'Havana. Dans les nations stellaires, c'est le train de vie des nobles, des capitaines d'industrie et des officiers supérieurs.

Très riche (10 000) : seuls les capitaines de confrérie peuvent espérer goûter au luxe de ce train de vie. Le pirate possède probablement une frégate ou un cuirassé. Il dispose de tout un équipage pour assouvir ses moindres désirs et d'un pied à terre sur Havana pour y passer du bon temps. Dans les nations stellaires, c'est celui des rois, des PDG galactiques et des officiers d'état-major.

« Hoho, et une bouteille de rhum ! »

>>> Le luxe

Dans le dernier millénaire, la misère la plus crasse côtoie le luxe le plus indécent. D'aventure en aventure, les pirates passent de l'un à l'autre au gré de leurs victoires et de leurs défaites. S'obstinant à vouloir se tailler la part du lion dans cette galaxie sans foi ni loi, ils amassent toutes sortes de babioles et entassent un trésor hétéroclite dans leur cabine. C'est bien beau de risquer sa vie, mais ça ne rime à rien si ça ne permet pas d'avoir la classe !

Les articles de luxe correspondent à des biens précis et sont définitivement acquis par les personnages, indépendamment de leur train de vie. Ils leur sont parfois même utiles en aventure !

Babioles : à travers toute la galaxie, il est possible de trouver des artisans et des filous qui vendent des bijoux de pacotille : faux diamants, bijoux plaqués or et fausses parures extraterrestres. Bref, les babioles sont des bijoux, mais en toc. Cela n'empêche pas certains pirates d'en porter plusieurs, histoire d'impressionner la galerie !

Bijoux : ceux-là sont bien authentiques : bagues ouvragées, pierres précieuses, colliers en or et bracelets anciens. Si, à première vue, rien ne les distingue des babioles, les connaisseurs savent en reconnaître la valeur, ainsi que celle de celui qui les porte.

Gadget : quels que soient les vêtements, les pirates aiment rehausser leur allure par le port de gadgets : un joli chapeau, une pipe ouvragée ou un colifichet typique sont autant de moyens d'afficher son identité ou sa richesse. Plus c'est insolite, mieux c'est !

Meuble luxueux : la cabine d'un pirate est une extension de lui-même. Aux lits superposés et aux meubles escamotables, il leur préfère souvent des ouvrages artisanaux ou anciens : armoire, commode, lit à baldaquin, etc. ; tout est bon pour décorer sa cabine et la transformer en véritable lieu de vie !

Perroquet : animal de compagnie typique des pirates, le perroquet a voyagé dans toute la galaxie et on peut désormais en acheter presque partout. Relativement obéissant, il s'installe sur l'épaule de son propriétaire et hurle toutes sortes d'insanités aux passants.

Singe : autre animal de compagnie ayant les faveurs des pirates. Ce petit singe (chimpanzé, ouistiti) est espiègle, mais tendre. Il s'accroche à son propriétaire et chipe tout ce qui passe à portée de main, surtout ce qui se mange.

Vêtements « olé-olé » : tenues en cuir moulantes, décolletés osés ou sous-vêtements coquins, ces vêtements sont impudiques et sexy. Ils confèrent sc sur les tests de Séduction, mais ne peuvent pas se porter partout !

Vêtements chics : Qu'il s'agisse d'un costume d'apparat, d'une robe de soirée ou d'une tenue d'officier, ces vêtements sont idéaux pour fricoter dans les galas. Ils confèrent sc sur les tests de Négociation effectués parmi la haute société.

Vêtements de pirate : hauts en couleur, ces vêtements identifient les pirates à travers toute la galaxie : bottes en cuir, chemises ouvertes, bicornes ou tricornes, vestes trois-quarts, etc. Ils confèrent sc sur les tests de Négociation et de Trempe effectués parmi les pirates.

Vêtements simples : ce sont les habits portés par la majorité des gens dans le dernier millénaire : des chemises à col droit, des pantalons de fibres synthétiques et des manteaux en toile cirée. Simples, costauds et complètement mornes.

>>> La fête

Une fois qu'il s'est aménagé un nid douillet et qu'il s'est fait beau, un pirate peut enfin passer aux choses sérieuses : faire la fête. Les fêtes pirates sont célèbres et font que, malgré la violence dont ils sont capables, les pirates sont aimés un peu partout dans la galaxie. Pendant toute une soirée, ou parfois plusieurs jours, les pirates boivent, mangent, chantent, dansent et... font des choses qui ne regardent qu'eux !

Outre le bon temps passé ensemble, faire la fête permet aux pirates de regagner des points de Panache (cf. p. 44). Il existe trois façons de faire la fête, et à chacune correspond un montant maximum de points de Panache que le personnage peut récupérer. Outre les crédits dépensés à l'achat de boissons et autres substances propres à mettre de l'ambiance, il existe une seconde condition pour que les points soient regagnés : chaque joueur dont le personnage participe à la fête doit raconter une anecdote rigolote, comme celles qui arrivent trop souvent lorsque des gens se retrouvent et boivent plus que de raison...

Faire la fête « entre potes » : le pirate et les autres PJ se rassemblent dans leur cabine ou sur la plage pour boire ensemble et se remémorer les aventures qu'ils ont vécues. Avec quelques bonnes bouteilles, du poisson cuit au feu de bois et peut-être une fille ou deux, la qualité de la soirée est assurée ! Cette fête permet à chaque personnage de regagner 1 PP.

LA BELLE VIE

Luxe	Prix	Disponibilité
Babioles	50 ₡	C
Bijoux	1000 ₡	C
Gadget	100 ₡	B
Meuble luxueux	500 ₡	B
Perroquet	50 ₡	C
Singe	25 ₡	C
Vêtements « olé-olé »	25 ₡	B
Vêtements chics	250 ₡	B
Vêtements de pirate	25 ₡	C
Vêtements simples	5 ₡	C

Faire la fête	Prix	Disponibilité
Chambre d'hôtel	5 ₡	B
Chambre d'hôtel de luxe	50 ₡	B
Fête « entre potes »	100 ₡ *	C
Fête « tournée générale »	500 ₡ *	C
Fête « c'est n'importe quoi »	1 000 ₡ *	C
Bouteille de rhum	1₡	C
Prostituée (la passe)	5 ₡	C
Repas	1 ₡	C
Repas gastronomique	25 ₡	B

* : *par personnage voulant regagner des PP.*

Faire la fête « tournée générale » : le pirate et les autres PJ font la bringue dans la salle commune d'une auberge ou avec tous les membres de leur équipage. Il faut acheter les bouteilles par caisses et allumer plusieurs fourneaux pour nourrir tous les fêtards. Avec tout ce monde, une bagarre ou deux éclateront forcément, mais cela fait partie du folklore. Cette fête permet à chaque personnage de regagner 3 PP.

Faire la fête « c'est n'importe quoi » : Le pirate et ses amis sortent le grand jeu. Pendant toute la journée, ils accumulent les provisions pour nourrir et faire boire toute une armée. Toute une plage est réquisitionnée et il faut des servants pour les aider à dresser toutes les tables. À la tombée de la nuit, des dizaines, parfois des centaines de personnes convergent vers le lieu choisi. La plupart des gens ne se connaissent pas, mais peu importe. La fête bat son plein pendant deux nuits et une journée. On y boit, mange, chante, danse et dort dans une ambiance plus ou moins bon enfant. C'est n'importe quoi ! Cette fête permet à chaque personnage de regagner 5 PP.

Bouteille de rhum : le rhum est la boisson préférée des pirates, ce qui le rend célèbre à travers toute la galaxie. Une authentique bouteille de rhum d'Havana vaut 10 ₡. Malheureusement, il est interdit d'acheter sur Havana plus d'une caisse de rhum (10 bouteilles) par homme d'équipage chaque mois. Cette nouvelle mesure de sécurité a été instaurée par le capitaine Blood pour éviter que les « filières du rhum » ne mènent les nations stellaires à la planète pirate.

Chambre d'hôtel : tous les astroports de la galaxie abritent au moins un hôtel, aussi crasseux soit-il. Pour 5 ₡, vous avez un lit, une porte qui se verrouille et des toilettes, parfois au bout du couloir. Pour dix fois plus, les toilettes sont dans la chambre et les draps sont propres.

Prostituée : le plus vieux métier du monde est exercé à travers toute la galaxie. Pour 5 ₡, une jeune femme pas trop vilaine, ou un jeune homme, s'occupe de vous pendant une heure. Une « poule de luxe », en revanche, peut demander 5000 ₡ pour rester avec vous toute la nuit...

Repas : Il n'est pas toujours nécessaire d'être cinquante pour passer une bonne soirée. Les pirates les plus chics ou les plus solitaires se contentent d'un bon repas servi par une serveuse avenante et polie. Des mets de qualité sont préparés par un vrai « chef » et sont accompagnés du meilleur alcool local. Ceux qui n'en ont pas les moyens se contentent d'une pièce de viande mal cuite et de légumes sans saveur.

LES VÉHICULES

La galaxie contient un nombre incroyable de planètes, toutes plus différentes les unes que les autres. Pour se déplacer à la surface de celles-ci, l'humanité a dû inventer un nombre tout aussi incroyable de véhicules, aux modes de déplacements et aux fonctions très variées : véhicules tout terrain à roues, bolides anti-grav, tank à chenilles ou avions de chasse à réaction. La plupart de ces modes de déplacement sont accessibles à toutes les planètes. Seul l'anti-grav est réservé à celles qui ont atteint un haut niveau de développement technologique. Ces réacteurs reposent sur la même technologie que celle utilisée pour maintenir une gravité artificielle dans les vaisseaux spatiaux. Ils sont capables de faire flotter un véhicule à quelques mètres au-dessus du sol. Il suffit ensuite d'un réacteur, même peu puissant, pour filer à de grandes vitesses.

Gaz !

Les véhicules qui se déplacent au sol utilisent en général un carburant chimique fabriqué à partir du pétrole ou d'un autre produit naturel proche. Les planètes les plus avancées peuvent synthétiser artificiellement un carburant chimique similaire. Les véhicules aériens des planètes les moins avancées utilisent une variante plus complexe de ce carburant. Celles qui sont plus évoluées équipent les véhicules anti-grav, les avions, les bateaux et les sous-marins de générateurs nucléaires qui utilisent la même technologie que les générateurs des vaisseaux spatiaux. Heureusement, les quantités d'énergie nécessaire sont beaucoup moins grandes, et ces réacteurs sont donc beaucoup plus sûrs que ceux utilisés dans l'espace.

La plupart des véhicules se pilotent avec un volant ou un manche à balai. Ils disposent d'instruments de bord rudimentaires, sauf pour ceux provenant des planètes les moins avancées, qui en sont dépourvus : il n'y a pas besoin de compteur de vitesse dans les Barrens ! Les véhicules les plus complexes ou les plus rapides ont des cockpits comparables à ceux des vaisseaux spatiaux.

PRÉSENTATION DES VÉHICULES

Les véhicules de *Metal Adventures* sont tous présentés selon le même format :

Nom du véhicule

Type : détermine la compétence nécessaire à son pilotage.

Manœuvrabilité : celle-ci est exprimée sous la forme d'une seconde chance ou d'un « essaie encore une fois ». Elle est liée à la taille du véhicule, à la qualité de ses instruments et à son ergonomie.

Vitesse tactique : en mètres par tour.

Vitesse de croisière : en kilomètres par heure et par jour entre parenthèses.

Blindage : indique le nombre de points de protection dont bénéficie le véhicule.

Structure : indique le nombre de points de structure par niveau d'état du véhicule.

Autonomie : indique la distance que peut parcourir le véhicule avant que son réservoir ne soit vide. Pour les véhicules utilisant un générateur nucléaire, l'autonomie indique le temps qu'il peut fonctionner avant que le matériel radioactif ne soit épuisé.

Équipage : l'équipage minimum pour pouvoir faire fonctionner le véhicule. (P) correspond aux pilotes et aux copilotes, (C) correspond aux canonniers, (Me) correspond aux mécaniciens, (Mo) aux mousses et (Fu) aux fusiliers, les hommes de troupes embarqués. Les chasseurs constituent une exception : le pilote peut effectuer toutes les actions, car ces appareils sont construits pour que tous les systèmes puissent être actionnés depuis le cockpit. Cependant, les chasseurs ne peuvent être équipés que d'armes et de systèmes ne nécessitant qu'un seul matelot.

Passagers : indique le nombre de personnages que le véhicule peut transporter en toute tranquillité.

Armements : indique les armes embarquées du véhicule.

Poids : indique le poids du véhicule, en kg ou en tonnes. Le chiffre entre parenthèses indique le nombre d'unités cargos nécessaires au transport du véhicule.

Soute : indique le nombre d'unités cargos que peut embarquer le véhicule.

Prix : le prix en crédits galactiques.

LES VÉHICULES

Article	Prix	Disponibilité
Bateau à voile	1 000 ₡	C
Jips	1 000 ₡	B
Carburant/100 km (véhicules terrestres)*	5 ₡	B
Carburant/100 km (navires modernes)*	10 ₡	B
Carburant/500 km (véhicules aériens)*	25 ₡	B
Radix/1 mois	500 ₡	B

Il existe aussi des véhicules archaïques, construits par les miséreux ou par les habitants des planètes au niveau technologique faible. Fragiles, lents, ils ont l'avantage de pouvoir fonctionner sans carburant, ce qui est parfois bien utile !

Dans tous les cas, les véhicules du dernier millénaire ont tendance à être rustiques, massifs et lourds. Construits pour durer et pour affronter des environnements hostiles, leur ergonomie laisse souvent à désirer. Seuls les véhicules de luxe à bord desquels les puissants de la galaxie prennent du bon temps échappent à cette règle et sont agréables à l'œil. Ainsi, la plupart des véhicules prennent beaucoup de place dans les soutes des vaisseaux. En outre, il est préférable de les installer dans des containers spéciaux et de les stabiliser à l'intérieur pour éviter de les endommager à la première secousse venue.

Sont présentés ici les deux véhicules qu'utilisent le plus souvent les pirates : la jips et le bateau à voile !

>>> Jips

Ce véhicule tout terrain est aussi simple que fonctionnel : hormis le capot qui protège le moteur, aucune carrosserie ne vient alourdir l'appareil. Quelques tuyaux métalliques forment une armature solide, et les sièges sont construits dans le même matériau. Un simple volant indique la place du pilote, les mécanismes de transmission étant visibles. Une plage arrière peut accueillir deux passagers et des fixations sont prévues pour sangler de la marchandise.

La jips est un véhicule tout terrain vendu par l'OCG. Elle est utilisée par des milliers d'expéditions et de marchands à travers toute la galaxie. Elle est si populaire que tous les véhicules légers tout terrain sont désormais appelés « jips », quel que soit leur vrai nom. Rustique, elle nécessite rarement d'être réparée, et il est de toute façon aisé de trouver des pièces de rechange partout dans la galaxie. Elle utilise du carburant classique. Les pillards et les pirates ont l'habitude de monter une arme lourde sur la plage arrière ou sur la partie de l'armature qui passe par-dessus l'habitacle. Cela nécessite un test de **Technologie (1)**. Lorsque cette arme est utilisée, la plage arrière ne peut plus accueillir que le canonnier : ni passager ni marchandises !

JIPS

Type : Véhicule terrestre
Manœuvrabilité : sc
Vitesse tactique : 175 m/t
Vitesse de croisière : 105 km/h
Blindage : 0
Structure : 4
I : ☐☐☐☐
L : ☐☐☐☐
G : ☐☐☐☐
D ? : ☐☐☐☐
Autonomie : 525 km
Équipage : 1 (P)
Passagers : 3
Armements : aucun
Poids : 0,5 t (1)
Soute : 0,5
Prix : 1000 ₡

PRÉSENTATION DES VÉHICULES

Les véhicules de *Metal Adventures* sont tous présentés selon le même format :

Nom du véhicule

Type : détermine la compétence nécessaire à son pilotage.

Manœuvrabilité : celle-ci est exprimée sous la forme d'une seconde chance ou d'un « essaie encore une fois ». Elle est liée à la taille du véhicule, à la qualité de ses instruments et à son ergonomie.

Vitesse tactique : en mètres par tour.

Vitesse de croisière : en kilomètres par heure et par jour entre parenthèses.

Blindage : indique le nombre de points de protection dont bénéficie le véhicule.

Structure : indique le nombre de points de structure par niveau d'état du véhicule.

Autonomie : indique la distance que peut parcourir le véhicule avant que son réservoir ne soit vide. Pour les véhicules utilisant un générateur nucléaire, l'autonomie indique le temps qu'il peut fonctionner avant que le matériel radioactif ne soit épuisé.

Équipage : l'équipage minimum pour pouvoir faire fonctionner le véhicule. (P) correspond aux pilotes et aux copilotes, (C) correspond aux canonniers, (Me) correspond aux mécaniciens, (Mo) aux mousses et (Fu) aux fusiliers, les hommes de troupes embarqués. Les chasseurs constituent une exception : le pilote peut effectuer toutes les actions, car ces appareils sont construits pour que tous les systèmes puissent être actionnés depuis le cockpit. Cependant, les chasseurs ne peuvent être équipés que d'armes et de systèmes ne nécessitant qu'un seul matelot.

Passagers : indique le nombre de personnages que le véhicule peut transporter en toute tranquillité.

Armements : indique les armes embarquées du véhicule.

Poids : indique le poids du véhicule, en kg ou en tonnes. Le chiffre entre parenthèses indique le nombre d'unités cargos nécessaires au transport du véhicule.

Soute : indique le nombre d'unités cargos que peut embarquer le véhicule.

Prix : le prix en crédits galactiques.

LES VÉHICULES

Article	Prix	Disponibilité
Bateau à voile	1 000 ₡	C
Jips	1 000 ₡	B
Carburant/100 km (véhicules terrestres)*	5 ₡	B
Carburant/100 km (navires modernes)*	10 ₡	B
Carburant/500 km (véhicules aériens)*	25 ₡	B
Radix/1 mois	500 ₡	B

Il existe aussi des véhicules archaïques, construits par les miséreux ou par les habitants des planètes au niveau technologique faible. Fragiles, lents, ils ont l'avantage de pouvoir fonctionner sans carburant, ce qui est parfois bien utile !

Dans tous les cas, les véhicules du dernier millénaire ont tendance à être rustiques, massifs et lourds. Construits pour durer et pour affronter des environnements hostiles, leur ergonomie laisse souvent à désirer. Seuls les véhicules de luxe à bord desquels les puissants de la galaxie prennent du bon temps échappent à cette règle et sont agréables à l'œil. Ainsi, la plupart des véhicules prennent beaucoup de place dans les soutes des vaisseaux. En outre, il est préférable de les installer dans des containers spéciaux et de les stabiliser à l'intérieur pour éviter de les endommager à la première secousse venue.

Sont présentés ici les deux véhicules qu'utilisent le plus souvent les pirates : la jips et le bateau à voile !

>>> Jips

Ce véhicule tout terrain est aussi simple que fonctionnel : hormis le capot qui protège le moteur, aucune carrosserie ne vient alourdir l'appareil. Quelques tuyaux métalliques forment une armature solide, et les sièges sont construits dans le même matériau. Un simple volant indique la place du pilote, les mécanismes de transmission étant visibles. Une plage arrière peut accueillir deux passagers et des fixations sont prévues pour sangler de la marchandise.

La jips est un véhicule tout terrain vendu par l'OCG. Elle est utilisée par des milliers d'expéditions et de marchands à travers toute la galaxie. Elle est si populaire que tous les véhicules légers tout terrain sont désormais appelés « jips », quel que soit leur vrai nom. Rustique, elle nécessite rarement d'être réparée, et il est de toute façon aisé de trouver des pièces de rechange partout dans la galaxie. Elle utilise du carburant classique. Les pillards et les pirates ont l'habitude de monter une arme lourde sur la plage arrière ou sur la partie de l'armature qui passe par-dessus l'habitacle. Cela nécessite un test de **Technologie (1)**. Lorsque cette arme est utilisée, la plage arrière ne peut plus accueillir que le canonnier : ni passager ni marchandises !

JIPS

Type : Véhicule terrestre
Manœuvrabilité : sc
Vitesse tactique : 175 m/t
Vitesse de croisière : 105 km/h
Blindage : 0
Structure : 4
I : ☐☐☐☐
L : ☐☐☐☐
G : ☐☐☐☐
D ? : ☐☐☐☐
Autonomie : 525 km
Équipage : 1 (P)
Passagers : 3
Armements : aucun
Poids : 0,5 t (1)
Soute : 0,5
Prix : 1000 ₡

BATEAU DE PÊCHE

Type : Bateau à voiles
Manœuvrabilité : -
Vitesse tactique : 10 m/t
Vitesse de croisière : 6 km/h
Blindage : 0
Structure : 7
I : ☐☐☐☐☐ ☐☐
L : ☐☐☐☐☐ ☐☐
G : ☐☐☐☐☐ ☐☐
D ? : ☐☐☐☐☐ ☐☐
Autonomie : illimitée
Équipage : 2 (P)
Passagers : 4
Armements : aucun
Poids : 3 t (3)
Soute : 1 (0,5)
Prix : 1000 ₡

> Bateau de pêche

Ce bateau est construit en bois et ses voiles sont faites de tissu. Fabriqué selon les antiques principes havanais, il glisse sur les flots avec grâce. Il est équipé d'un mât principal et d'un foc à l'avant. Un simple gouvernail permet de le diriger et quelques poulies ramènent tous les cordages au niveau du pilote. Son pont n'est encombré par aucune cabine et une simple trappe permet de descendre à l'intérieur de la coque. Celle-ci peut accueillir les hamacs des passagers ou la cargaison de l'équipage.

Ce bateau à voile est issu de l'artisanat havanais. Les pirates qui ont pris leur retraite un peu partout dans la galaxie en ont parfois importé la construction sur leur nouvelle planète. Il est utilisé pour de courts voyages maritimes – quelques jours – et ne peut pas tenir très longtemps en haute mer. Il est idéal pour caboter ou tout simplement prendre du bon temps sous le soleil. Les Havanais l'utilisent pour pêcher et pour voyager entre les différentes îles à proximité d'Havana City. Il n'utilise pas d'autre forme d'énergie que le vent. La vitesse indiquée correspond à un vent moyen, lorsque le bateau est orienté de 45° ou de 90° par rapport à la direction du vent. Chaque succès excédentaire obtenu sur un test de **Navigation (1)** permet d'augmenter la vitesse de 2 m/t ou de 1 km/h. Le MJ peut appliquer un D+1 ou un TD à ce test pour refléter une météo peu clémente. De même, il peut diviser ou multiplier la vitesse par deux pour représenter des vents plus ou moins rapides.

LA TECHNOLOGIE SPATIALE

>>> Les vaisseaux spatiaux

Les vaisseaux spatiaux sont des merveilles de technologie, capables de braver un environnement mortel pour l'homme et si vaste qu'il est difficile de l'appréhender pleinement. Ce sont aussi des produits, et il ne se passe pas une journée sans que des milliers de vaisseaux soient construits, vendus, volés et détruits à travers la galaxie. La construction de vaisseaux spatiaux, entreprise coûteuse et difficile pourtant, est probablement l'activité la plus lucrative du dernier millénaire. Dans ce domaine, l'OCG est le leader incontesté, pour une raison bien simple : c'est la seule nation stellaire qui accepte de vendre ses vaisseaux à n'importe qui ! L'Empire de Sol regorge d'armateurs plus ou moins riches, mais ceux-ci ne vendent bien souvent qu'aux familles alliées à la leur. La Ligue des planètes libres construit les meilleurs vaisseaux de la galaxie, mais garde jalousement ses secrets technologiques. L'Empire galactique, lui, ne produit des vaisseaux que pour son armée, et ceux-ci sont tous sous le coup du secret impérial. L'OCG n'a que faire de la politique ; à part quelques vaisseaux qu'il réserve à ses forces de sécurité, tous les autres sont à vendre ou à louer ! Ainsi, comme dans bien d'autres domaines, ce sont les standards de l'OCG qui se sont imposés : les catégories de tonnage, les instruments de bord et la disposition des équipements sont les mêmes partout.

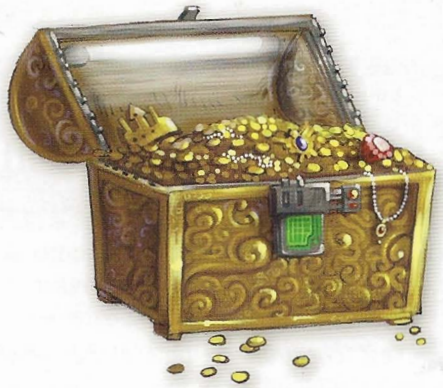
« Chéris ton vaisseau comme une jolie fille, et il te le rendra au centuple. »

L'OCG commercialise de nombreux modèles auxquels s'ajoutent ceux des quelques armateurs solaires qui vendent librement leur production. La marque la plus répandue à travers la galaxie est assurément la gamme *Galactic*, des vaisseaux rustiques et efficaces, issus des chantiers spatiaux de l'OCG. Les vaisseaux *Solaria*, en revanche, sont extrêmement onéreux, mais en piloter un est une telle marque de prestige social que bien des capitaines sont prêts à économiser pour s'en offrir un ! Quant à l'efficacité au combat, aucun vaisseau ne peut rivaliser avec un modèle militaire. La vente de ces vaisseaux est souvent interdite dans les nations stellaires. Pour s'en procurer, il faut alors faire appel au marché noir. Dans les Barrens, ces vaisseaux sont rarement à vendre : en avoir un est un tel atout militaire que personne ne voudrait s'en séparer !

Que ce soit au marché noir ou dans un comptoir officiel, les vaisseaux s'achètent toujours dans un astroport. Lors de l'achat, le vendeur remet un titre de propriété, une carte d'accès et un code d'identification au nouveau propriétaire. Lorsque le vaisseau est acheté au marché noir, seule la carte d'accès est remise ; on ne peut pas tout avoir !

Face au coût parfois prohibitif des vaisseaux, certains capitaines tentent de se fournir directement auprès des chantiers spatiaux, pour diminuer le nombre d'intermédiaires commerciaux et donc le prix du vaisseau. Cela est malheureusement très compliqué, et dangereux. Les chantiers spatiaux sont des installations stratégiques, d'un point de vue économique, militaire et politique. En outre, les secrets de fabrication hérités de l'âge stellaire sont jalousement gardés. Les chantiers spatiaux sont donc étroitement surveillés : seuls les employés ou les soldats les plus fidèles y travaillent et les gardes y sont autorisés à tirer à vue. Il faut des autorisations particulièrement difficiles à obtenir ou à falsifier pour y pénétrer. Chaque nation stellaire a mis en place son propre système d'accréditation pour accéder aux chantiers spatiaux, mais les conditions requises sont toujours si drastiques qu'elles sont hors de portée d'un équipage pirate débutant.

Le catalogue qui suit présente les vaisseaux spatiaux les plus courants à travers la galaxie. Il s'intéresse surtout aux vaisseaux de 100 t, qui ne nécessitent qu'un équipage restreint, à la portée de pirates débutants. Tenter d'acquérir un vaisseau de 1000 t ou plus, en revanche, est déconseillé : ces vaisseaux nécessitent un tel équipage que les PJ auront besoin d'être accompagnés de nombreux PNJ pour diriger leur vaisseau. Cela n'est pas à la portée du premier capitaine venu, il vaut mieux attendre d'avoir un peu de bouteille pour s'y frotter !



PRÉSENTATION DES VAISSEAUX SPATIAUX

Les vaisseaux de *Metal Adventures* sont tous présentés selon le même format :

Nom du modèle

Classe : détermine la spécialité adaptée à ce vaisseau. Le chiffre entre parenthèses indique la longueur et le tonnage du vaisseau. Contrairement à ce que laisse supposer le nom, cela ne correspond ni au poids, ni à la masse de l'appareil. Cette mesure est une convention de l'OCG issue du tonnage des bateaux. Le tonnage détermine le nombre d'unités cargos nécessaire pour transporter le vaisseau.

Manœuvrabilité : celle-ci est exprimée sous la forme d'une seconde chance ou de « essaye encore une fois ». Elle est liée à la taille du vaisseau, à la qualité de ses instruments et à son ergonomie.

Vitesse tactique : en kliks par tour.

Vitesse de croisière : en unités spatiales par heure, et par jour entre parenthèses.

Vitesse hyperspatiale : en parsecs par jour.

Autonomie : en parsecs. Un seul parsec d'autonomie permet de parcourir des milliers d'US. En revanche, si le générateur du vaisseau est à sec, celui-ci pourra parcourir quelques dizaines d'US.

Blindage : indique le nombre de points de protection dont bénéficie le vaisseau.

Coque : indique le nombre de points de structure par niveau d'état du vaisseau.

Senseurs : indique la portée des senseurs, en kliks pour les senseurs courte portée, et en US pour les senseurs moyenne portée, entre parenthèses. La portée longue vaut plusieurs dizaines d'US et permet de scanner tout un système.

Armement : précise les armes embarquées du vaisseau. Chaque batterie indique le nom et le nombre d'armes, ainsi que les caractéristiques de celles-ci, sous le format (Dégâts/Mode de tir/Portée/Équipage minimum). La position de chaque arme est indiqué comme suit : B (bâbord), T (tribord), Pr (Proue), Po (Poupe), V (Ventre), P (Pont supérieur) ; le chiffre qui suit la lettre indique, le cas échéant, le pont où se trouve l'armement. La position de chaque arme indique l'arc de tir dans lequel elle peut tirer.

Équipage : l'équipage minimum pour pouvoir faire fonctionner le vaisseau, pour chaque poste. (P) correspond aux pilotes et aux copilotes, (V) aux vigies, (C) aux canonniers, (Me) aux mécaniciens, (Mo) aux mousses et (Fu) aux fusiliers, les hommes de troupes embarqués. Le nombre entre parenthèses indique l'équipage minimum total.

Passagers : indique le nombre de cabines et le nombre de places en dortoirs. Il est également possible de « camper » dans la soute, chaque unité cargo pouvant accueillir 10 passagers. Le chiffre entre parenthèses indique le nombre maximal de personnes que les systèmes de survie peuvent gérer. Au-delà, l'effet de ces systèmes se dégrade comme si le vaisseau était à la dérive.

Soute : en unités cargos.

Prix : le prix en crédits galactiques.

Origine : la nation stellaire qui produit ce vaisseau. Seules les planètes de cette nation les vendent, sauf les vaisseaux OCG, qui peuvent être achetés presque partout.

TECHNOLOGIE SPATIALE

Vaisseau	Prix	Disponibilité
Bulky 420	95 000 ₡	B
Bulky 450	215 000 ₡	A
Galactic Basic	10 000 ₡	B
Galactic Escort	20 000 ₡	B
Galactic Guardian	200 000 ₡	B
Galactic Hauler	925 000 ₡	B
Galactic Patrol	23 000 ₡	B
Galactic Protector	1 850 000 ₡	A
Galactic Scout	18 500 ₡	B
Romanza 330	32 000 ₡	A
Solaria 300	27 500 ₡	B
Solaria 400	300 000 ₡	B

Armes embarquées	Prix	Disponibilité
Canon blaster léger	2 500 ₡	B
Canon blaster moyen	5 000 ₡	B
Canon laser léger	1 000 ₡	B
Canon laser moyen	2 000 ₡	B
Canon plasma léger	1 500 ₡	B
Canon plasma moyen	3 000 ₡	B

Systèmes secondaires	Prix/10 t	Prix/100 t	Prix/1000 t	Prix/10000 t	Disponibilité
Armes combinées	Canon léger : 2500 ₡	Canon moyen : 5000 ₡		Canon lourd : 25 000 ₡	B(*)
Baie de largage	-	2500 ₡	25 000 ₡	250 000 ₡	B
Convertisseurs haute fiabilité	500 ₡	5000 ₡	50 000 ₡	500 000 ₡	A
Hangar	-	5000 ₡	50 000 ₡	500 000 ₡	B
Infirmerie	-	2500 ₡	25 000 ₡	250 000 ₡	B
Recycleur atomique	500 ₡	5000 ₡	50 000 ₡	500 000 ₡	A
Sas d'abordage	-	1250 ₡	12 500 ₡	125 000 ₡	B
Tourelle	Canon léger : 1250 ₡	Canon moyen : 2500 ₡		Canon lourd : 12 500 ₡	B(*)

(*) : *Le prix de la plupart des systèmes secondaires dépend du tonnage du vaisseau sur lequel ils sont installés. Certains, en revanche, ont un prix dépendant de l'armement sur lequel ils sont montés. Ce prix est à multiplier par le nombre d'armes dans la batterie.*

Services	Prix	Disponibilité
Code d'identification	Spécial	B
Pièces détachées	Kg x 2 ₡	B
Réparation/1 PdS	Tonnage x 5 ₡	B
Réparation/système principal	Tonnage x 10 ₡	B
Ponton/jour	Tonnage x 0,05 ₡	B
Radix/1000 PC	Tonnage x 0,5 ₡ (*)	B
Taxes	Prix de vente x 0,05 ₡	Partout !

(*) : *1 cargo permet de transporter 40 000 PC d'autonomie pour un vaisseau de 100 t.*

BAPTISER SON VAISSEAU SPATIAL

Tous les vaisseaux spatiaux, même les plus anonymes convoyeurs de l'OCG, ont un nom. Si le code d'identification est fourni par le chantier spatial qui a construit le vaisseau, le nom est librement choisi par le propriétaire du vaisseau et peut changer avec celui-ci. De toute façon, c'est le code d'identification qui fait foi. Cela dit, chaque nation stellaire a développé son propre style pour nommer les vaisseaux spatiaux. Se conformer à ces traditions est un bon moyen d'affirmer son appartenance et sa fierté :

Noms solaires : *Aube, Céleste, Crépuscule, Éblouissant, Éclipse, [nom d'oiseau] doré, Rayonnant, Solstice, Vif-argent, Zénith*

Noms galactiques : *Avare, Bounty, Économe, Flamboyant, Forfait, Fortune, Heure sup', Pourboire, Rentable, Réussite*

Noms impériaux : *Conquérant, Défenseur, Destructeur, Impitoyable, Invincible, Protecteur, Terrible, Triomphe, Vengeur, Victoire*

Noms libres : *Audacieux, Courageux, Espoir, Gardien, Indépendance, Justice, Liberté, Résolu, Savant, Sentinelle*

Noms pillards : *Barbare, Désolation, Dragon, Guerrier, Massacre, Morbide, Pillage, Ruine, Sanglant*

Noms pirates : *Anguille, Besa me, Bonito, Buenaventura, Esperanza, Havana libre, Insaisissable, Margarita, Murène, Tormenta*

BULKY 420

Le Bulky 420 ressemble à un paquebot de l'espace, long d'une centaine de mètres. Sa coque bombée est typique des vaisseaux de commerce, et son absence totale de souci esthétique l'identifie immédiatement comme un vaisseau de l'OCG. Sa proue vaguement profilée ne parvient pas à lui conférer un quelconque aérodynamisme. Une trappe d'accès occupe la moitié du pont supérieur. Son pavillon de commandement est situé à l'arrière, juste avant les réacteurs. Cette protubérance anguleuse est surmontée par les antennes des senseurs et la tourelle blaster. À l'intérieur, les coursives et les espaces de vie sont réduits à leur plus simple expression, tout étant prévu pour faciliter la manipulation des marchandises.

Le Bulky 420 est un vaisseau de commerce de catégorie C. Il s'agit d'un des plus vieux vaisseaux de transport encore en circulation. Bon marché et costaud, il s'est fait une réputation à travers toute la galaxie de « gros cul de l'espace ». La capacité impressionnante de sa soute et la facilité à trouver des pièces détachées partout dans la galaxie en font un vaisseau très populaire. C'est bien souvent un Bulky 420 qu'achète en priorité une filiale de l'OCG ou un seigneur intéressé par le commerce. Il sera rapidement rentabilisé. Ce n'est cependant pas une flèche ; ses performances, tant spatiales qu'hyperspatiales, sont très mauvaises Il est si lent qu'il constitue une proie idéale pour les pirates de l'espace. En outre, ses installations vétustes et exiguës rendent la vie de l'équipage très difficile. Les capitaines ne s'en préoccupent que rarement : les soutes pleines à craquer de dizaines de tonnes de marchandises, l'œil rivé sur la jauge de Radix, ils savent que la fortune est à portée de main !

BULKY 420

Classe : Transport lourd (1 000 t/100 m)
Manœuvrabilité : -
Vitesse tactique : 50 K/t
Vitesse de croisière : 0,25 US/h (6 US/j)
Vitesse hyperspatiale : 400 PC/j
Autonomie : 10 000 PC
Blindage : 0
Coque : 15
I : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
L : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
G : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
D ? : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Senseurs : 350 K (3,5 US)
Armement :
- P : Canon blaster léger (tourelle) (1L/RL/100/1C)
- V : Canon plasma léger (tourelle) (1G/CC/0/2C)
- Pr : Canon laser léger (2L/SA/250/1C)
- Po : Canon laser léger (2L/SA/250/1C)

Équipage : 5 P + 2 V + 5 C + 16 Me + 3 Ma (31)
Passagers : 2 + 30 (50)
Soute : 250
Prix : 100 000 ¢
Origine : OCG

BULKY 450

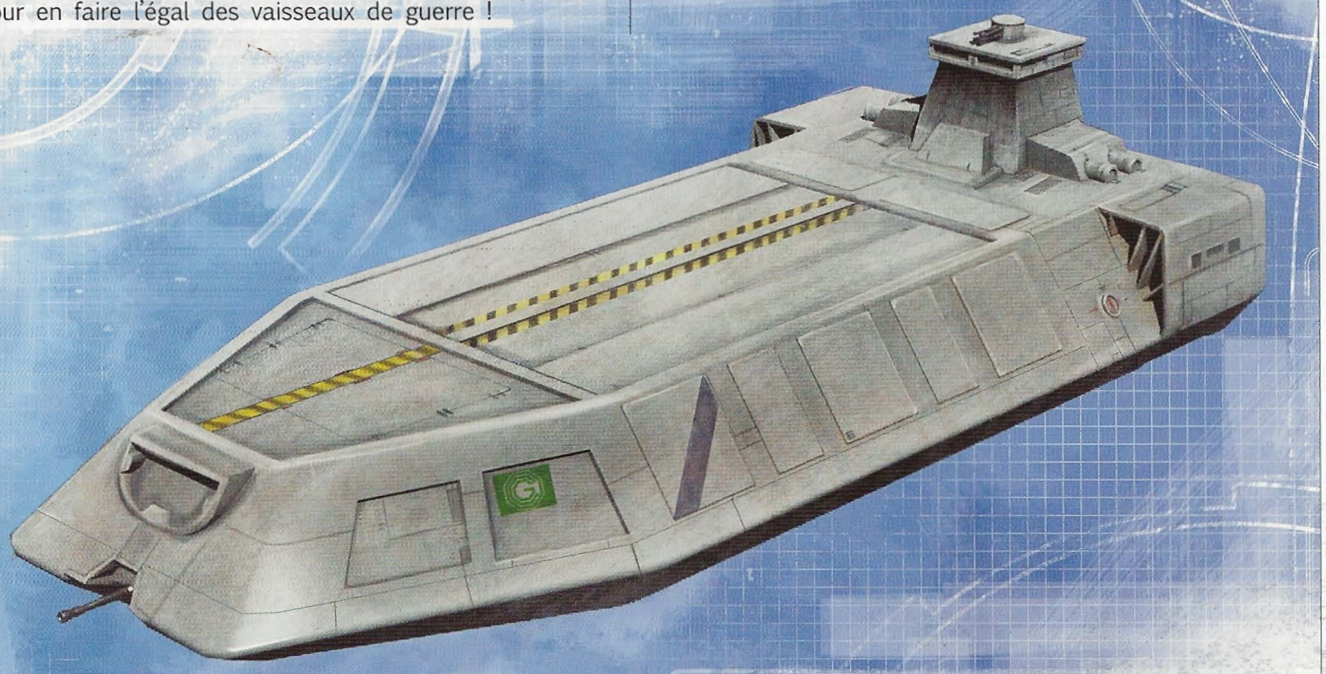
Le Bulky 450 est un long vaisseau à l'allure massive. Mesurant presque cent mètres de long, il arbore des formes anguleuses et des lignes agressives, étonnantes pour un vaisseau de commerce. Une trappe qui s'étend presque sur l'intégralité du pont supérieur permet d'accéder à la soute. Un pavillon, bas et trapu, s'élève à l'arrière du vaisseau, près de ces réacteurs. Une baie vitrée court sur toute sa face avant et sur son toit est installée la tourelle blaster. À l'intérieur, des coursives courent le long des machineries et mènent aux quartiers du vaisseau, situés à l'arrière, sous le pavillon. Ces conduits aux allures de sous-marins font la part belle aux marchandises et contraignent les humains à vivre recroquevillés.

Le Bulky 450 est un vaisseau de commerce de catégorie B. C'est l'une des plus grandes réussites de l'OCG. Il est aussi l'un des vaisseaux les moins confortables. Toute sa conception s'articule autour de la soute, et rien n'a été pensé pour l'équipage : tous les espaces de vie sont optimisés au maximum pour laisser le plus de place possible aux marchandises. Cela, ajouté à son autonomie élevée, en fait un vaisseau de transport extrêmement rentable. Malheureusement, sa faible vitesse subluminique ne lui permet pas de fuir en cas de combat, et il ne peut donc être déployé que dans les quadrants pacifiés. Certains marchands audacieux décident de parcourir les frontières, alors accompagnés d'une escorte. Peu importe, la capacité de sa soute permet de rentabiliser les voyages dans ces zones dangereuses. Victime de son succès, le Bulky 450 est également prisé par les pirates, qui le modifient lourdement pour en faire l'égal des vaisseaux de guerre !

BULKY 450

Classe : Transport lourd (1 000 t/100 m)
Manœuvrabilité : -
Vitesse tactique : 75 K/t
Vitesse de croisière : 0.5 US/h (12 US/j)
Vitesse hyperspatiale : 400 PC/j
Autonomie : 20 000 PC
Blindage : 0
Coque : 15
I : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
L : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
G : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
D ? : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Senseurs : 350 K (3,5 US)
Armement :
- P : Canon blaster léger (tourelle) (1L/RL/100/1C)
- V : Canon plasma léger (tourelle) (1G/CC/0/2C)
- Pr : Canon laser léger (2L/SA/250/1C)
- Po : Canon laser léger (2L/SA/250/1C)

Équipage : 5 P + 2 V + 5 C + 28 Me + 4 Ma (44)
Passagers : 3 + 45 (50)
Soute : 250
Prix : 200 000 ₡
Origine : OCG



GALACTIC BASIC

Le Basic est une grosse brique volante d'une trentaine de mètres de long. Sa coque, d'un gris triste, est bombée comme celle d'un bateau. Son pont supérieur est complètement plat et équipé d'une grande trappe d'accès à la soute. Son poste de pilotage ressemble à une coque d'œuf transparente et nervée de métal. Exigu et fonctionnel, il offre un champ de vision presque circulaire au pilote et à la vigie. C'est dans son dos que se trouve la tourelle, dont l'habitacle est situé juste derrière le cockpit. À l'intérieur, une unique coursive relie les différentes parties du vaisseau toutes plus exiguës les unes que les autres.

Le Basic est un vaisseau de transport léger de catégorie C. Il constitue le modèle de vaisseau le plus vendu, le plus volé et le plus utilisé à travers la galaxie. Il a été copié tellement de fois par des chantiers spatiaux indépendants que même les ingénieurs de l'OCG ne savent plus très bien quel est le modèle original ; car l'ingéniosité de la conception du Basic ne tient pas tant à la qualité de l'appareil qu'à son coût de production défiant toute concurrence : son générateur, sa propulsion et son hyperpropulsion sont tous recyclés d'anciens appareils détruits ou déclassés. Après une remise à niveau plus ou moins consciencieuse, ses composants sont remis en circulation dans la chaîne de montage, et un Basic sort de l'usine, avec toutes les apparences de la nouveauté. Si la qualité n'est pas toujours au rendez-vous, ce procédé a permis à l'OCG de construire un vaisseau dont le coût ne dépasse pas la barre psychologique des 10 000 ₡, ce qui en fait le vaisseau le moins cher de la galaxie. En réalité, il devrait coûter 2 000 ₡ de plus, mais il est déjà tellement rentabilisé que le cartel peut bien faire un rabais !

GALACTIC BASIC

Classe : Transport léger (100 t/30 m)
Manœuvrabilité : -
Vitesse tactique : 75 K/t
Vitesse de croisière : 0.5 US/h (12 US/j)
Vitesse hyperspatiale : 500 PC/j
Autonomie : 10 000 PC
Blindage : 0
Coque : 10
I : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
L : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
G : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
D ? : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Senseurs : 350 K (3,5 US)
Armement :
-> P : Canon laser léger (tourelle) (2L/SA/250/1C)
Équipage : 1 P + 1 V + 1 C + 1 Me (4)
Passagers : 0 + 5 (25)
Soute : 25
Prix : 10 000 ₡
Origine : OCG

GALACTIC ESCORT

Le Galactic Escort est un petit vaisseau d'une quinzaine de mètres aux réacteurs presque disproportionnés. Son générateur est si gros que sa forme est visible sous le blindage de la coque, gigantesque cylindre protubérant. La proue dissimule dans un renfoncement les antennes senseurs. Des capteurs énergétiques surgissent du fuselage, devant deux ailerons aux lignes agressives. Deux canons blasters sont dissimulés dans ceux-ci, prêts à faire feu. À l'intérieur de son cockpit, le pilote ne peut bouger que les bras et contrôle tout le vaisseau à partir de son écran de bord.

GALACTIC ESCORT

Classe : Chasseur spatial (10 t/15 m)
Manœuvrabilité : sc
Vitesse tactique : 125 K/t
Vitesse de croisière : 0,75 US/h (18 US/j)
Vitesse hyperspatiale : 500 PC/j
Autonomie : 10 000 PC
Blindage : 1
Coque : 4
I : □□□□
L : □□□□
G : □□□□
D ? : □□□□
Senseurs : 250 K (2,5 US)
Armement :
-> V : Canon blaster léger (1L/RL/100/1C)
-> V : Canon blaster léger (1L/RL/100/1C)
Équipage : 1 P (1)
Passagers : 2 (2)
Soute : 0,5
Prix : 27 000 ₡
Origine : OCG

Le Galactic Escort fut conçu, comme son nom l'indique, pour servir d'escorte aux vaisseaux marchands. Il est l'un des rares chasseurs spatiaux à disposer d'une hyperpropulsion et son autonomie rivalise avec celle des plus gros porteurs, atout indispensable pour s'imposer comme la référence des escortes spatiales. C'est effectivement le cas, et tous les astroports comptent des myriades d'Escort appontés qui attendent, pour quelques centaines de crédits, d'accompagner un vaisseau de transport isolé jusqu'à sa destination. Il ne s'agit pourtant que d'une assurance toute psychologique : à part son étonnante autonomie, l'Escort est un chasseur médiocre. Bien souvent, sa présence n'éloigne que les pirates et les pillards les plus frileux. Lorsque des Escort doivent livrer bataille, ils n'ont que peu de chances de vaincre. Tout au plus permettent-ils à leur protégé de prendre la fuite. De même, l'Escort n'a pas sa place dans une bataille spatiale, car ses armes sont incapables d'endommager les vaisseaux de guerre les plus imposants. Cependant, contre des pirates à bord d'un vaisseau de commerce modifié, ils peuvent faire des miracles, suffisamment pour que les pilotes méritent leur solde !

Les armes du Galactic Escort sont combinées. Une seule action permet de tirer avec les deux, ce qui confère +1d au pilote.

GALACTIC GUARDIAN

Le Galactic Guardian est une frégate à la silhouette longiligne. Mesurant une centaine de mètres de la proue à la poupe, sa coque est profilée et étroite. Sur le pont, une tour s'élève à une vingtaine de mètres. Elle accueille les senseurs et le poste de pilotage, dont la verrière barre toute la largeur de la tour. Le fuselage s'achève par les capteurs énergétiques de l'hyperpropulsion et le gigantesque réacteur du Guardian. À l'intérieur, une unique coursive traverse le vaisseau de la proue à la poupe, à chaque pont. La soute est placée à l'avant du vaisseau, occupant toute la proue de celui-ci.

Le Galactic Guardian fut conçu comme un vaisseau de guerre polyvalent et bon marché. Légèrement armé, il compense ce défaut par une grande capacité de transport, tant en termes de passagers que de cargaison. Malheureusement, il n'est pas de taille face à un « vrai » vaisseau de guerre, et n'a souvent d'autre choix que la fuite. Cependant, il est idéal pour assurer la protection de convois marchands : son armement est largement suffisant pour venir à bout d'une corvette pirate, ou même d'une frégate de pillards. Il peut même faire office de vaisseau marchand grâce à son autonomie et sa soute. Il assure alors lui-même sa protection, ce qui représente une économie considérable pour son armateur. En outre, sa polyvalence le rend attractif, même en tant que vaisseau de guerre : en louer un permet d'assurer une multitude de fonctions qui auraient normalement chacune nécessité un vaisseau : patrouille, transport de troupes, reconnaissance, etc. Bien que les résultats ne soient pas toujours au rendez-vous, cela permet aux seigneurs en difficulté ou aux chefs militaires mal équipés de constituer une flotte digne de ce nom à peu de frais.

GALACTIC GUARDIAN

Classe : Frégate (1000 t/100 m)
Manœuvrabilité : -
Vitesse tactique : 75 K/t
Vitesse de croisière : 0,5 US/h (12 US/j)
Vitesse hyperspatiale : 1000 PC/j
Autonomie : 10 000 PC
Blindage : 1
Coque : 15
I : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
L : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
G : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
D ? : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Senseurs : 500 K (5 US)
Armement :
> B : 10 x Canon laser léger (2L/SA/250/1C)
> T : 10 x Canon laser léger (2L/SA/250/1C)
Équipage : 5 P + 2 V + 20 C + 25 Me + 18 Ma (70)
Passagers : 10 + 150 (175)
Soute : 150
Prix : 200 000 ₡
Origine : OCG

GALACTIC HAULER

Le Galactic Hauler est un monstre de l'espace, mesurant presque cinq cents mètres de long. Massif, vilain, il est construit autour d'un gros cube qui accueille l'énorme soute du vaisseau. Ses moteurs, gigantesques, émettent un vrombissement qui fait trembler tout le vaisseau. Quelques sabords troublent les flancs monotones et gris du vaisseau, tandis que la passerelle s'élève timidement au sommet de la coque, minuscule comparée au volume du vaisseau. À l'intérieur, des passerelles suspendues permettent de traverser la soute et d'étroites coursives relient les autres secteurs du vaisseau.

GALACTIC HAULER

Classe : Cargo (10 000 t/500 m)
Manœuvrabilité : e2f
Vitesse tactique : 25 K/t
Vitesse de croisière : 0,1 US/h (2,4 US/j)
Vitesse hyperspatiale : 200 PC/j
Autonomie : 10 000 PC
Blindage : 1
Coque : 20
I : □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
L : □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
G : □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
D ? : □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
Senseurs : 500 K (5 US)
Armement :
> B1 : 5 x Canon laser moyen (2G/SA/500/2C)
> B2 : 5 x Canon blaster léger (1L/RL/100/1C)
> T1 : 5 x Canon laser moyen (2G/SA/500/2C)
> T2 : 5 x Canon blaster léger (1L/RL/100/1C)
Équipage : 50 P + 11 V + 30 C + 121 Me + 85 Ma (297)
Passagers : 25 + 375 (300)
Soute : 5 000
Prix : 900 000 ₡
Origine : OCG

Le Galactic Hauler est un vaisseau de commerce de catégorie C. Il fut conçu pour transporter à bon prix des marchandises très volumineuses et peu rentables, comme les gaz, les véhicules et les liquides. Depuis, sa soute gigantesque a séduit bon nombre de capitaines à travers la galaxie, ce qui a assuré une certaine longévité à ce vieux vaisseau. Bon marché pour sa classe, il doit son prix à ses propulseurs recyclés et à son hyperpropulsion au design éprouvé. Certaines rumeurs courent sur des nomades de l'espace qui auraient transformé la soute en gigantesques dortoirs, et qui transporteraient ainsi des milliers de colons à travers l'espace. Ces légendes ne peuvent malheureusement pas faire oublier les carences du Hauler. Il se traîne, en espace normal comme en hyperespace, et son armement est insuffisant pour repousser les agresseurs que sa cargaison ne manquera pas d'attirer. L'OCG et les armateurs qui en ont les moyens le font systématiquement accompagner d'une escorte bien pourvue, et certains indépendants n'hésitent pas à transformer une partie de sa soute en hangar pour transporter des chasseurs.

GALACTIC PATROL

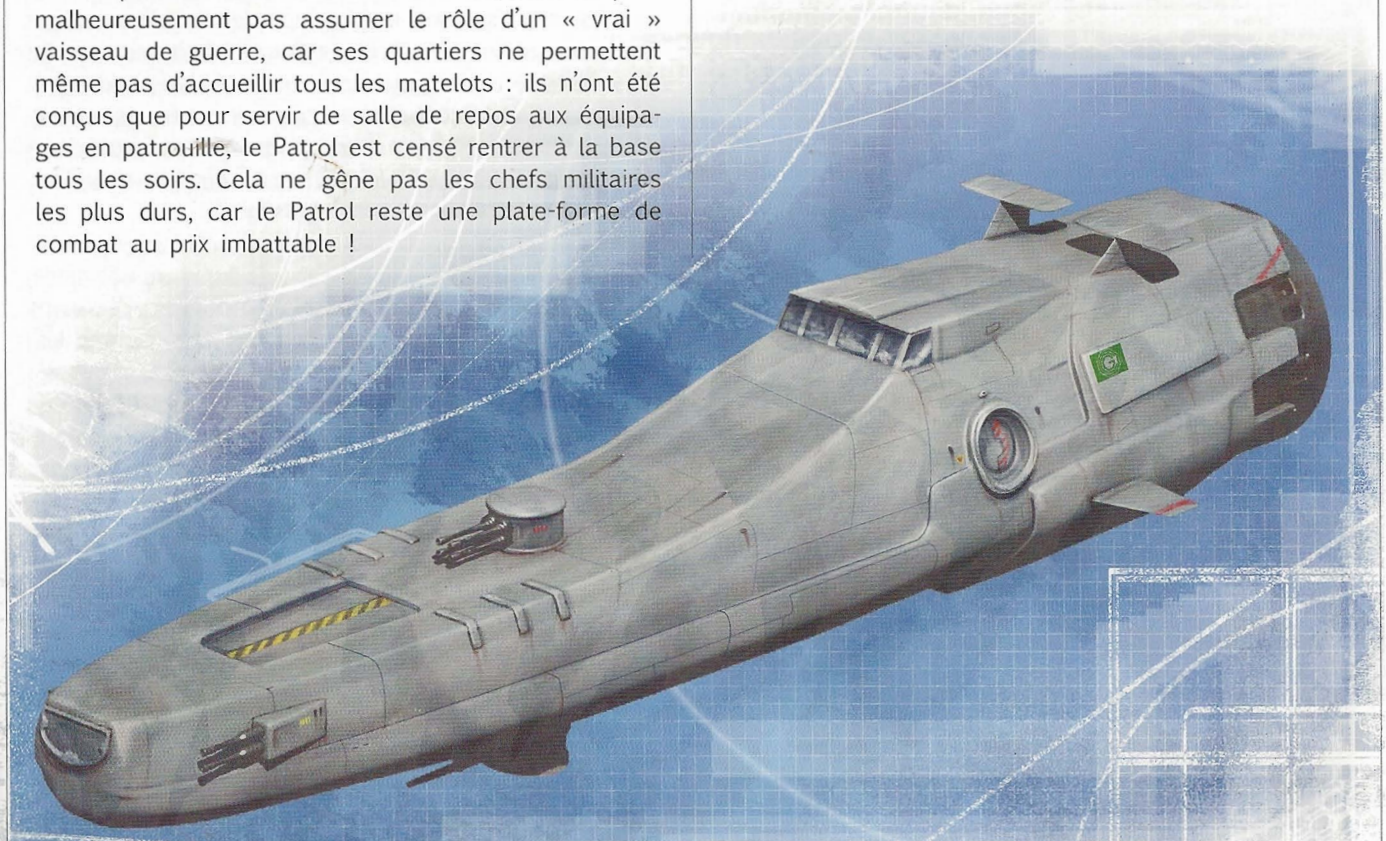
Le Galactic Patrol est un vaisseau d'une trentaine de mètres de long à la coque fuselée et aux lignes agressives. Sa proue se termine par un canon blaster, ce qui accentue l'aérodynamisme du vaisseau. Sa passerelle est intégrée à l'arrière du vaisseau, sans briser la silhouette de celui-ci. Les deux tourelles accentuent l'impression de puissance, et les réacteurs sont visiblement performants. Malheureusement, la coque est usée, grise et porte de nombreuses traces d'impacts. Les réacteurs, aussi massifs soient-ils, sont poussifs et le sas d'abordage boursoufle un des deux flancs. Même la trappe d'accès défigure la ligne de ce vaisseau finalement démodé.

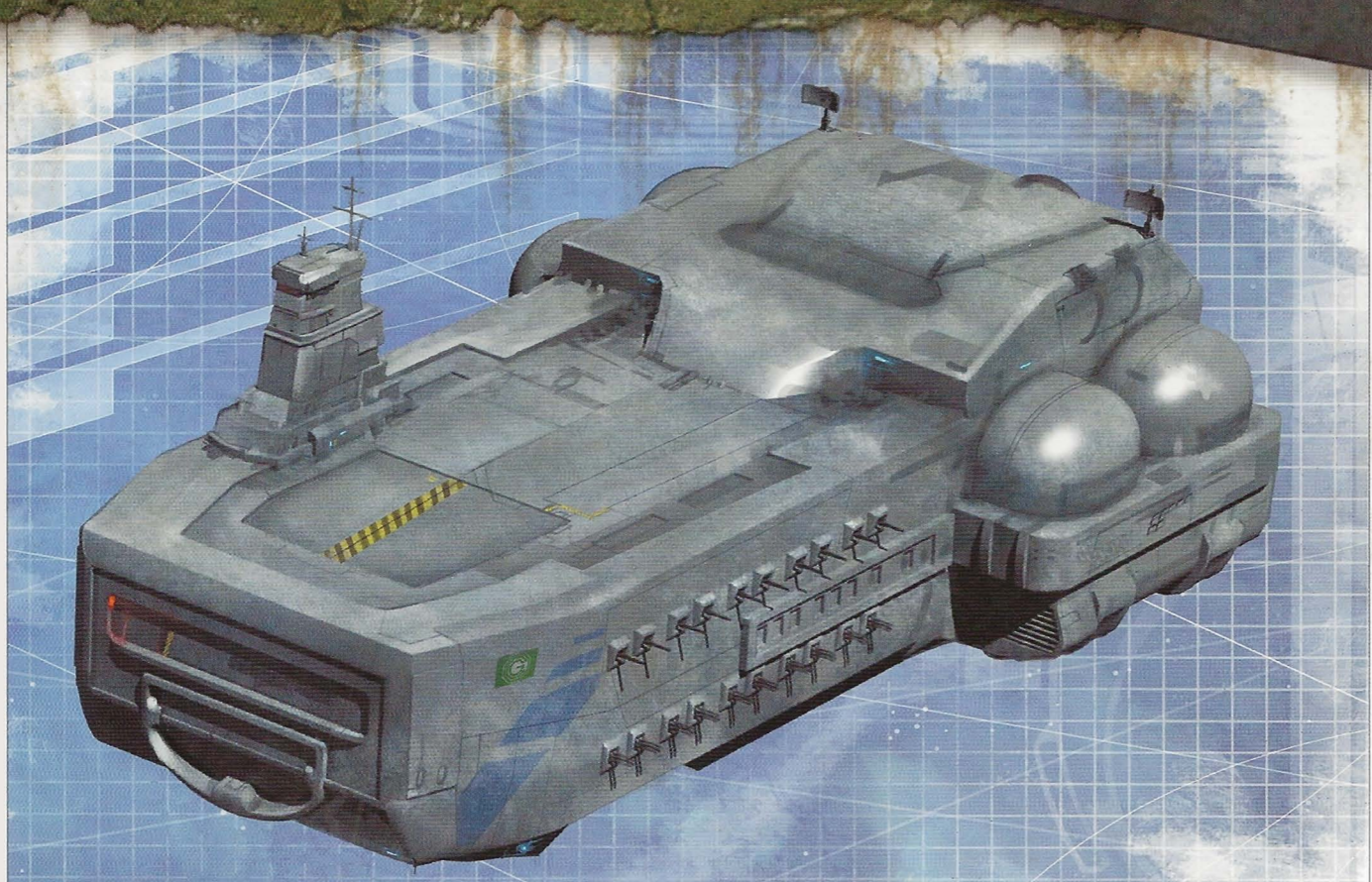
Le Galactic Patrol est un vaisseau militaire utilisé par toutes les douanes de la galaxie. Il fut conçu pour être rapide et doté d'une forte puissance de feu. Lorsqu'il fut déployé pour la première fois au sein des forces de sécurité de l'OCG, c'était le cas. Malheureusement, les années sont passées et le Patrol n'est plus à la pointe de la technologie. Déclassé par les services de sécurité de l'OCG, il est désormais vendu ou loué à tous les astroports de la galaxie. Son armement et sa vitesse restent au-dessus de la moyenne, suffisants pour décourager les contrebandiers amateurs. Le Patrol est même utilisé comme vaisseau de guerre par des seigneurs qui ont juste besoin d'une défense orbitale et par des officiers militaires aux abois. Il ne peut malheureusement pas assumer le rôle d'un « vrai » vaisseau de guerre, car ses quartiers ne permettent même pas d'accueillir tous les matelots : ils n'ont été conçus que pour servir de salle de repos aux équipages en patrouille, le Patrol est censé rentrer à la base tous les soirs. Cela ne gêne pas les chefs militaires les plus durs, car le Patrol reste une plate-forme de combat au prix imbattable !

GALACTIC PATROL

Classe : Corvette (100 t/30 m)
Manœuvrabilité : -
Vitesse tactique : 125 K/t
Vitesse de croisière : 0,75 US/h (18 US/j)
Vitesse hyperspatiale : -
Autonomie : 1 PC
Blindage : 1
Coque : 10
I : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
L : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
G : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
D ? : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Senseurs : 550 K (5,5 US)
Armement :
-> P : Canon blaster moyen (tourelle) (1G/RL/250/3C)
-> Pr : Canon blaster moyen (1G/RL/250/3C)
-> V : Canon plasma léger (tourelle) (1G/CC/0/2C)
Équipage : 1 P + 2 V + 8 C + 1 Me (12)
Passagers : 0 + 5 (25)
Soute : 10
Prix : 23 000 ₡
Origine : OCG

Le Galactic Patrol est doté d'un sas d'abordage (cf. p. 212).





GALACTIC PROTECTOR

Le Galactic Protector est un cuirassé massif d'environ cinq cents mètres de long. Monolithique, rectangulaire, il s'élève sur une demi-douzaine de ponts. Seuls la tour de contrôle et quelques postes d'observation viennent casser la ligne de son pont supérieur. Une grande trappe permet d'accéder à sa soute et la baie de largage est clairement visible à sa proue. La face inférieure de sa coque est complètement plate, démontrant que ce béhémoth est condamné à l'espace. À l'intérieur, d'étroites coursives se croisent et se suivent, chaque pont communiquant avec l'autre par des échelles métalliques.

Le Galactic Protector, contrairement à bien d'autres vaisseaux militaires de l'OCG, est un « vrai » vaisseau de guerre. Correctement blindé, puissamment armé, il peut participer à une bataille spatiale sans rougir. Il doit cependant prendre garde aux cuirassés adverses, car il n'est équipé que pour combattre les vaisseaux de moindre tonnage. Il est donc parfait pour pacifier des Barrens ou simplement servir de force de dissuasion face à un voisin entreprenant, mais mal équipé. En outre, le Protector dispose d'un hangar et d'une baie de largage (cf. p. 211). Pour toutes ces raisons, c'est un vaisseau fréquemment utilisé par des bandes de mercenaires itinérants, ou loué par des dirigeants en lutte contre les pirates et les pillards : le Galactic Protector tient tête sans problème à de petites expéditions militaires et à des rebellions de moindre envergure. En revanche, il est trop précieux pour être relégué à l'escorte de convois marchands. Lorsqu'il est utilisé par l'OCG, c'est pour protéger un comptoir commercial ou ouvrir une nouvelle voie de commerce hyperspatiale.

GALACTIC PROTECTOR

Classe : Cuirassé (10 000 t/500 m)
Manœuvrabilité : e2f
Vitesse tactique : 50 K/t
Vitesse de croisière : 0,25 US/h (6 US/j)
Vitesse hyperspatiale : 600 PC/j
Autonomie : 10 000 PC
Blindage : 2
Coque : 20
I : □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
L : □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
G : □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
D ? : □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□
Senseurs : 1000 K (10 US)
Armement :
- B1 : 10 x Canon laser moyen (2G/SA/500/2C)
- B2 : 10 x Canon blaster moyen (1G/RL/250/3C)
- T1 : 10 x Canon laser moyen (2G/SA/500/2C)
- T2 : 10 x Canon blaster moyen (1G/RL/250/3C)

Équipage : 50 P + 15 V + 100 C + 166 Me + 52 Ma (383)
Passagers : 25 + 375 (625)
Soute : 750
Prix : 1 850 000 ₡
Origine : OCG

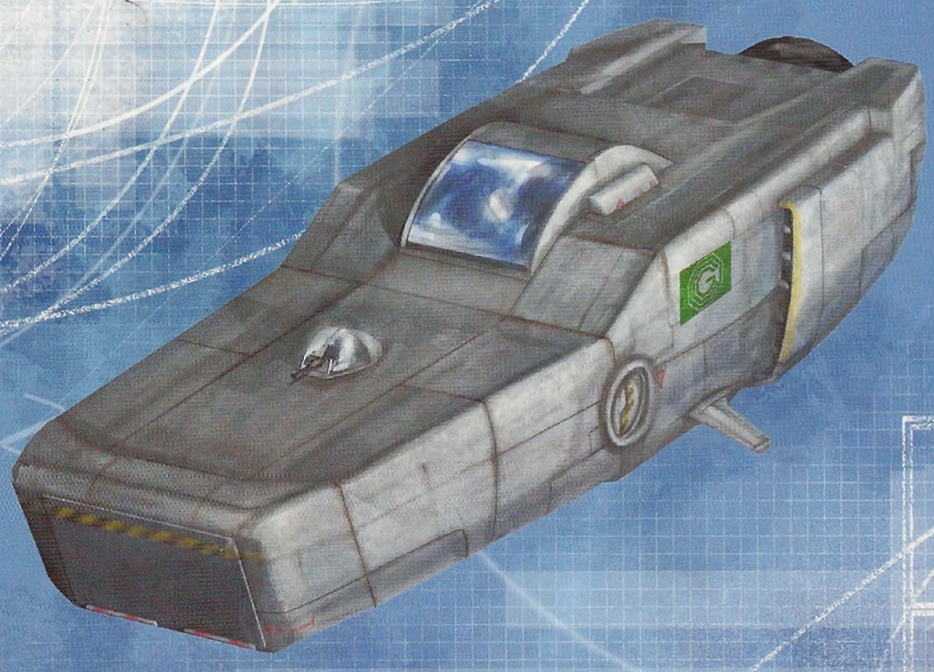
GALACTIC SCOUT

Le Galactic Scout est une corvette à la silhouette anguleuse d'une trentaine de mètres de long. Sa coque est plate et s'ouvre à l'avant pour accéder à la soute. Ses réacteurs, dans le prolongement parfait de la coque, accentuent son aspect monobloc. Les seules rondeurs sont constituées par le cockpit, une bulle d'acier et de verre qui dépasse du pont supérieur, et les deux tourelles, l'une sur le pont, l'autre sous la coque. Sur un unique flanc, un sas à l'allure austère permet d'accéder à la coursive qui relie les différents secteurs du vaisseau, aux allures de sous-marin.

Le Galactic Scout fut conçu pour effectuer des missions de reconnaissance. Destiné à être sacrifiable, son coût de production devait être le plus bas possible. Les différentes coupes budgétaires lui ont fait perdre toute son agressivité, et le Scout ne peut désormais plus effectuer que des missions de patrouille. Certains marchands ou officiers mercenaires l'utilisent comme vaisseau d'escorte ou comme appât. Être affecté à un Scout n'est donc jamais une bonne nouvelle, surtout si on considère les conditions de vie à bord : les quartiers ne sont pas assez vastes pour accueillir ne serait-ce que l'équipage minimum. Le plus souvent, les hommes d'équipage les plus jeunes dorment dans la soute. Tout cela n'empêche pas le Scout d'être utilisé par de nombreuses forces armées à travers la galaxie, précisément en raison de son faible coût. En outre, son autonomie et sa vitesse hyperspatiale sont remarquables pour un vaisseau de son prix. On peut donc en croiser dans tous les quadrants et sous tous les pavillons !

GALACTIC SCOUT

Classe : Corvette (100 t/30 m)
Manœuvrabilité : -
Vitesse tactique : 125 K/t
Vitesse de croisière : 0,75 US/h (18 US/j)
Vitesse hyperspatiale : 1000 PC/j
Autonomie : 10 000 PC
Blindage : 1
Coque : 10
I : □□□□□ □□□□□
L : □□□□□ □□□□□
G : □□□□□ □□□□□
D ? : □□□□□ □□□□□
Senseurs : 500 K (5 US)
Armement :
-> P : Canon laser léger (tourelle) (2L/SA/250/1C)
-> V : Canon laser léger (tourelle) (2L/SA/250/1C)
Équipage : 1 P + 2 V + 2 C + 3 Me (8)
Passagers : 0 + 5 (25)
Soute : 5
Prix : 19 500 ₡
Origine : OCG



ROMANZA 330

Le Romanza 330, long d'une trentaine de mètres, ressemble à un galion de l'ancien temps. Sa coque bombée semble prête à fendre les flots, et sa proue pointue s'achève par l'antenne radar, conférant à l'engin une ligne aérodynamique. Son pont supérieur est doté d'un bastingage, hommage inutile aux bateaux maritimes. Sa vaste passerelle est installée dans un pavillon arrière, dont la baie vitrée est décorée par des motifs solaires. Ses réacteurs, puissants et brillants, trahissent la nature technologique de ce vaisseau échappé d'une époque révolue. De même, l'intérieur du Romanza est comparable à celui de bien des vaisseaux : étriqué et surchargé d'appareillages.

Le Romanza 330 est un vaisseau de commerce de catégorie B. Il fut conçu pour offrir aux nobles solaires un vaisseau marchand efficace, mais qui satisfasse également leur goût pour le style et leur permette de conserver leur rang même en pratiquant le commerce. Le choix, audacieux, des constructeurs fut donc de donner au Romanza l'aspect d'un bateau. Cela rendit ce vaisseau célèbre, mais n'assura pas son succès. Les caractéristiques techniques du 330, en revanche, lui valurent une certaine longévité. En espace normal, il est plus rapide que les vaisseaux de l'OCG, et plus lourdement armé que ceux-ci. En outre, sa coque stylée a les faveurs des marchands soucieux de leur image... et des pirates. De nombreux équipages d'Havana apprécient le look romantique de ce vaisseau et n'hésitent pas à prendre des risques inconsidérés pour s'en procurer un. Celui-ci ne vaut malheureusement pas un vaisseau de guerre, son blindage étant insuffisant pour participer à un engagement sérieux. Peu importe, quand on est pirate, on est prêt à tout pour avoir la classe !

ROMANZA 330

Classe : Transport léger (100 t/30 m)
Manœuvrabilité : -
Vitesse tactique : 125 K/t
Vitesse de croisière : 0,75 US/h (18 US/j)
Vitesse hyperspatiale : 1000 PC/j
Autonomie : 10 000 PC
Blindage : 0
Coque : 10
I : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
L : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
G : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
D ? : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Senseurs : 500 K (5 US)
Armement :
-> Pr : Canon laser léger (2L/SA/250/1C)
-> P : Canon blaster léger (tourelle) (1L/RL/100/1C)
-> V : Canon laser léger (tourelle) (2L/SA/250/1C)
Equipage : 1 P + 2 V + 3 C + 3 Me (9)
Passagers : 1 + 15 (25)
Soute : 25
Prix : 32 000 ₡
Origine : Sol

La passerelle du Romanza 330 peut accueillir jusqu'à 2 personnes supplémentaires. Chaque pilote supplémentaire et chaque tranche de deux vigies confère +1d aux tests concernés. Les courbes agréables du Romanza 330 confèrent sc sur les tests de Négociation impliquant l'allure du vaisseau.

SOLARIA 300

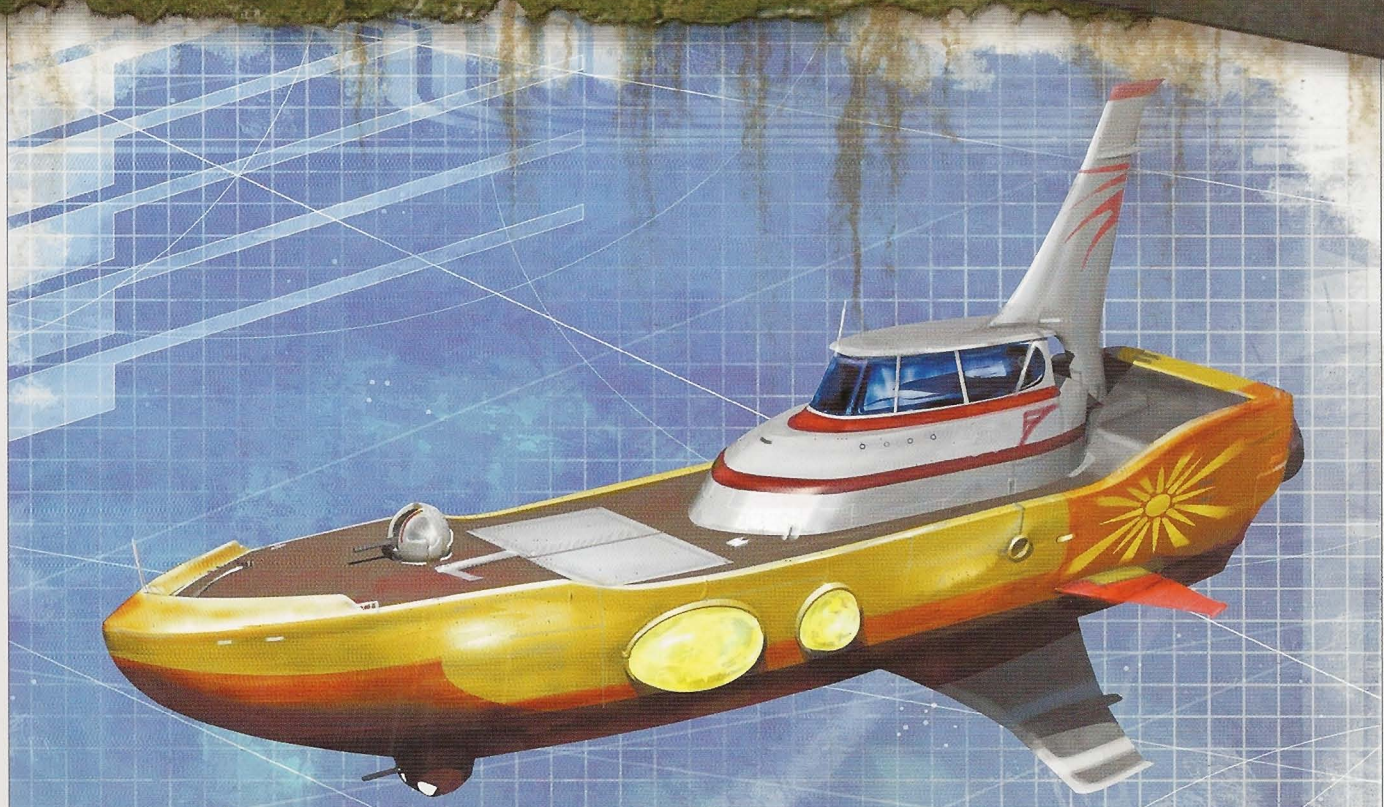
Le Solaria 300 est un esquif élégant et racé d'une trentaine de mètres de long. Sa coque et son nez pointu évoquent la forme d'un obus long et effilé. Deux paires d'ailes courtes et profilées accentuent encore l'impression de vitesse qui se dégage de ce vaisseau. La verrière du cockpit est visible, juste au-dessus de la proue. La trappe d'accès à la soute se situe à l'arrière du Solaria 300, et ses battants s'intègrent parfaitement aux courbes du vaisseau. À l'intérieur, une unique coursive relie les différents secteurs du vaisseau aux sas situés sur chaque flanc. Les murs blancs des quartiers augmentent artificiellement la taille des pièces, évitant que les occupants ne se sentent à l'étroit.

Le Solaria 300 constitue le vaisseau de plaisance par excellence. Rapide, maniable, il permet de se balader dans l'espace ou d'y faire la course en toute sécurité. Son prix, modique pour un produit de luxe, en fait le cadeau rêvé pour les jeunes nobles ou les cadres en début de carrière. Son seul défaut tient à sa fragilité, mais sa vitesse est telle qu'il peut a priori distancer n'importe quel vaisseau. En outre, la clientèle de ce yacht vit dans des systèmes pacifiés et ne sait généralement pas se battre. Les quartiers du Solaria 300 sont confortables, sachant que bien souvent, son équipage ne comporte qu'un seul mécanicien. Le dortoir peut alors être converti en salle de réception, de fêtes, ou en boudoir. Les occupants l'utilisent pour se détendre, et certains font même installer une verrière pour admirer le panorama.

Les courbes agréables du Solaria 300 confèrent sc sur les tests de Négociation impliquant l'allure du vaisseau.

SOLARIA 300

Classe : Yacht (100 t/30 m)
Manœuvrabilité : sc
Vitesse tactique : 300 K/t
Vitesse de croisière : 1,75 US/h (42 US/j)
Vitesse hyperspatiale : -
Autonomie : 1 PC
Blindage : 0
Coque : 10
I : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
L : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
G : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
D ? : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Senseurs : 350 K (3,5 US)
Armement : -
Équipage : 1 P + 1 V + 2 Me + 2 Ma (6)
Passagers : 5 + 75 (25)
Soute : 15
Prix : 27 500 ₡
Origine : Sol



SOLARIA 400

Le Solaria 400 est un yacht de luxe à la silhouette impressionnante et gracieuse. Longue d'une centaine de mètres, sa coque est bombée pour accueillir tous les systèmes du bateau. Pourtant, la quille qui en sort et le grand aileron dorsal qui surgit à l'arrière du vaisseau confèrent à ses lignes une certaine grâce. Son pont supérieur accueille une vaste passerelle aux allures de terrasse, permettant à ses occupants d'admirer l'espace en toute tranquilité. À l'intérieur, les coursives d'un blanc immaculé relient entre eux les quartiers tous plus luxueux les uns que les autres.

Le Solaria 400 est un yacht fabriqué à l'attention des familles nobles, des cadres dirigeants et des officiers supérieurs. D'ordinaire, il transporte une demi-douzaine de passagers qui sont les réels bénéficiaires du luxe de ce vaisseau, et qui ne participent à aucune manœuvre. L'équipage leur est dévoué corps et âme pour leur assurer une croisière aussi plaisante que oisive. Moins rapide que le Solaria 300, le 400 présente l'énorme avantage de pouvoir effectuer des sauts hyperspatiaux et donc de permettre de véritables croisières à travers l'espace, ou d'impressionner ses proches en leur rendant visite par ses propres moyens. Les cabines, en outre, sont aménagées avec un luxe indécent, propre aux puissants du dernier millénaire.

Les courbes agréables du Solaria 400 confèrent sc sur les tests de Négociation impliquant l'allure du vaisseau. Ses cabines de luxe confèrent le même bonus lorsque la cible séjourne dans la cabine.

SOLARIA 400

Classe : Yacht de luxe (1000 t/100 m)
Manœuvrabilité : sc
Vitesse tactique : 125 K/t
Vitesse de croisière : 0,75 US/h (18 US/j)
Vitesse hyperspatiale : 2000 PC/J
Autonomie : 6000 PC
Blindage : 0
Coque : 15
I : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
L : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
G : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
D ? : ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Senseurs : 550 K (5,5 US)
Armement :
> P : Canon laser léger (tourelle) (2L/SA/250/1C)
> V : Canon laser léger (tourelle) (2L/SA/250/1C)
Équipage : 5 P + 2 V + 2 C + 26 Me + 16 Ma (51)
Passagers : 10 + 150 (125)
Soute : 50
Prix : 300 000 ₡
Origine : Sol

>>> Les armes embarquées

Pour les pirates de l'espace, les explorateurs et les derniers romantiques, les vaisseaux spatiaux constituent un moyen formidable pour voyager et être libre. Pour les militaires, les vaisseaux sont juste des vecteurs d'armements ; ce qui compte, ce sont les armes qu'ils emportent.

Les armes embarquées sont basées sur les mêmes technologies que les armes personnelles. La principale différence tient au fait qu'elles n'ont pas de chargeur, car leur alimentation est directement branchée sur le générateur du vaisseau, leur conférant une capacité de tir illimitée !

- Les canons **lasers** émettent un long rayon lumineux suffisamment cohérent pour rester précis et dévastateur sur de longues distances. Ces armes sont les plus courantes, notamment sur les vaisseaux qui veulent éviter le combat tournoyant.
- Les canons à **plasma** projettent des billes de plasma sous pression. Lorsque ces projectiles rougeoyants touchent leur cible, ils explosent en libérant une terrible énergie destructrice. Les canons à plasma sont installés sur les cuirassés et les croiseurs pour détruire leurs homonymes adverses. La bille de plasma est formée grâce à un imposant condensateur branché sur le générateur du vaisseau. Le processus, impressionnant, est malheureusement particulièrement long.
- Les armes **blasters** envoient des éclairs d'énergie en direction de leurs cibles. Ceux-ci ne demandent qu'une faible dépense d'énergie, et les blasters peuvent donc en générer des rafales entières. Les canons blasters servent surtout à lutter contre les chasseurs, mitraillant des escadrons entiers d'une seule rafale !

Les caractéristiques des armes embarquées sont les mêmes que les armes personnelles, mais certaines requièrent une explication :

- **Espace utilisé** : cette valeur est exprimée en tonnes. Lorsque les PJ installent une nouvelle arme, ce nombre de cargos est retiré à la capacité de la soute.
- **Équipage nécessaire** : indique le nombre d'hommes d'équipage nécessaire au maniement de l'arme.
- **Modes de tir** : les armes qui tirent au coup par coup ont besoin de former un projectile énergétique ou d'être rechargées avec un projectile physique. Dans les deux cas, préparer l'arme pour le prochain tir requiert une action complexe. Elles ne peuvent donc tirer qu'un tour sur deux.
- **Portée** : celle-ci est exprimée en kliks. « 0 » signifie que l'arme ne peut être utilisée qu'en combat tournoyant.

Pour les pirates comme pour les militaires, l'armement d'un vaisseau est capital. L'un de leurs passe-temps favoris consiste à changer les armes d'un vaisseau pour en augmenter la puissance de feu. Malheureusement, il existe une limite au nombre d'armes qu'un vaisseau peut accueillir. D'une part, chaque type de châssis n'a qu'un nombre limité de places pour monter les armes et les câbles de raccordement énergétique, et d'autre part, une arme, ça prend de la place !

Lorsqu'ils remplacent une ancienne arme par une nouvelle qui nécessite plus de place, il faut retirer à la capacité de la soute la différence entre l'espace utilisé de la nouvelle arme et celui de l'ancienne. Il en va de même lorsque les pirates ajoutent une arme à leur vaisseau. Dans les deux cas, cette perte est doublée pour les vaisseaux de commerce : leur structure interne est optimisée pour le transport de marchandises et s'accommode mal de la présence d'armes ! À l'inverse, si la nouvelle arme prend moins de place, la capacité de la soute augmente de la différence. Il est possible de mieux organiser l'espace interne de son vaisseau pour minimiser cette perte, mais cela requiert l'accès à un chantier spatial.

Le tableau ci-contre indique le nombre de monture d'armes pour chaque arc de tir d'un vaisseau, selon son tonnage. Ce nombre est exprimé sous la forme « X x Y ». Le premier chiffre correspond au nombre de batteries qu'il est possible d'installer, le second au nombre d'armes dans la batterie. Une batterie ne peut contenir qu'un seul type d'arme. En outre, seules des tourelles peuvent être installées sur le pont supérieur et le ventre. L'expérience démontre qu'il est difficile de piloter en prenant en compte la présence à ces endroits de canons qui ne peuvent tirer que vers le haut ou le bas. Les tourelles, quant à elles, peuvent tirer dans d'autres directions, ce qui soulage grandement la tâche du pilote.

Monter ou démonter une arme nécessite un test d'**Ingénierie (3)**. Cela requiert autant de journées de travail et de main d'œuvre que l'espace utilisé par l'arme. Le personnel d'un astroport peut le faire pour un

Les armes embarquées

Armement	Espace utilisé	Coût	Équipage nécessaire	Dégâts	Mode de tir	Portée
Canon blaster léger	1	2 500 ₡	1	1L	RL	100
Canon blaster moyen	5	5 000 ₡	3	1G	RL	250
Canon blaster lourd	25	25 000 ₡	5	1M	RL	500
Canon laser léger	1	1 000 ₡	1	2L	SA	250
Canon laser moyen	5	2 000 ₡	2	2G	SA	500
Canon laser lourd	50	10 000 ₡	4	2M	SA	1 000
Canon plasma léger	5	1 500 ₡	2	1G	CC	0
Canon plasma moyen	25	3 000 ₡	5	1M	CC	0
Canon plasma lourd	125	15 000 ₡	10	10M	CC	0

NOMBRE DE BATTERIES PAR LOCALISATION

Localisation	Tonnage			
	10t	100t	1000t	10 000t
Proue	1x1	1x1	1x1	1x1
Flanc tribord	0	0	1x10	2x10
Flanc bâbord	0	0	1x10	2x10
Poupe	0	1x1	1x1	1x1
Pont supérieur	1x1	1x1	1x5	1x10
Ventre	1x1	1x1	1x5	1x10

coût égal au dixième de celui de l'arme. Bien sûr, pour monter une arme, il faut d'abord la posséder !

Canon blaster léger : le blaster léger est une arme quadritube à la cadence de tir élevée. Chaque tir fait légèrement reculer le tube, pour déclencher l'action du refroidisseur. Le blaster léger émet des petits éclairs énergétiques qui explosent en une gerbe d'étincelles.

Canon blaster moyen : le blaster moyen est une arme bitube montée sur affût. Un canonnier gère le chargement tandis qu'un autre surveille le refroidissement des canons. Le troisième vise les cibles à travers le collimateur tête haute. Les projectiles tirés sont une réplique plus grande de ceux du blaster léger.

Canon laser léger : cette arme est un long canon chromé relié à un collimateur tête haute. Le canonnier s'assoit sur un siège situé derrière la culasse. Le canon projette vers sa cible un long rayon qui reste rémanent quelques secondes après le tir.

Canon laser moyen : cette arme est un massif canon sur affût. Elle dispose de deux postes : le chargeur qui travaille sur une console et le tireur qui est placé derrière la culasse et le collimateur tête haute. Le canon projette un rayon semblable à celui de la variante légère, mais le tir reste visible encore plus longtemps.

Canon plasma léger : cette arme est un canon court muni d'une large bouche de feu. Le canonnier dispose d'une commande feu, d'un collimateur à tête haute et d'une jauge de chargement de l'arme. Celle-ci tire une grosse boule de feu qui file vers sa cible pour chauffer à blanc la coque et la faire exploser.

Canon plasma moyen : cette arme est la plus massive de sa catégorie. La simple présence de son câble de raccordement nécessite de modifier les coursives du vaisseau. Plusieurs canonniers doivent gérer son chargement et il faut deux tireurs, car la vitesse de la boule de feu est trop faible ; il faut anticiper les mouvements de la cible pour être sûr de la toucher. Mais lorsque c'est le cas, quel bonheur !

>>> LES SYSTÈMES SECONDAIRES

La plupart des vaisseaux spatiaux ne disposent que d'un équipement très rudimentaire. Dans le dernier millénaire, peu de gens ont du temps pour les fioritures et les gadgets. Certains, cependant, sont bien utiles dans l'espace et peuvent parfois sauver la vie de l'équipage. Ces systèmes secondaires se greffent sur les équipements du vaisseau et dotent celui-ci de nouvelles possibilités. Les constructeurs de vaisseaux spatiaux savent que si un vaisseau reste longtemps dans les mains d'un même équipage, ce dernier ne résistera pas à l'envie de le doter de systèmes secondaires. Les châssis sont donc prévus pour accepter facilement ces améliorations : des raccordements sont prévus pour l'arrivée d'énergie et la circulation de l'air, l'espace interne est compartimenté en sections standard, etc.

Malgré ces précautions, installer un système secondaire nécessite un test d'**Ingénierie (3)** et une main d'œuvre égale au tonnage du vaisseau divisé par 100. La durée du travail dépend du système installé ; le nombre de semaines nécessaires est indiqué entre parenthèses à la suite du nom du système. Chaque système secondaire est lié à un système principal, et il n'est possible d'installer qu'un seul système secondaire sur chaque système principal. Chaque batterie d'armes constitue un système principal à part. Ainsi, il est possible d'installer un système différent sur chaque batterie, mais il faut également payer pour chaque batterie si l'équipage désire les doter toutes du même système secondaire.

En réalité, il est possible d'installer plusieurs systèmes secondaires sur un même système principal, mais cela requiert l'accès à un chantier spatial.

Lorsqu'un système secondaire nécessite de l'équipage supplémentaire, il nécessite toujours au moins un matelot en plus. En outre, il ne fonctionne que si l'équipage minimum est présent, c'est à dire que le vaisseau est en alerte rouge.

Armes combinées (Batterie/1) : les armes du vaisseau qui ont chacune reçu ce système peuvent être tirées ensemble. Cela confère au tireur +1d par arme combinée au-delà de la première. Ce bonus est pris en compte lorsque plusieurs vaisseaux du même escadron utilisent la règle *Tous ensemble !*. Seuls les chasseurs peuvent être dotés de ce système secondaire ; les autres châssis ne peuvent l'accueillir.

Baie de largage (Soute/1) : la soute est modifiée pour pouvoir être ouverte en seulement quelques secondes. Des sas de lancement sont installés pour que les vaisseaux puissent sortir sans dépressuriser toute la soute. Une catapulte est montée dans chaque sas pour permettre à des vaisseaux de décoller (cf. p. 161). Ce système secondaire nécessite une soute reconfigurée en hangar. Ces deux systèmes sont exceptionnellement compatibles.

Convertisseurs haute fiabilité (Générateur/1) : ces appareillages sont installés sur les câbles et les conduits qui relient le générateur aux réacteurs subluminiques. Ils permettent d'optimiser les échanges d'énergie entre ces deux systèmes principaux et d'augmenter la vitesse du vaisseau. La vitesse tactique augmente de 25 K et la vitesse de croisière de 0,1 US. L'utilisation de ces convertisseurs nécessite 10 % de mécanos supplémentaires.

Hangar (Soute/2) : de nouvelles fixations sont installées dans la soute, ainsi que des harnais magnétiques pour permettre aux vaisseaux d'atterrir. Des rails sont également fixés au sol pour faire circuler ceux-ci alors que le vaisseau porteur est en vol. Ce système secondaire permet de transporter des vaisseaux spatiaux sans avoir à les installer dans des containers. En outre, ces vaisseaux peuvent décoller de la soute à tout moment. Un vaisseau prend autant de place en unité cargo que son tonnage. La circulation des vaisseaux dans la soute et la gestion des décollages/atterrissages nécessitent 10 % de mousses supplémentaires. Sans eux, les vaisseaux ne peuvent décoller ou atterrir.

Infirmerie (Quartiers/1) : les coursives et les pièces des quartiers sont réorganisées afin de dégager de la place. Une section est alors réaménagée pour accueillir un bloc opératoire plus ou moins rudimentaire selon le tonnage du vaisseau, une pharmacie et quelques lits de repos. Ce système secondaire confère sc sur les tests de Premiers soins et de Médecine réalisés à bord. Il nécessite 10 % de mousses supplémentaires pour être efficace : sans eux, l'infirmerie n'est pas propre, la pharmacie est mal stockée, etc. Ce système secondaire peut encore être utilisé, mais n'accorde aucun bonus.

CODES D'IDENTIFICATION

Nombre de succès	Prix
1-3	Nombre de succès x 500 ₡
4-5	Nombre de succès x 1000 ₡
6-8	Nombre de succès x 10 000 ₡
9-10	Nombre de succès x 50 000 ₡

Recycleur atomique (Générateur/2) : le générateur est modifié pour accueillir des circuits de captations radioactives et une chambre de recyclage. Ce système secondaire augmente l'autonomie du vaisseau de 2 500 PC. Il ne peut être installé que sur un générateur d'au moins 6 000 PC d'autonomie. La gestion du circuit de recyclage nécessite 10 % de mécanos en plus.

Sas d'abordage (Coque/1) : les sas situés sur l'un des flancs sont retirés, puis remplacés par des sas rétractables. Ces nouveaux sas sont en outre dotés de ventouses magnétiques qui leur permettent de s'arrimer fermement au vaisseau auquel ils se connectent. Ce système secondaire permet de tenter un Stella Special (cf. p. 135).

Tourelle (Armement/2) : l'arme est retirée du châssis et celui-ci est retravaillé pour accueillir un système de rotation et une dérivation d'énergie. Puis l'arme est remontée dans la tourelle, et le tout est inséré dans le châssis. Ce système secondaire permet à une arme de tirer dans tous les arcs de tir, sauf celui qui lui est opposé (Ventre pour le Pont, et vice-versa). Seules les batteries installées sur le pont supérieur ou le ventre peuvent être dotées de ce système secondaire.

>>> Les frais

Dans le dernier millénaire, la vie est injuste. Il ne suffit pas d'amasser des milliers ou des dizaines de milliers de crédits pour s'offrir un vaisseau ; il faut encore pouvoir entretenir ce dernier. Partout dans la galaxie, les marchands et les seigneurs s'arrangent pour tirer profit du transit des vaisseaux et des marchandises. L'addition semble sans fin... Il faut s'y résoudre, un vaisseau, c'est cher, même quand on l'a déjà payé !

Code d'identification : lorsqu'un vaisseau est acheté légalement auprès d'un marchand agréé, il est livré avec un code d'identification valide. Lorsqu'il est volé ou acheté au marché noir, en revanche, il faut se procurer un code d'identification de contrebande, de façon tout aussi illégale. Le prix d'un code dépend de sa qualité, qui indique le nombre de succès nécessaires pour comprendre qu'il s'agit d'un faux (cf. tableau ci-dessus).

En principe, le code d'identification est associé à un vaisseau. Cela n'est cependant vrai que pour les codes authentiques. Par définition faux, un code illégal peut être conservé d'un vaisseau à l'autre.

Pièces détachées : les vaisseaux spatiaux gravement endommagés ont besoin de pièces détachées pour être réparés. Il s'agit d'un assemblage plus ou moins hétéroclite de plaques de blindage, de circuits imprimés, de câbles électriques et de composants électroniques. Chaque ingénieur fait son marché comme bon lui semble, mais cela constitue toujours des « pièces détachées » du point de vue des règles. Pour les vaisseaux les plus gros, elles sont entreposées dans des containers standard, car la moindre avarie réclame des centaines de kilos de pièces de rechange pour être réparée !

Ponton : entretenir un astroport coûte encore plus cher qu'entretenir un vaisseau spatial, et les propriétaires ne se privent pas de faire participer les capitaines à cet effort financier. Chaque jour de présence d'un vaisseau dans un astroport entraîne des frais de location. La capitainerie demande de payer toute la durée du séjour à l'avance, lors de l'arrivée, mais il est possible de rallonger ultérieurement son séjour. En cas de départ prématuré, il n'y a pas de remboursement. Il est possible d'acheter un abonnement à la semaine pour cinq fois le prix d'une journée, et au mois pour vingt fois le prix.

« On est des pirates, pas des marchands ! »

Radix : tous les astroports disposent d'une réserve de Radix, conditionnée dans tous les formats possibles. Il est donc toujours possible de faire le plein, si on en a les moyens. Il est même possible de faire des stocks.

Réparations : tous les astroports disposent de cales sèches et de services de réparation. En principe, ceux-ci réparent le vaisseau jusqu'à ce qu'il soit flambant neuf, mais cela dépend aussi de la bourse du capitaine, et des réparations partielles peuvent être envisagées. Pendant celles-ci, l'astroport s'occupe de tout, et les membres d'équipage peuvent boire des pina colada tranquilles.

Taxes douanières : ces taxes sont payées à l'arrivée au port et leur montant dépend des marchandises déclarées... ou découvertes par l'officier des douanes !

LES ACTIONS COMMERCIALES

Les actions décrites ci-dessous sont celles qui sont le plus utilisées dans le commerce. Le plus souvent, elles sont effectuées par des personnages seuls, mais peuvent également l'être par des groupes de personnages.

LES ACTIONS COMMERCIALES

Chaque action est décrite ainsi :

- **Durée** : le temps fictif nécessaire pour accomplir l'action. Certaines actions ont plusieurs durées possibles, selon la situation exacte. D'autres peuvent être exécutées plus vite que prévu, mais cela s'accompagne d'un malus (TD).
- **Compétence** : la compétence utilisée pour effectuer le test. Un « - » signifie qu'aucun test n'est nécessaire.
- Suit un texte d'ambiance qui décrit à quoi sert l'action.
- Des règles précisent ensuite comment déterminer la Difficulté et le résultat de l'action. Les modificateurs spécifiques sont également indiqués. Si, après avoir pris en comte tous les modificateurs, un personnage est affligé plusieurs fois de TD, l'action est un échec automatique.

Lorsqu'une action requiert une journée ou plus de travail, le personnage effectuant l'action doit consacrer tout son temps aux travaux, comme s'il s'agissait de son travail quotidien. Il n'a que le temps de faire quelques pauses pour dormir, se nourrir et discuter un peu avec ses compagnons. Dans les aventures, une action est notée « **nom de l'action (Difficulté)** ».

COORDINATION

Les négociations commerciales sont souvent accaparées par les orateurs de talent. Cependant, les actions de groupe sont tout de même possibles. Avoir un compagnon qui répond à un argument commercial ou qui fait attention aux yeux avides de l'interlocuteur peut changer le cours d'une négociation ! Il est donc possible de constituer des groupes lors des négociations commerciales et de recourir à la règle *Tous ensemble !*, avec la précision suivante :

- Le personnage qui résout le test est toujours celui dont le joueur a pris le premier la parole.

>>> Charger/décharger

Durée : Spécial
Compétence : -

Les deux vaisseaux semblent immobiles dans l'espace. Pourtant, ils bougent, mais pas l'un par rapport à l'autre. Les deux soutes sont ouvertes, et un étrange ballet de matelots en scaphandre s'organise entre les vaisseaux. Dans l'espace, les tonnes ne veulent plus dire grand-chose, et les hommes d'équipage s'amusent à jongler avec les caisses. Le capitaine, souriant, n'ose imaginer combien de temps cela aurait pris sur la terre ferme...

Cette action permet de transférer une cargaison entre deux vaisseaux ou entre un vaisseau et un entrepôt. Sa durée dépend des conditions :

- 20 mn par unité cargo et par personnage si le transfert a lieu sous l'influence d'une gravité ;
- 5 mn par unité cargo et par personnage si le transfert a lieu en apesanteur.

Dans les deux cas, l'utilisation de machines adéquates, notamment celles qui équipent les astroports, divise le temps par deux.

>>> Contrefaçon

Durée : 1 jour
Compétence : Falsification

Le personnage sue à grosses gouttes au-dessus de son plan de travail. La chaleur de la lampe n'arrange rien à son cas, et ses mains tremblent sous la loupe de technicien. Pourtant, il n'a pas le droit à l'erreur, car cette carte d'accès doit être parfaite. Il brûle un nouveau circuit imprimé sur la carte à puces, et prie pour l'avoir placée au bon endroit. De toute façon, il saura vite s'il s'est trompé ; toutes les alarmes de la base se déclencheront...

Cette action nécessite le matériel nécessaire pour constituer la pièce : un modèle et, selon les cas, des instruments d'électronique (carte d'accès), de quoi écrire (bon de douane), un module-mémoire (code d'identification), etc.

Lorsque le personnage effectue cette action, le joueur compte simplement le nombre de succès obtenus lors du test de Falsification. S'il le désire, le MJ peut effectuer le test à la place du joueur, sans lui communiquer le résultat.

Plus tard, lorsque la pièce falsifiée sera vérifiée par un autre personnage ou un système de sécurité, le MJ effectue un test de Falsification pour celui-ci. S'il obtient plus de succès que le personnage lors de la contrefaçon, la supercherie est découverte. Sinon, la pièce est considérée comme valide.

>>> Écouler son butin

Durée : 1 jour
Compétence : Spéciale

Le personnage va de comptoir en comptoir. La marche est longue, mais il ne désespère pas ; l'astroport compte tellement de marchands qu'il en trouvera bien un pour lui racheter sa cargaison. Et s'il ne trouve personne, il sait qu'il peut aller en ville dans le quartier des entrepôts. Il peut aussi attendre la nuit et se faire accepter par le crime organisé. C'est facile, tout le monde a besoin d'une ou deux caisses de grenades...

Cette action est résolue grâce à la compétence « Commerce » lorsque la marchandise est légale sur la planète, « Illégalités » sinon. Cette compétence est également utilisée lorsque les marchandises n'ont pas de bons de douane : les marchandises non déclarées ne peuvent être vendues qu'au marché noir.

Si les autorités surprennent les PJ en train de vendre des marchandises non déclarées, elles exigeront qu'une amende soit payée, d'environ 10 % de la valeur des marchandises. S'il s'agit de marchandises illégales, la patrouille voudra emprisonner les PJ.

La Difficulté de cette action est déterminée par le volume de crédits que nécessite l'achat des marchandises du personnage. Pour la déterminer, le MJ calcule d'abord le prix de vente de la cargaison, modifié par le cours de la marchandise. Puis il compare le total à la liste suivante :

- <1 000 ₡ : 1
- <10 000 ₡ : 3
- <100 000 ₡ : 5
- <1 000 000 ₡ : 8
- >1 000 000 ₡ : 10
- Carrefour galactique : TF
- Carrefour commercial : + 1d
- Planète pauvre : D+1
- Planète primitive : TD

Si le test est réussi, le personnage trouve un acheteur disposant de suffisamment de fonds pour négocier la vente. Il faut encore marchander (voir plus bas). Quel que soit le prix final de la vente, l'acheteur dispose des fonds nécessaires.

Si le test est raté, aucun acheteur n'est trouvé au terme du temps passé à chercher. Cela ne signifie pas qu'il n'y en a aucun à trouver.

>>> Effraction

Durée : Action complexe
Compétence : Systèmes de sécurité

Le personnage s'approche doucement du vaisseau spatial. Il sort ses instruments d'électronique et s'affaire à décrocher le panneau d'accès du sas. Voler un vaisseau n'est pas une mince affaire, et il doit faire preuve d'un grand doigté. Une fois le panneau décroché, il fait le tri entre tous les câbles, reconstruit mentalement le schéma technique et détermine les fils à dériver pour ouvrir le sas. Les pinces sont branchées, il ne manque plus qu'une étincelle électrique. Le tout pour le tout...

Cette action nécessite des instruments d'électronique.

La Difficulté de cette action est déterminée par le perfectionnement des systèmes de sécurité à désactiver :

- Simple serrure mécanique : 1
- Serrure électronique standard : 3
- Sas de vaisseau : 3
- Porte de coffre-fort personnel : 5

- Coffre de banque : 8
- Serrure électronique dans une base militaire top-secrète : 10

Si le test est réussi, le personnage désactive le système de sécurité et ouvre la serrure.

Si le test est raté, mais qu'au moins un succès a été obtenu, rien ne se passe.

Si aucun succès n'est obtenu, la serrure reste close. En outre, elle ne peut plus être crochetée ou une alarme se déclenche, au choix du MJ.

>>> Faire ses courses

Durée : 1 jour
Compétence : Spéciale

Le personnage va de comptoir en comptoir. La marche est longue, mais il ne désespère pas ; l'astroport compte tellement de marchands qu'il en trouvera bien un possédant un Solaria 400. Et s'il ne trouve personne, il sait qu'il peut chercher sur les pontons un capitaine au bord de la déprime ou de la retraite. Il peut aussi attendre la nuit, et se faire accepter par le crime organisé. Il trouvera bien un receleur ayant dépouillé un équipage dernièrement...

Cette action est résolue grâce à la compétence « Commerce » lorsque la marchandise ou l'article est légal sur la planète, « Illégalités » sinon.

La Difficulté de cette action est déterminée par la catégorie du produit et sa rareté. Seuls des produits disponibles à la vente sur la planète peuvent être trouvés :

- Technologie courante, marchandises de catégorie C : 1
- Véhicules, technologie militaire et médicale, marchandises de catégorie B : 3
- Technologie spatiale et armes lourdes, marchandises de catégorie A : 5
- Articles top-secrets (armement expérimental, artefacts archéologiques) : 8
- Objet unique (un tableau de maître, le vaisseau de Stella Bell) : 10
- Carrefour galactique : TF
- Carrefour commercial : + 1D
- Planète pauvre : D+1
- Planète primitive : TD

Si le test est réussi, le personnage trouve un vendeur qui dispose de quelques exemplaires à vendre, d'un seul s'il s'agit d'un vaisseau spatial ou d'un article pour lequel la Difficulté est supérieure ou égale à 5. Pour les marchandises, les stocks sont déterminés par le nombre de succès excédentaires :

- 0 : 1 unité cargo
- 1 : 10 unités cargos
- 2 : 50 unités cargos
- 3 : 100 unités cargos
- 4 : 1000 unités cargos
- 5+ : 10 000 unités cargos

Si le test est raté, aucun vendeur n'est trouvé au terme du temps passé à chercher. Cela ne signifie pas qu'il n'y en a aucun à trouver.

>>> Marchander

Durée : 5 minutes
Compétence : Commerce

Le personnage regarde le marchand droit dans les yeux. Cette fois-ci, il a affaire à un professionnel, pas à un marchand de tapis. Inutile de vouloir le baratiner. Il faudra marchander ferme. Déterminer jusqu'où il est prêt à aller. À quel point il tient à ce vaisseau. Et à quel point il a besoin d'argent. Le personnage se souvient que pour être bon marchand, il faut d'abord être bon psychologue. Il respire un grand coup et se lance dans la danse. Au fil des questions et des argumentaires, la personnalité du marchand se dessine. Finalement, un terrain d'entente est trouvé, et la vente est conclue. 150 000 ₡, quand même, ça fait beaucoup...

Cette action est résolue par une opposition entre le personnage et sa cible, en utilisant la compétence « Commerce ». Le prix de base de l'objet ou de la marchandise est égal à celui indiqué dans les règles, multiplié par le cours et par 1,5 s'il s'agit d'une marchandise illégale. Attention, une marchandise volée n'est pas toujours illégale !

Si le vendeur remporte cette opposition, le joueur compte le nombre de succès excédentaires obtenus. Chacun d'entre eux augmente le prix de 5 %. Si l'acheteur remporte l'opposition, le prix diminue de 5 % par succès excédentaires obtenu. Le prix final de l'objet ne peut monter au-delà de 150 % du prix de base, ni descendre en dessous de 50 % du prix de base.

>>> Voler

Durée : Action complexe
Compétence : Discrétion

Dans la foule, le personnage guette sa cible. Il se fraie un chemin parmi les passants, en prenant soin de passer inaperçu. Tout n'est qu'une affaire de doigté et de tempo. Une fois qu'il s'est rapproché, il marche l'air décontracté, sans prêter attention à sa proie. Il se rapproche pourtant d'elle, et fait mine de ne pas la voir. Au moment où il percute le jeune noble solaire, il glisse subrepticement la main sous son manteau et lui subtilise sa carte d'accès. Il s'excuse, fait une révérence et quitte les lieux, comme un acteur quittant la scène...

Cette action est résolue par une opposition entre le personnage et sa cible. Le premier utilise la compétence « Discrétion », le second la compétence « Vigilance ». Cette opposition est modifiée par les circonstances suivantes :

- L'objet à voler est sous les vêtements : D+1
- L'objet à voler est solidement attaché : TD

Si le personnage actif remporte cette opposition, il subtilise l'objet désiré sans éveiller l'attention.

Si le personnage actif perd l'opposition, mais obtient au moins un succès, il ne parvient pas à voler l'objet, mais n'éveille pas l'attention de son propriétaire.

Si aucun succès n'est obtenu, le vol est raté, et la cible s'en aperçoit. Elle est furieuse !

Stella Bell était enfin de retour sur Havana. La couleur du ciel, les bruits de la ville et l'odeur de la mer agissaient sur son âme comme le plus apaisant des baumes. Déjà, elle pouvait entendre les verres tinter et les bouteilles se déboucher. Alors que le soleil se couchait sur la planète pirate, tout l'équipage de L'*Esperanza* était rassemblé sur la plage, et le rhum coulait à flots. Stella se remémorait ses récentes aventures, et en partageait les meilleurs moments avec ses hommes. Elle avait failli y laisser la peau, mais en ressortait grandie. Tout ce qui ne tue pas un pirate le rend plus fort !

FIESTA !

L'EXPÉRIENCE

Grâce aux points d'expérience gagnés au fil des aventures, les PJ de *Metal Adventures* deviennent de plus en plus forts. La valeur de leurs attributs augmente et ils deviennent capables d'entreprendre des aventures de plus en plus dangereuses. Voir son personnage s'améliorer et grandir en puissance fait partie des plaisirs du jeu d'aventure, ne vous en privez pas !

>>> Gagner les points d'expérience

À la fin de chaque séance de jeu, le MJ distribue aux PJ des points d'expérience (PX). Le montant attribué à chacun d'entre eux dépend des actions effectuées au cours de la partie. Chaque aventure s'achève par un tableau indiquant les gains en expérience pour chaque action importante ou chaque objectif atteint. Lorsque la séance est finie, le MJ n'a qu'à vérifier quelles conditions sont remplies par les PJ, et à leur attribuer le montant de PX correspondant. Ce montant est donné sur une base individuelle, c'est-à-dire que chaque PJ reçoit cette quantité de PX, qu'il ait effectivement participé à l'action ou pas. Le tableau qui suit indique le montant pour des catégories d'objectifs et d'actions ; celui qui clôt chaque aventure est plus détaillé et spécifique. Il est bien sûr réservé au MJ !

Les PX s'accumulent d'une partie à l'autre : si le PJ ne les dépense pas, il les conserve. Il n'y a pas de date de péremption pour les PX ; une fois qu'ils sont acquis, le PJ peut les conserver aussi longtemps qu'il le désire. Il ne peut jamais les perdre, juste les dépenser.

>>> Dépenser les points d'expérience

Entre chaque séance, les joueurs peuvent dépenser les PX de leur personnage pour augmenter les attributs de ceux-ci. Les PX sont dépensés librement, mais un attribut ne peut être augmenté qu'une seule fois entre deux séances. Les joueurs sont invités à investir des PX dans les attributs qui ont servi à leur personnage pendant l'aventure, mais ce n'est pas obligatoire : ils ont durement gagné ces PX, ils peuvent en faire ce qu'ils veulent !

« Ça ne sert à rien d'être le plus riche du cimetière. »

Pour bénéficier d'un gain d'expérience, il suffit au joueur de dépenser le montant en PX correspondant. Celui-ci est déduit du nombre de PX dont le personnage dispose. Le jeu ne fait pas crédit, et il est impossible d'acheter une augmentation si le personnage ne dispose pas de suffisamment de PX !

Un attribut ne peut pas dépasser une certaine valeur. Ce maximum est égal à 5 plus les bonus dus à l'origine du personnage et aux éventuelles mutations et qualités dont il dispose.

Augmenter une caractéristique d'un point coûte toujours 5 000 PX.

Augmenter une compétence d'un point coûte un nombre de PX variable selon la valeur de cette compétence avant la dépense de PX :

GAINS DE POINTS D'EXPÉRIENCE

Action ou objectif	PX
Triompher d'une embûche mineure	+ 200 PX
Triompher d'une embûche majeure	+ 500 PX
Remporter une véritable bataille	+ 1000 PX
Sauver la galaxie	+ 2000 PX
Récolter un indice mineur	+ 200 PX
Récolter un indice majeur	+ 500 PX
Déjouer un complot à dimension planétaire	+ 500 PX
Déjouer un complot impliquant une nation stellaire	+ 1000 PX
Déjouer un complot qui menace la galaxie	+ 2000 PX
Réussir un voyage difficile	+ 200 PX
Réussir un voyage réputé impossible	+ 500 PX
Aller là où personne n'est jamais allé	+ 1000 PX

- Strictement inférieure à 3 : 500 PX
- Égale à 3 : 1000 PX
- Supérieure ou égale à 4 : 2 500 PX

Ces coûts sont doublés si la compétence n'appartient pas à un domaine privilégié du personnage.

Il est également possible d'acheter une nouvelle qualité pour un montant en PX égal à 1 000 fois le coût de celle-ci.

Un personnage mutant doté de la mutation « Gènes évolutifs » peut acquérir de nouvelles mutations. Une mutation basique coûte 2 500 PX, une avancée 5 000 PX. Chaque mutation ne peut être acquise qu'une seule fois.

Enfin, il est possible d'acquérir une spécialité (cf. p. 73). Celle-ci coûte 1 500 PX si elle est associée à une compétence d'un domaine privilégié, 3 000 PX sinon. Un personnage ne peut posséder qu'une seule spécialité pour chaque compétence. Le gain d'une nouvelle élimine automatiquement l'ancienne.

AUGMENTATION D'ATTRIBUTS

Augmentation	PX
Caractéristique	5 000 PX
Compétence <3	5 00PX/1 000 PX
Compétence =3	1 000 PX/2 000 PX
Compétence ⩾4	2 500 PX/5 000 PX
Qualité	Coût x 1 000 PX
Mutation*	2500 PX/5 000 PX
Spécialité	1500 PX/3 000 PX

* : *Seulement si le personnage dispose de la mutation « Gènes évolutifs ».*

LES POINTS DE PANACHE

À la fin de chaque séance de jeu, les PJ regagnent leurs points de Panache. Que l'aventure soit réellement finie ou pas, la fin de la séance marque également une pause pour les personnages, qui peuvent se reposer, faire le point, et reprendre espoir. Chaque personnage regagne tous ses points de Panache, sauf ceux dépensés pour activer des effets qui précisent le contraire. Ces points-là sont définitivement perdus ; le joueur peut noircir les cases correspondantes. Ils représentent un sentiment de défaite qui hante désormais le personnage et l'empêche de croire pleinement en ses capacités.

« La prochaine fois, je me balance au lustre. »

À l'inverse, les PJ peuvent recevoir des points de Panache supplémentaires s'ils se sont montrés particulièrement héroïques. Rassurés par leurs victoires, ils ont de plus en plus foi dans la façon de vivre des pirates et dans leur capacité à triompher du dernier millénaire. Même si un personnage n'a pas lui-même accompli d'exploits, il fait corps avec les autres membres de son équipage et s'émerveille des faits d'armes de ses compagnons. Ces occasions sont cependant assez rares : les pirates se doivent d'être toujours intrépides, et seules les actions les plus audacieuses méritent d'être récompensées par un point de Panache.

Tout comme pour les points d'expérience, chaque aventure indique dans sa conclusion les actions susceptibles de faire gagner des points de Panache. Chacune de ces actions fait gagner un point à chaque personnage, qui s'ajoute à ceux que celui-ci possède déjà. Le tableau qui suit donne quelques indications. Celui qui clôt chaque aventure est plus précis, et n'est accessible

GAIN DES POINTS DE PANACHE

Action	PP
Aller au-devant d'une mort certaine le sourire aux lèvres	+ 1 PP
Faire preuve d'audace dans une situation désespérée	+ 1 PP
Rendre son arme à un ennemi pour poursuivre le combat	+ 1 PP
Respecter le code des pirates dans une situation difficile	+ 1 PP
Risquer sa vie pour sauver son équipage ou des innocents	+ 1 PP
Un duel au sabre contre un adversaire supérieur	+ 1 PP

qu'au MJ. Comme le Panache est une notion plus subjective que la réussite ou l'échec d'une aventure, celui-ci est invité à faire preuve de discernement et à apprécier si les PJ méritent ou non un point de Panache.

LA GLOIRE

Toutes les aventures des pirates de l'espace sont hautes en couleur et rendront probablement célèbres les PJ, au moins là où ces aventures se sont déroulées. Certaines, cependant, sont si incroyables et rocambolesques qu'elles peuvent diffuser leur gloire à travers toute la galaxie. Ainsi, les PJ peuvent gagner des points de Gloire si l'aventure qu'ils ont vécue a été suffisamment spectaculaire et suffisamment racontée à travers la galaxie.

À la fin de chaque séance, les personnages sont susceptibles de gagner un point de Gloire. Cela n'arrive pas toujours, car la galaxie est grande et il est difficile de s'y faire un nom. Certaines aventures aux conséquences particulièrement importantes permettent de gagner deux points de Gloire, mais elles sont très rares. Comme pour les points d'expérience, chaque aventure indique dans son tableau récapitulatif si les PJ peuvent gagner des points de Gloire, dans quelles circonstances, et combien. Chaque PJ gagne le montant indiqué, même s'il n'a pas directement participé à l'action concernée. Le tableau ci-dessous donne quelques exemples de gains de Gloire. Celui qui clôt chaque aventure est plus précis et réservé au MJ.

Les points de Gloire ne sont pas dépensés. Ils ne sont pas non plus définitivement acquis : chaque mois d'inaction fait perdre un point de Gloire au personnage (cf. p. 173). Entre-temps, ils confèrent au personnage certains avantages (cf. p. 173).

GAIN DES POINTS DE GLOIRE

Action	Points de Gloire
Rester un mois sans partir à l'aventure	- 1 PG
Changer le destin d'une planète connue	+ 1 PG
Combattre un personnage qui a plus de Gloire	+ 1 PG
Devenir l'ennemi public n°1	+ 1 PG
Participer à une bataille avec le drapeau pirate	+ 1 PG
Faire connaissance avec un personnage qui a plus de Gloire	+ 1 PG
Changer le destin d'une nation stellaire	+ 2 PG

À VOUS DE JOUER !

Et voilà, ça y est, c'est fini. Ou plutôt, ça commence. Vous êtes désormais prêt pour endosser le rôle d'un pirate de l'espace, ou passer à la lecture du *Guide du meneur* afin d'animer une partie. Si vous ne vous rappelez pas tout ce que vous avez lu, ne vous inquiétez pas, c'est normal. Au cours des premières parties, vous affinerez vos connaissances des règles et vous apprendrez à vous servir des subtilités qu'elles recèlent. Cette phase de découverte fait aussi partie du plaisir de jouer.

Cela dit, avant de vous laisser partir à l'aventure, il me reste encore certaines choses à vous dire. Oui, maintenant que vous avez lu toutes ces pages, je me permets de m'adresser directement à vous, et de vous donner quelques conseils pour profiter au mieux de vos parties. J'en ai moi-même joué un certain nombre, et je peux peut-être vous aider, qui sait ?

« Un jour, je serai le pirate le plus célèbre de la galaxie ! »

Tout d'abord, détendez-vous ! *Metal Adventures* s'inspire des aventures hollywoodiennes des pirates, et dans ces films, les pirates sourient, rient, et se moquent de la mort. S'il est tout à fait normal de se prendre au jeu et de vouloir réussir à tout prix les aventures proposées par le MJ, n'oubliez pas que vous êtes là avant tout pour passer un bon moment avec vos amis.

En parlant d'eux, il est important de souligner que *Metal Adventures* est un jeu d'équipe. Même si vous n'êtes pas obligé de jouer un enfant de chœur, il devrait exister une solide fraternité entre les membres d'un même équipage : c'est pour cela que vos personnages sont ensemble ! N'essayez pas de gagner plus de points d'expérience que vos camarades (de toute façon, ça n'est pas possible), mais plutôt de réussir l'aventure avec eux. D'ailleurs, vous aurez probablement besoin de leur aide pour triompher des embûches du dernier millénaire. Même si vous êtes un joueur expérimenté et que vous avez de la chance, je vois mal comment vous pourriez venir seul à bout du moindre combat ou scène d'action.

D'expérience, il est assez difficile de créer le « pirate ultime ». Au-delà d'un certain point, il est même dangereux de trop spécialiser votre personnage. Être le meilleur tireur de la galaxie ne vous servira à rien le jour où il faudra se tenir correctement à une réception de la noblesse. Être le plus grand ingénieur du dernier millénaire n'a pas grand intérêt lorsqu'il faut courir jusqu'au vaisseau, poursuivi par des soldats impériaux. Et même le plus beau parleur du monde ne peut rien contre un tigre mutant à dents de sabre. Plutôt que de

vouloir briller dans une spécialité, attachez-vous à rendre votre personnage capable de se débrouiller dans tous les cas de figure. Croyez-moi, il en aura besoin.

À ce titre, et puisque nous sommes entre nous, je vous conseille d'investir quelques points dans les compétences suivantes :

- **Athlétisme** (pour échapper aux gardes) ;
- **Détermination** (pour ne pas avoir peur trop souvent) ;
- **Discrétion** (ça finit toujours par servir) ;
- **Empathie** (histoire de ne pas tout gober) ;
- **Vigilance** (vous éviterez d'être surpris).

En outre, même si l'historien et l'ingénieur peuvent paraître des archétypes moins « sexy », ils sont pourtant fort utiles, et auront autant l'occasion de briller que les fusiliers et les pilotes.

Puisqu'on est dans le chapitre technique, il faut tout de même que je vous parle un peu des points de Panache et du Metal Faktor. Concernant les premiers, il ne faut pas les confondre avec les autres mécanismes du même genre que vous pourrez trouver dans d'autres jeux de rôle. Plus que des moyens pour réussir des actions à coup sûr, les points de Panache sont là pour conférer à votre personnage... du panache ! N'hésitez pas à les « gaspiller » pour que votre personnage ait simplement l'air cool ou pour qu'il frime au moment crucial du combat. Et même lorsque vous vous en servez pour créer des coïncidences avantageuses, n'essayez pas de trop en profiter et laissez le MJ glisser un ou deux inconvénients. Il s'agit avant tout d'entretenir le caractère spectaculaire de vos aventures, pas de vous donner un avantage systématique. À vaincre sans péril...

Justement, en parlant de péril, il y a le Metal Faktor. Certains groupes de joueurs n'y touchent pas et regardent les dés MF comme un tas d'immondices, d'autres se jettent dessus et n'en ont jamais assez. En définitive, il n'y a pas de « bonne » façon de gérer le Metal Faktor. L'astuce, car il y en a tout de même une, ne consiste pas à se demander *si* il faut l'utiliser ou *combien* de dés il faut utiliser, mais plutôt *quand* il faut l'utiliser. Car, croyez-moi sur parole, dans le dernier millénaire, on ne peut pas survivre sans faire appel, à un moment ou un autre, au Metal Faktor.

Dans la famille « faites gaffe », je ne peux pas passer sous silence l'hyperespace : une fois le saut engagé, il n'y a plus de demi-tour possible, et s'arrêter n'est pas conseillé. Pourtant, chaque jour, des millions d'équipage arrivent à bon port sains et saufs. Comment font-ils ? Il y a deux solutions : soit ils sont très compétents, soit ils font attention. Alors, avant d'avoir accumulé assez de points d'expérience, voici comment se débrouiller en hyperespace :

- **Préparez-vous** : prenez des rations en trop. Prenez du Radix en trop. N'oubliez pas les scaphandres, ni les pièces détachées, les caisses à outils et les outils d'électronique.
- **Faites des escales** : essayez de faire des sauts de 5 000 PC ou moins. Les périls que vous rencontrerez seront moins dangereux et vous aurez plus souvent l'occasion de réparer tranquillement le vaisseau. Les stations-relais de l'OCG sont là pour ça. Vous pouvez faire des sauts plus longs, mais à condition de suivre les routes galactiques.
- **Faites gaffe !** : si possible, évitez d'entrer en hyperespace si votre vaisseau est Légèrement endommagé, surtout si toutes les cases de cette ligne sont cochées.

Votre premier voyage hyperspatial sera probablement très difficile, voire éprouvant. C'est normal, ça s'appelle le baptême de l'espace. La bonne nouvelle, c'est que d'une façon ou d'une autre, quand vous en sortirez, vous aurez appris toutes les ficelles du voyage spatial !

Ces précautions prises, je devrais maintenant vous livrer ma vision du jeu d'aventure, et vous expliquer comment vous *devriez* aborder ce loisir pour en tirer la substantifique moelle. Je me contenterai de simplement vous livrer un secret concernant *Metal Adventures*. Cela vous aidera peut-être à comprendre certains choix ou certaines règles de ce jeu.

Metal Adventures est né de la rencontre entre deux éléments. D'une part, un certain type de science-fiction, baroque, décadente, viscérale et un peu brutale. J'aime les univers un peu fous, où tout peut arriver et où les héros doivent faire preuve de détermination et d'audace pour triompher. Cette science-fiction trouve, selon moi, sa plus belle expression dans la revue *Métal hurlant*, ce qui explique probablement le titre de... *Metal Adventures*. D'autre part, il faut que vous le sachiez, j'ai passé des vacances à Cuba. Et je n'en suis pas ressorti indemne. La musique de ce pays, ses habitants, son alcool et sa « gaieté mélancolique » m'ont marqué à jamais. C'est pour cela qu'Havana est ce qu'elle est, et que chaque aventure devrait être l'occasion de s'évader un peu, de voir d'autres horizons, et de rêver. Et si vous ramenez un petit bout de la planète pirate à la maison, alors c'est tant mieux !

Le soleil se levait sur Havana. Stella Bell s'étira longuement et contempla les pirates qui avaient résisté à l'alcool et au sommeil. C'étaient de jeunes pirates, pleins d'espoir et de fougue, comme elle le fut il y a si longtemps... comme elle l'était toujours. Leur raconter ses aventures lui avait fait le plus grand bien. Visiblement, cela leur avait plu également ; leurs yeux pétillaient d'aventures et d'excitation. Elle leur avait passé le flambeau. C'était désormais à leur tour de vivre des aventures aux quatre coins de la galaxie...

AGILITÉ		CARRURE		PERCEPTION		INTELLIGENCE		PRÉSENCE		SANG-FROID	
techniques ☐		**survie** ☐		**espionnage** ☐		**sciences** ☐		**négociation** ☐		**trempe** ☐	
	Cptce Total		Cptce Total		Cptce Total		Cptce Total		Cptce Total		Cptce Total
Acrobaties		**Armes de jet**		Déguisement		Analyse		Baratin		Commandement	
Armes de poing		**[Armes lourdes]**		Discrétion		Arts ( )		Bureaucratie		**[Démolition]**	
Armes d'épaule		Athlétisme		Empathie		Connaissance ( )		Comédie		**Détermination**	
[Armes emb.]		Equitation		[Falsification]		Connaissance ( )		Commerce		Dressage	
Artisanat ( )		**Mêlée**		Recherche		Connaissance ( )		Danse		Illégalités	
Artisanat ( )		Env. ( )		[Senseurs]		[Esotérisme]		Éloquence		**Intimidation**	
[Pilotage ( )]		Env. ( )		[Syst. Sécu.]		Histoire		Étiquette		Premiers soins	
[Pilotage ( )]		Env. ( )		Vigilance		[Ingénierie]		Jeux		Tactique	
[Pilotage ( )]						[Médecine]		**Séduction**			
Technologie						Navigation					
						[Sciences solaires]					
						[Sciences stellaires]					
						Stratégie					

SANTÉ

Indemne : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Blessé Léger : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Blessé Grave : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Mort? : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES

Points de Panache : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Energie X : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Gloire :

APTITUDES D'ARCHÉTYPE

QUALITÉS ET DÉFAUTS

MUTATIONS

ARMEMENT

Arme	Dégâts	MdT	Charg.	Portée	Munitions/notes
Mains nues					Dégâts S sans mutations ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Armure	Protection	Encombrement	Notes

Frags : ⊖⊖⊖

JOUEUR : .....
Crée le : .....
Origine : ..... (.....)
Sexe : ..... Mutant? : .....
Age : .....

Expérience (disponible) : .....
Expérience (totale) :

NOM : .....
Surnom : .....
Archétype : .....
Motivation : .....

COORDONNÉES MÉMORISÉES

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

DESCRIPTION

Poids : .....
Taille : .....
Cheveux : .....
Yeux : .....
Peau : .....

HISTORIQUE

ÉQUIPEMENT

	Porté ?		Porté ?
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○
•	○	•	○

Crédits : ..... ₡ Train de vie : .....

Nom du vaisseau : .....

Capitaine : .....

Gloire : ..... Trésor : .....

Propriétés du vaisseau : .....

.....

CARACTÉRISTIQUES

Classe de vaisseau : ..... Modèle : .....
Longueur : .....
Manœuvrabilité : .....
Vitesse tactique : .....
Vitesse de croisière : .....
Vitesse hyperspatiale : .....
Autonomie : .....
Reserves actuelles : .....
Blindage : .....
Coque : .....

Intact :	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Légèrement endommagé :	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Gravement endommagé :	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Détruit ? :	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐

Senseurs : .....
Quartiers : ..... Cabines : ..... Dortoirs : .....
Soute : .....
Prix : .....

SYSTÈMES SECONDAIRES ET COUPS CRITIQUES

Coque : .....
Passerelle : .....
Générateur : .....
Senseurs : .....
Propulsion : .....
Hyperpropulsion : .....
Système de survie : .....

Batterie 1 : .....
Batterie 2 : .....
Batterie 3 : .....
Batterie 4 : .....
Batterie 5 : .....
Quartiers : .....
Soute : .....

ÉQUIPAGE

	Minimum	Effectif	Dés d'action	Officier
Pilotes :				
Vigies :				
Cannoniers :				
Mécaniciens :				
Mousses :				
Bosco :				
Passagers :				

ARMEMENT

Batterie 1 : .....
Arc de tir : ..... Portée : .....
Mode de tir : ..... Dégâts : .....
Batterie 2 : .....
Arc de tir : ..... Portée : .....
Mode de tir : ..... Dégâts : .....
Batterie 3 : .....
Arc de tir : ..... Portée : .....
Mode de tir : ..... Dégâts : .....
Batterie 4 : .....
Arc de tir : ..... Portée : .....
Mode de tir : ..... Dégâts : .....
Batterie 5 : .....
Arc de tir : ..... Portée : .....
Mode de tir : ..... Dégâts : .....
Batterie 6 : .....
Arc de tir : ..... Portée : .....
Mode de tir : ..... Dégâts : .....
Batterie 7 : .....
Arc de tir : ..... Portée : .....
Mode de tir : ..... Dégâts : .....

SOUTE

Nom	Cargo	Nom	Cargo
Rations			
Eau			
Pièces détachées			
Radix			

RÉSERVES

Radix x 500 :	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Radix x 100 :	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐
Pièces détachées :	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐	☐☐☐☐☐

BATTLEGRID

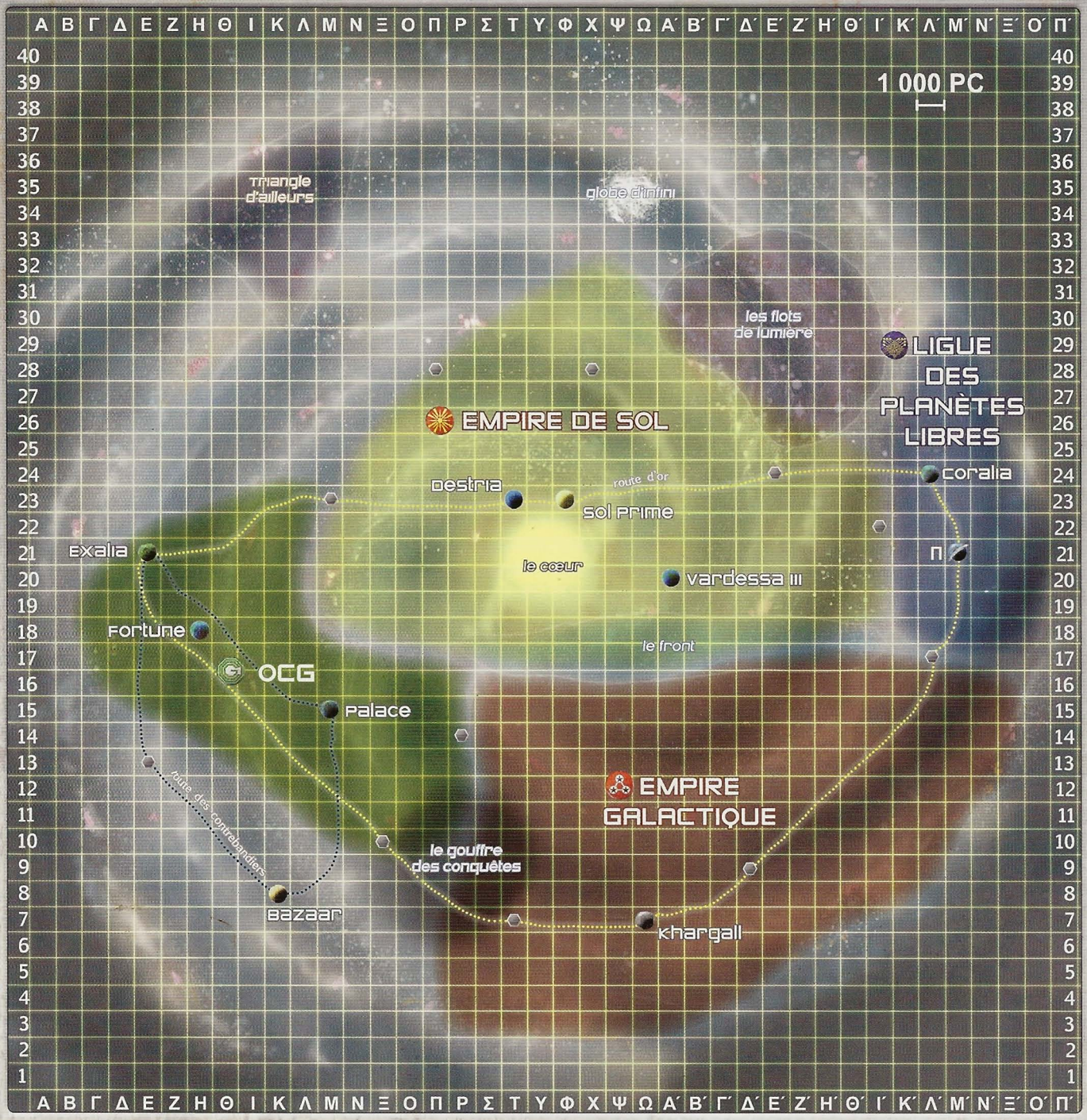
H = 25 K

AVANTAGE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

METAL ADVENTURES

CARTE GALACTIQUE



- Empire de Sol
- OCG
- Empire Galactique
- Ligue des planètes libres
- Relais de l'OCG

Abscisse	Prononciation	Abscisse	Prononciation	Abscisse	Prononciation	Abscisse	Prononciation
A	Alpha	H	Êta	N	Nu	T	Tau
B	Bêta	Θ	Thêta	Ξ	Xi	Y	Upsilon
Γ	Gamma	I	Iota	O	Omicron	Φ	Phi
Δ	Delta	K	Kappa	Π	Pi	X	Khi
E	Epsilon	Λ	Lambda	P	Rhô	Ψ	Psi
Z	Dzêta	M	Mu	Σ	Sigma	Ω	Oméga

SOMMAIRE

L'UNIVERS

Chronique d'une fin annoncée. . . . . p. 10
La galaxie . . . . . p. 11
Les nations stellaires . . . . . p. 16
Les pirates de l'espace . . . . . p. 28
Les mutants . . . . . p. 91
Les vaisseaux spatiaux . . . . . p. 110
Voyager dans le dernier millénaire . . . p. 152
Le commerce . . . . . p. 180

LA CRÉATION DE PERSONNAGES

Généralités . . . . . p. 46
Étape 1 : Mutant ? . . . . . p. 47
Étape 2 : Les origines . . . . . p. 47
Étape 3 : Larguez les amarres . . . . . p. 48
Étape 4 : L'archétype . . . . . p. 49
Étape 5 : Les caractéristiques . . . . . p. 56
Étape 6 : Les compétences . . . . . p. 56
Étape 7 : Les traits . . . . . p. 57
Étape 8 : Finitions . . . . . p. 57
Personnages prêts à jouer . . . . . p. 60
Les compétences . . . . . p. 72
Les traits . . . . . p. 83
Les mutations . . . . . p. 91

LE VOYAGE SPATIAL

Voyager dans le dernier millénaire . . . p. 152
Jouer les voyages spatiaux . . . . . p. 157
Les actions du voyage spatial . . . . . p. 160

LES INTERACTIONS SOCIALES

La Gloire . . . . . p. 172
Les joutes verbales . . . . . p. 174
Les actions sociales . . . . . p. 174

LE SYSTÈME DE JEU

Les attributs . . . . . p. 38
Déroulement d'une partie . . . . . p. 39
Déroulement d'un tour de jeu . . . . . p. 39
Résolution d'un test . . . . . p. 41
Le Metal Faktor . . . . . p. 44
Le Panache . . . . . p. 88
La santé . . . . . p. 98
Le matériel . . . . . p. 101
Actions génériques . . . . . p. 102
Les embûches . . . . . p. 164
Biohazards . . . . . p. 166
Les environnements extrêmes . . . . . p. 169
L'expérience . . . . . p. 216
Les points de Panache . . . . . p. 217
La Gloire . . . . . p. 218

LE COMBAT SPATIAL

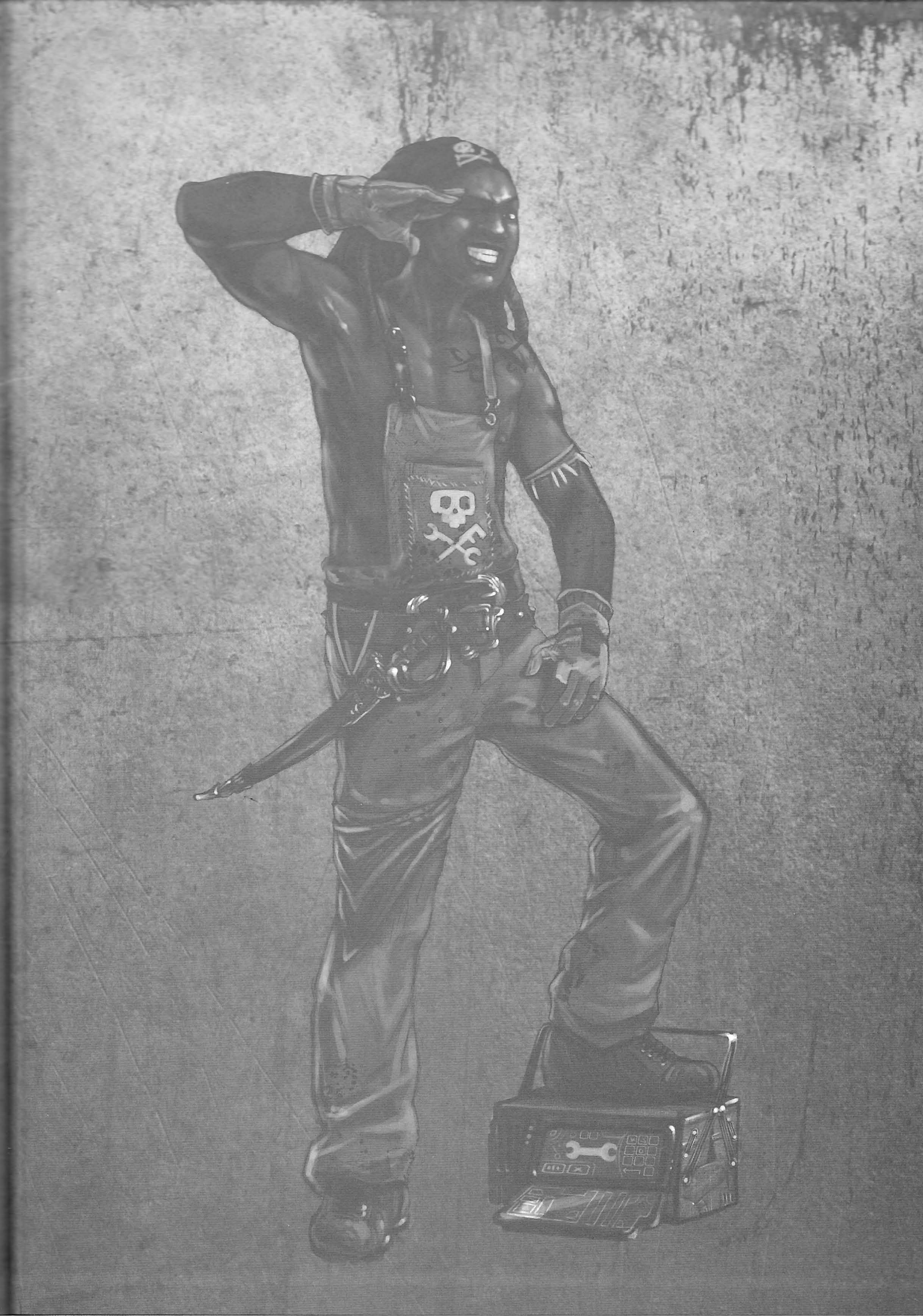
Le combat spatial . . . . . p. 124
La piraterie . . . . . p. 131
Les actions spatiales . . . . . p. 132

LE COMBAT PERSONNEL

La santé . . . . . p. 98
C'est la guerre ! . . . . . p. 140
Le combat à distance . . . . . p. 143
Le corps à corps . . . . . p. 144
Blessures de guerre . . . . . p. 145
Les actions de combat . . . . . p. 145

LE MATOS

Le commerce . . . . . p. 180
La technologie courante . . . . . p. 183
La technologie militaire . . . . . p. 185
La technologie médicale . . . . . p. 190
La belle vie . . . . . p. 191
Les véhicules . . . . . p. 193
La technologie spatiale . . . . . p. 195
Les actions commerciales . . . . . p. 213



METAL ADVENTURES

UN JEU DE RÔLE D'ARNAUD CUIDET

Dans une galaxie qui s'étend et s'épuise à l'infini,
une humanité rongée par la violence et la guerre
se débat dans les affres de la douleur.

Recroquevillée dans quatre nations stellaires,
elle tente vainement de se protéger contre les pillards et les mutants.
Mais ses dirigeants sont consumés par la soif du pouvoir,
et leurs armadas s'affrontent pour la suprématie galactique.

Face à cette folie, des femmes et des hommes au cœur vaillant
ont décidé de vivre leur propre destin. Ils ont choisi une existence
dangereuse, mais vibrante de liberté et d'exotisme.

On les appelle les pirates de l'espace !

Metal Adventures : le jeu de rôle vous propose de découvrir le dernier millénaire et d'endosser le rôle d'un pirate de l'espace.

Dans *Le Manuel des joueurs*, vous trouverez :

- La description richement illustrée du dernier millénaire
- Toutes les règles pour créer votre pirate de l'espace
- Les règles du combat au sol et du combat spatial
- Toutes les informations sur les voyages et les vaisseaux spatiaux
- De l'équipement, des vaisseaux spatiaux, des mutations et de nombreux traits particuliers pour votre personnage
- Un plan de vaisseau en 3D
- Plus de 70 illustrations en couleur !

À l'abordage !

PRIX : 44,90 €
ISBN : 9782-916323-20-6
9 782916 323206

ÉDITIONS DU MATAGOT
www.matagot.com/metal-adventures