

SAVAGE WORLDS





COMPAGNON
SCIENCE-FICTION

CRÉDITS

Développement original : Paul “Wiggy” Wade-Williams.

Nouvelle édition : Shane Lacy Hensley, Clint & Jodi Black, John Goff, Matthew Cutter, Mike McNeal, Steve Todd, Piotr Korys, Preston Dubose, Ed Wetterman, David Jarvis, Adam Loyd

Mise en page originale : Shane Hensley

Illustrations de couverture : Tomek Tworek

Directeur artistique : Aaron Acevedo

Illustrations intérieures : Aaron Acevedo, Rick Hershey, MKUltra Studios, Ricky Otey, Mack Sztaba, Vincent Hie, Slawomir Maniak

Remerciements spéciaux à “Pepster” Medlin, Dawson Kriska, and Timm Booker pour nous avoir aidé à aller au delà des étoiles.

Pour Black Book Éditions :

Directeur de publication : David Burckle

Traduction, gouvernance et retouches : Yannick « Torgan » Le Guédart

Traduction, relectures et retouches : Ghislain Bonnotte, Jean-Luc « Zagyg » Barbera et Damien Coltice

Mise en page : Damien Coltice et Yannick « Torgan » Le Guédart



www.black-book-editions.fr



www.peginc.com

Savage Worlds et le logo Pinnacle sont © 2014 Great White Games, LLC ;
DBA Pinnacle Entertainment Group Tous droits réservés.

Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de Pinnacle Entertainment Group.
Version française 0.9 en PDF basée sur l'édition 4 du *Science-Fiction Companion*.

Publiée en septembre 2015.

TABLE DES MATIÈRES

Crédits _____	2	Atouts professionnels _____	21																																																																																																																
Règles de base _____	7	Acclimatation atmosphérique _____	21																																																																																																																
Personnages _____	7	Acclimatation gravitationnelle _____	21																																																																																																																
Races sur mesure _____	8	Canonnier _____	21	Exemples de races _____	13	Règles d'univers _____	22	Aquariens _____	13	Atmosphère _____	22	Aurax _____	13	Fonds de départ _____	23	Aviens _____	13	Gravité _____	23	Floriens _____	14	Piratage informatique _____	23	Humains _____	15	Portée extrême _____	24	Insectoïdes _____	15	Récupération et commerce _____	24	Kaliens _____	15	Récupération _____	24	Mortis _____	15	Commerce _____	25	Rakashans _____	16	Équipement _____	27	Sauriens _____	16	Ultra-tech _____	27	Serran _____	17	Munitions _____	28	Synthétiques _____	17	Équipement personnel _____	29	Yétis _____	18	Armures _____	33	Handicaps _____	19	Armes de contact _____	35	Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21		
Exemples de races _____	13	Règles d'univers _____	22	Aquariens _____	13	Atmosphère _____	22	Aurax _____	13	Fonds de départ _____	23	Aviens _____	13	Gravité _____	23	Floriens _____	14	Piratage informatique _____	23	Humains _____	15	Portée extrême _____	24	Insectoïdes _____	15	Récupération et commerce _____	24	Kaliens _____	15	Récupération _____	24	Mortis _____	15	Commerce _____	25	Rakashans _____	16	Équipement _____	27	Sauriens _____	16	Ultra-tech _____	27	Serran _____	17	Munitions _____	28	Synthétiques _____	17	Équipement personnel _____	29	Yétis _____	18	Armures _____	33	Handicaps _____	19	Armes de contact _____	35	Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21						
Aquariens _____	13	Atmosphère _____	22	Aurax _____	13	Fonds de départ _____	23	Aviens _____	13	Gravité _____	23	Floriens _____	14	Piratage informatique _____	23	Humains _____	15	Portée extrême _____	24	Insectoïdes _____	15	Récupération et commerce _____	24	Kaliens _____	15	Récupération _____	24	Mortis _____	15	Commerce _____	25	Rakashans _____	16	Équipement _____	27	Sauriens _____	16	Ultra-tech _____	27	Serran _____	17	Munitions _____	28	Synthétiques _____	17	Équipement personnel _____	29	Yétis _____	18	Armures _____	33	Handicaps _____	19	Armes de contact _____	35	Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21										
Aurax _____	13	Fonds de départ _____	23	Aviens _____	13	Gravité _____	23	Floriens _____	14	Piratage informatique _____	23	Humains _____	15	Portée extrême _____	24	Insectoïdes _____	15	Récupération et commerce _____	24	Kaliens _____	15	Récupération _____	24	Mortis _____	15	Commerce _____	25	Rakashans _____	16	Équipement _____	27	Sauriens _____	16	Ultra-tech _____	27	Serran _____	17	Munitions _____	28	Synthétiques _____	17	Équipement personnel _____	29	Yétis _____	18	Armures _____	33	Handicaps _____	19	Armes de contact _____	35	Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21														
Aviens _____	13	Gravité _____	23	Floriens _____	14	Piratage informatique _____	23	Humains _____	15	Portée extrême _____	24	Insectoïdes _____	15	Récupération et commerce _____	24	Kaliens _____	15	Récupération _____	24	Mortis _____	15	Commerce _____	25	Rakashans _____	16	Équipement _____	27	Sauriens _____	16	Ultra-tech _____	27	Serran _____	17	Munitions _____	28	Synthétiques _____	17	Équipement personnel _____	29	Yétis _____	18	Armures _____	33	Handicaps _____	19	Armes de contact _____	35	Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																		
Floriens _____	14	Piratage informatique _____	23	Humains _____	15	Portée extrême _____	24	Insectoïdes _____	15	Récupération et commerce _____	24	Kaliens _____	15	Récupération _____	24	Mortis _____	15	Commerce _____	25	Rakashans _____	16	Équipement _____	27	Sauriens _____	16	Ultra-tech _____	27	Serran _____	17	Munitions _____	28	Synthétiques _____	17	Équipement personnel _____	29	Yétis _____	18	Armures _____	33	Handicaps _____	19	Armes de contact _____	35	Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																						
Humains _____	15	Portée extrême _____	24	Insectoïdes _____	15	Récupération et commerce _____	24	Kaliens _____	15	Récupération _____	24	Mortis _____	15	Commerce _____	25	Rakashans _____	16	Équipement _____	27	Sauriens _____	16	Ultra-tech _____	27	Serran _____	17	Munitions _____	28	Synthétiques _____	17	Équipement personnel _____	29	Yétis _____	18	Armures _____	33	Handicaps _____	19	Armes de contact _____	35	Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																										
Insectoïdes _____	15	Récupération et commerce _____	24	Kaliens _____	15	Récupération _____	24	Mortis _____	15	Commerce _____	25	Rakashans _____	16	Équipement _____	27	Sauriens _____	16	Ultra-tech _____	27	Serran _____	17	Munitions _____	28	Synthétiques _____	17	Équipement personnel _____	29	Yétis _____	18	Armures _____	33	Handicaps _____	19	Armes de contact _____	35	Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																														
Kaliens _____	15	Récupération _____	24	Mortis _____	15	Commerce _____	25	Rakashans _____	16	Équipement _____	27	Sauriens _____	16	Ultra-tech _____	27	Serran _____	17	Munitions _____	28	Synthétiques _____	17	Équipement personnel _____	29	Yétis _____	18	Armures _____	33	Handicaps _____	19	Armes de contact _____	35	Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																		
Mortis _____	15	Commerce _____	25	Rakashans _____	16	Équipement _____	27	Sauriens _____	16	Ultra-tech _____	27	Serran _____	17	Munitions _____	28	Synthétiques _____	17	Équipement personnel _____	29	Yétis _____	18	Armures _____	33	Handicaps _____	19	Armes de contact _____	35	Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																						
Rakashans _____	16	Équipement _____	27	Sauriens _____	16	Ultra-tech _____	27	Serran _____	17	Munitions _____	28	Synthétiques _____	17	Équipement personnel _____	29	Yétis _____	18	Armures _____	33	Handicaps _____	19	Armes de contact _____	35	Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																										
Sauriens _____	16	Ultra-tech _____	27	Serran _____	17	Munitions _____	28	Synthétiques _____	17	Équipement personnel _____	29	Yétis _____	18	Armures _____	33	Handicaps _____	19	Armes de contact _____	35	Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																														
Serran _____	17	Munitions _____	28	Synthétiques _____	17	Équipement personnel _____	29	Yétis _____	18	Armures _____	33	Handicaps _____	19	Armes de contact _____	35	Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																		
Synthétiques _____	17	Équipement personnel _____	29	Yétis _____	18	Armures _____	33	Handicaps _____	19	Armes de contact _____	35	Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																						
Yétis _____	18	Armures _____	33	Handicaps _____	19	Armes de contact _____	35	Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																										
Handicaps _____	19	Armes de contact _____	35	Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																														
Cyber-réfractaire _____	19	Armes à distance personnelles _____	37	Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																																		
Surévolué _____	19	Accélérateurs de particules _____	37	Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																																						
Originaire d'un monde à faible gravité _____	19	Armes à gyrojet _____	37	Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																																										
Originaire d'un monde Zéro-G _____	19	Armes à plasma _____	38	Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																																														
Paria _____	19	Armes balistiques _____	38	Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																																																		
Syndrome PRL _____	19	Désintégrateurs _____	40	Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																																																						
Syndrome Zéro-G _____	20	Arme à fléchettes _____	40	Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																																																										
Atouts _____	20	Fusils à fragmentation _____	40	Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																																																														
Atouts de Background _____	20	Grenades _____	41	Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																																																																		
Cyber-tolérant _____	20	Lance-flammes _____	41	Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																																																																						
Cyborg _____	20	Lance-missile portable _____	42	Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																																																																										
Suréquipé _____	20			Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																																																																														
Originaire d'un monde à forte gravité _____	21																																																																																																																		

Armes de véhicules	44	Robots	70
Accélérateur de particules	44	Robots personnalisés	71
Armes balistiques	44	Modèle de base	71
Autocanon	45	Exemples de robots	73
Bombes	45	Robot de surveillance	74
Canon	46	Robot de maintenance	74
Catapulte électromagnétique	46	Robot de guerre	75
Lance-flammes	47	Robot de plaisir	76
Lance-grenades	47	Vaisseaux	77
Lasers	48	Logistique	78
Missiles et torpilles	49	Énergie et carburant	78
Armures énergétiques	50	Provisions	79
Caractéristiques	50	Réparations	79
Modifications d'armure	51	Salaires	79
Exemples d'armures	53	Hyperspace	80
Armure d'artillerie	53	Combats spatiaux	80
Armure d'assaut	54	Tir de réaction	80
Armure d'éclaireur	54	Abordage	81
Armure de commandement	55	Tirs	81
Armure zéro-G	55	Compartimentation et Dégradations Critiques	81
Longues-jambes	55	Perte de contrôle et collisions	82
Cyberware	56	Épave	82
Installer et retirer du cyberware	56	Améliorations	83
Cybertension	56	Exemples de vaisseaux	89
Mechas	60	Bombardier	90
Combat entre mechas	60	Chasseur	91
Échelle	61	Croiseur de combat léger	91
Améliorations	62	Navette	92
Exemples de mechas	65	Navettes de transport de troupes	93
Mecha anti-personnel	65	Patrouilleur	93
Mecha d'assaut	66	Porte-chasseurs	94
Mecha de contact	66	Station spatiale	94
Mecha furtif	68	Transport léger	95
Mecha lourd	69	Transport intrasystème	95
		Transport de troupes	96
		Vaisseau de croisière	96
		Vaisseau pirate	97
		Vaisseau de recherche	98



Véhicules _____	100	♦ Capitaine _____	128
Logistique _____	100	Membre d'équipage _____	129
Munitions _____	100	Ingénieur _____	129
Carburant _____	100	Officier de tir _____	130
Réparations _____	101	Médecin de bord _____	130
Acquisition _____	101	Pilote _____	131
Combat entre véhicules _____	101	Explorateur _____	131
Améliorations _____	101	Hacker _____	132
Exemples de véhicules _____	107	Marchand galactique _____	132
Camion de marchandises _____	107	Membre des forces de l'ordre _____	133
Limousine blindée _____	107	Mineur _____	133
Moto, routière _____	108	Pirate _____	135
Moto, speeder _____	108	♦ Officier pirate _____	135
Moto, trial _____	108	♦ Capitaine pirate _____	136
SUV _____	108	♦ Psion _____	137
Véhicule d'exploration _____	109	Scientifique _____	138
Voiture, antigrav _____	109	Soldat _____	138
Voiture standard _____	109	Fantassin _____	138
Voiture de sport _____	109	Officier _____	139
Char, antigrav _____	110		
Char de combat _____	110	Empires _____	139
Avion de chasse _____	111	Flotte esclavagiste rigellienne _____	139
Patrouilleur _____	112	Esclavagiste rigellien _____	140
Skiff d'attaque rapide _____	112	Flotte esclavagiste typique _____	140
Transport blindé _____	113	L'empire tanzanien _____	141
		Griffe tanzanienne _____	142
Créateur de mondes _____	115	♦ Officier tanzanien _____	143
		La Fièrè Flotte _____	143
Voyageurs et aliens _____	120	Vaisseau amiral tanzanien _____	144
Personnages _____	120	La Confédération Unie _____	145
Assassin _____	120	Force d'intervention _____	145
♦ Maître assassin _____	121		
Brute _____	122	Aliens _____	145
Cadre corporatiste _____	122	Amplificateur psionique _____	146
Chasseur de primes _____	123	Anguille géante _____	147
♦ Chevalier psi _____	124	Araignée chauve-souris _____	147
Citoyen _____	125	Araignée osseuse _____	148
Commando Cyborg _____	126	Arbre-lance _____	149
Contrebandier _____	127	Avaleur _____	151
Diplomate _____	127	Avrok _____	152

SAVAGE WORLDS — SCIENCE-FICTION

Bernacle brumeux _____	153	Marcheur _____	182
Baiser de mort _____	153	Mangefer _____	182
Bloqueur psionique _____	154	Marionnettiste _____	183
Brouteur _____	155	Mille-pattes cracheur _____	184
Broyeur _____	156	Monstre parapluie _____	185
Bûchard _____	156	Noyeur _____	186
Guerrier _____	157	Oiseau balancier _____	187
Crabe géant _____	159	Oiseau bombardier _____	188
Créatures psioniques _____	161	Orthocone _____	188
Cyber-chien _____	162	Possesseur _____	189
Dragon _____	163	Piétineur _____	191
Élémentaire nucléaire _____	164	Quadrapus _____	192
Élémentaire de plasma _____	166	Radion _____	193
Élémentaire du temps _____	167	Raie électrique _____	194
Empaleur _____	168	Rat des câbles _____	194
Émoteur _____	169	Scarabée électrique _____	195
Flagelleur _____	172	Scarabée pêcheur _____	196
Glitch _____	173	Singes _____	197
Grenouille à mucus _____	176	Suceur d'énergie _____	198
Harponneur _____	177	Tremble-terre _____	199
Insecte géant _____	178	Véhicule conscient _____	200
Lapin saigneur _____	179	Ver de mort _____	200
Léviathan stellaire _____	180	Vers perforants _____	201





RÈGLES DE BASE

PERSONNAGES

Des héros, contrebandiers et autres pilotes sont fin prêts pour l'aventure : ils explorent des mondes inconnus, font passer des cargaisons entières au travers de blocus planétaires ou combattent les pirates qui attaquent les vaisseaux marchands le long des routes commerciales.

Le *Compagnon* : *Science-fiction* pour *Savage Worlds* permet d'explorer ces étendues infinies et les histoires épiques qui s'y déroulent, qu'il s'agisse d'horreur, d'aventure ou d'enquêtes. Vous trouverez dans ces pages des règles pour gérer les races extra-terrestres, les vaisseaux spatiaux, les robots, les gadgets, et bien plus encore.

Le niveau de technologie supposé dans ce volume correspond à celui qu'on trouve dans la plupart des histoires de science-fiction : assez proche de nous pour que les joueurs et le MJ ne soient pas perdus, et suffisamment futuriste pour représenter le genre SF.

Les systèmes utilisés pour les technologies les plus complexes, comme les vaisseaux ou les véhicules demeurent modulaires et simples. La majorité des MJ trouvera tout ce dont elle a besoin dans ces pages, et ceux qui ressentiront le besoin d'ajouter quelque chose pourront le faire en appliquant quelques modifications simples aux listes existantes.



Races sur mesure

Commençons notre voyage vers le futur en examinant les races extra-terrestres qui y vivent.

Les règles de base de *Savage Worlds* vous permettent déjà de créer un bon nombre de races. Nous avons rajouté de nouvelles capacités raciales et avons modifié quelques-unes afin de mieux représenter la grande diversité des races qu'on peut trouver dans le vaste univers. Nous avons également ajouté tout un ensemble de races qu'on retrouve fréquemment dans de nombreux univers de science-fiction.

Lorsque vous décidez de créer une nouvelle race, choisissez simplement ses capacités raciales dans les tables suivantes. Toutes les races disposent de deux points « gratuits » de capacités positives (les humains par exemple ont un Atout gratuit – valeur +2 – dans la plupart des univers).

Pour les personnages, disposer de capacités positives supplémentaires doit être compensé par autant de points issus de capacités négatives. Une capacité +2 par exemple, nécessitera de prendre soit une capacité à -2 ou deux capacités à -1.

Si vous souhaitez créer une nouvelle capacité, affectez-lui un score en vous basant sur la liste ci-contre.



CAPACITÉS RACIALES POSITIVES

Le nombre entre parenthèses après le nom de la capacité raciale correspond au nombre de fois qu'une capacité peut être affectée à une race. Un astérisque signifie qu'il n'y a aucune limite.

Capacité	Valeur
Action supplémentaire (*) : le personnage bénéficie d'une action supplémentaire (déplacement exclu) pour laquelle il ne subit pas de malus d'action multiples. Elle peut provenir d'un membre ou d'un appendice supplémentaire, de réflexes surhumains ou simplement d'une excellente coordination.	+3
Adaptable (*) : les membres de cette race sont extrêmement variés, que ce soit par leur culture ou leur façon d'être. Les personnages commencent avec un Atout gratuit de rang Novice de leur choix (dont ils doivent remplir tous les prérequis).	+2
Adhérence (1) : les membres de cette race peuvent se déplacer librement sur les surfaces verticales, et la tête en bas à la moitié de leur Allure.	+1
Allonge (3) : de longs membres ou une (ou des) queue préhensile octroient au personnage une Allonge de 1 point supplémentaire.	+1
Allure (*) : l'Allure du personnage est augmentée de 2, et son dé de course passe au type supérieur.	+1
Anaérobie (1) : les membres de cette race ne respirent pas. Ils ne sont pas affectés par les toxines véhiculées par l'air, ne peuvent pas se noyer et ne suffoquent pas dans le vide sidéral (mais ils peuvent toutefois toujours geler).	+2
Aquatique / semi-aquatique (1) : pour un point, le personnage est semi-aquatique et peut retenir son souffle pendant 15 minutes avant de devoir faire des jets de noyade. Pour 2 points, il est natif d'un environnement entièrement constitué d'eau. Il ne peut se noyer dans un liquide contenant de l'oxygène, sa compétence Natation commence à d6 et son Allure de nage est égale à son dé de Natation.	+1/+2
Arme naturelle (*) : le personnage dispose d'une attaque de morsure ou de griffes causant For + d6 de dégâts. Il n'est jamais considéré comme étant désarmé, et chaque fois que cette capacité est choisie au-delà de la première, augmentez le dé d'un type ou ajoutez +2 à sa Pénétration d'Armure.	+1
Armure (*) : les membres de cette race ont la peau dure ou incrustée d'un matériau résistant comme des plaques de métal ou même de la roche. Cette capacité octroie une Armure de +2 chaque fois qu'elle est choisie.	+1
Atout (*) : tous les membres de cette race ont un Atout spécifique, choisi parmi tous ceux autorisés dans la campagne. Cette capacité est différente de la capacité Adaptable car tous les membres de cette race ou de cette culture disposent du même Atout, contrairement aux héros Adaptables qui peuvent choisir individuellement leur Atout.	+2
Augmentation d'Attribut (*) : le dé d'un Attribut précis (Agilité, Intellect, Âme, Force ou Vigueur) est amélioré d'un rang, ainsi que le maximum pour cet Attribut, lors de la création d'un personnage de cette race. L'Attribut est le même pour tous les membres de cette race.	+2

Capacité	Valeur
Besoin en sommeil réduit (2) : le personnage a besoin de moitié moins de sommeil qu'un humain. Si cette capacité est choisie une seconde fois, le personnage ne dort jamais.	+1
Bonus de Compétence (1 / Compétence) : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 dans une Compétence spécifique. Ne peut être pris qu'une fois par Compétence.	+2
Charisme (*) : les membres de cette race sont très séduisants, secrètent des phéromones, ou encore sont respectés voire révéérés, ce qui leur octroie un bonus de +2 en Charisme.	+1
Compétence (*) : le personnage commence avec d6 dans une Compétence spécifique.	+1
Contact empoisonné (1) : grâce à une attaque pour toucher, le personnage peut forcer sa victime à faire un jet de Vigueur sous peine de subir un niveau de Fatigue qui est récupéré après une heure. Des attaques multiples peuvent causer des pertes de Fatigue supplémentaires pouvant mener à l'inconscience, mais pas à la mort. Pour 3 points, le jet de Vigueur se fait avec un malus de -2.	+2/+3
Enfouissement (1) : cette race s'est développée dans un environnement souterrain. Le personnage peut s'enfouir dans de la terre meuble et s'y mouvoir à la moitié de son Allure. Il ne peut normalement pas être attaqué lorsqu'il se trouve dans la terre, et peut tenter de surprendre un adversaire qui ne l'a pas vu venir en faisant un jet opposé de Discrétion contre la Perception de ce dernier. En cas de Succès, il bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'attaque lors de ce round, et de +4 en cas de Relance.	+1
Immunité au poison ou aux maladies (2) : la race est immunisée aux poisons ou aux maladies. Cette capacité peut être choisie deux fois pour bénéficier des deux effets.	+1
Grand saut (1) : le personnage double les distances de saut et bénéficie d'un bonus de 1d6 cases en cas de jet de Force réussi.	+1
Infravision (1) : le personnage peut détecter et « voir » la chaleur, que ce soit par ses yeux ou d'autres organes sensoriels. Il peut diviser par deux les malus liés à l'éclairage lorsqu'il souhaite affecter des créatures qui dégagent de la chaleur.	+1
Parade (3) : que ce soit grâce à une queue préhensile, des réflexes surhumains ou une capacité à anticiper les manœuvres de ses adversaires, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Parade.	+1
Pas d'organes vitaux (1) : les membres de cette race ont des organes vitaux soit cachés, soit extrêmement résistants ou redondants. Les attaques ciblées ne font pas de dégâts supplémentaires contre eux.	+1
Points de pouvoir (*) : cette race est plus apte que d'autre à utiliser certains talents : tous ses membre bénéficient de 5 PP supplémentaires pour une Arcane donnée.	+1
Régénération (1) : les membres de cette race se régènèrent très rapidement. Ils font un jet de récupération une fois par jour (au lieu d'une fois par semaine).	+2
Résistance accrue (3) : le personnage a une peau dure, des écailles ou des tissus musculaires extrêmement denses. Il bénéficie d'un bonus de +1 en Résistance. Pour une race avec une Résistance supérieure à +3, utilisez les super-pouvoirs (voir ci-contre).	+1

PERSONNAGES

Capacité	Valeur
Résistance à un environnement (*) : les membres de cette race bénéficient d'un bonus de +4 pour résister à un effet environnemental précis, comme la chaleur, le froid, le manque d'oxygène ou les radiations. Ce bonus compte aussi comme armure en cas d'attaque basée sur cet élément.	+1
Robuste (1) : un deuxième résultat état Secoué en combat n'est pas converti en une blessure.	+3
Sens surdéveloppé (*) : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 pour les jets de Perception liés à un sens donné.	+1
Synthétique (1) : le personnage est un robot ou un être composé de matière non-organique. Il bénéficie d'un bonus de +2 pour sortir de l'état Secoué, ignore un malus de Blessure, ne respire pas et est immunisé aux poisons et aux maladies. Il ne guérit pas naturellement mais peut être réparé (l'heure en or ne s'applique pas). La plupart des êtres synthétiques sont aussi affublés de la capacité raciale négative Dépendance (énergie).	+8
Taille +1 (3) : les membres de cette race sont plus grands que la taille habituelle des races de l'univers. Chaque fois que cette capacité est prise, le personnage bénéficie d'un +1 à sa Résistance. Les membres d'une telle race pourraient trouver difficile d'utiliser du matériel destiné à des races plus petites.	+1
Vision nocturne (1) : le personnage ignore les malus liés à une mauvaise luminosité, sauf dans l'obscurité totale.	+1
Vol (*) : les membres de cette race peuvent voler à leur Allure standard, avec un score de Montée de 0. Chaque fois que cette capacité est choisie au delà de la première, l'Allure augmente de 6 et le score de Montée de 1.	+2

SUPER-CAPACITÉS

Pour des capacités réellement exotiques, comme un forme d'amibe ou une race de morts-vivants par exemple, le *Compagnon* : *Super Héros* pour *Savage Worlds* (C : SH) peut s'avérer plus approprié. Par contre, les personnages peuvent vite s'avérer extrêmement puissants, modifiant le feeling d'un univers de SF dans son ensemble. Aussi assurez-vous que votre MJ l'accepte avant d'aller plus loin.

Chaque point de pouvoir sélectionné dans C : SH correspond à un point de capacité raciale positive. Les personnages dans les campagnes de super-héros bénéficient généralement de l'Arcane (Super-pouvoirs) gratuitement, mais il n'y a pas de raison que ce soit le cas dans une campagne de SF, à moins bien sûr que le MJ n'en décide autrement.

Notez que les capacités ne sont pas automatiquement équivalentes entre la liste ci-dessus et les super-pouvoirs du C : SH. La capacité de vol, par exemple, est bien plus puissante dans un univers de super-héros que pour les races aviaires des univers de SF. De manière générale, si une capacité existe dans la liste ci-dessus, utilisez-la. Dans le cas contraire, utilisez C : SH avec l'accord de votre MJ.

CAPACITÉS RACIALES NÉGATIVES

Capacité	Valeur
Dépendance (1) : les membres de cette race doivent consommer ou être en contact avec une substance relativement courante de manière régulière. Les créatures issues de mondes aquatiques, par exemple, peuvent avoir besoin de s'immerger dans l'eau pendant une heure par période de 24h, ou des créatures végétales pourraient nécessiter une heure d'exposition par jour à la lumière du soleil. S'ils se trouvent dans l'incapacité de répondre à leurs besoins, ils subissent un niveau de Fatigue chaque jour jusqu'à l'inconscience. 24h après que cela se produit, le personnage décède. Chaque heure d'immersion dans l'élément requis permet d'éliminer un niveau de Fatigue.	-2
Faiblesse environnementale (*) : les membres de cette race subissent un malus de -4 pour résister à un effet environnemental précis, comme la chaleur, le froid, etc. Ce malus agit également comme bonus aux dégâts basés sur cet élément.	-1
Frêle (2) : le personnage est d'une constitution fragile et subit un malus de -1 en Résistance.	-1
Handicap (*) : les membres de cette race sont affublés d'un Handicap Majeur pour un coût de -2, ou d'un Handicap Mineur pour un coût de -1.	-2/-1
Inintelligible (1) : les membres de cette race n'ont peut-être pas de cordes vocales, ou sont incapables de produire des sons intelligibles par les autres races. Ils peuvent communiquer naturellement avec les membres de leur propre race (que ce soit par des chants, des phéromones, ou un langage corporel par exemple). Les autres races sont incapables de pratiquer ce langage dans la mesure où leurs membres sont incapables d'en reproduire les éléments. Toutefois, les membres de cette race peuvent entendre les sons et apprendre à les comprendre comme n'importe quel autre langage, et peuvent également communiquer avec les autres races via des moyens électroniques.	-1
Lent (2) : les membres de cette race sont plus lents que la moyenne. Leur Allure est réduite de 2 (avec un minimum de 2), et leur dé de course est de d4.	-1
Malus d'Attribut (*) : tous les jets d'un Attribut subissent un malus de -1 (y compris pour les jets de dégâts impliquant la Force). Pour une valeur de -3, le malus est de -2.	-2/-3
Parade faible (3) : pour une raison ou une autre, les membres de cette race sont lents à réagir lors d'un combat et subissent un malus de -1 à leur Parade.	-1
Petit (2) : les membres de cette race sont plus petits que la moyenne et subissent un malus de -1 en Résistance.	-1
Race ennemie (*) : les membres de cette race cultivent une haine tenace et ancestrale (réciproque) à l'égard d'une autre race relativement courante. Ils subissent un malus de -4 en Charisme lorsqu'ils traitent avec des membres de cette dernière, et peuvent devenir hostiles sur une simple provocation. Cette capacité ne peut être choisie qu'une seule fois par race.	-1

Exemples de races

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de races classiques que vous pourrez utiliser pour vos campagnes SF. Ces races ont des backgrounds spécifiques afin de leur donner une cohérence, mais il reste simple de les modifier et de les adapter pour n'importe quel univers particulier. Par exemple, dans votre univers, les Aurax pourraient être des scientifiques reconnus, les Insectoïdes pourraient être capables de parler ou les Floriens tous venir de planètes à forte gravité.

Souvenez-vous simplement que toutes les races doivent se retrouver avec un modificateur racial de +2, du moins en ce qui concerne les personnages-joueurs.

Aquariens

Ceux qui viennent de mondes aquatiques sont fréquemment dénommés aquariens de manière générale, peu importe leur monde d'origine.

► **Aquatique (+2)** : les aquariens ne peuvent pas se noyer dans l'eau, se déplacent en nage à une Allure égale à leur dé de Natation, et ils commencent avec d6 en Natation.

► **Dépendance (-2)** : les aquariens doivent s'immerger dans l'eau une heure par période de 24 heures sans quoi ils subissent un niveau de Fatigue, et ce, jusqu'à ce qu'ils tombent dans l'inconscience. 24 heures après que cela se produit, le personnage décède. Chaque heure d'immersion dans l'eau permet d'éliminer un niveau de Fatigue.

► **Résistance accrue (+2)** : les aquariens sont habitués aux pressions terribles du fond des océans, et bénéficient d'un bonus de +2 en Résistance.

Aurax

Les aurax sont originaires d'un monde primitif aux vastes plaines et aux prédateurs particulièrement dangereux. Ils semblent être le croisement entre le bas du corps d'un petit rhinocéros et le haut du corps d'un humanoïde à la peau grise.

► **Fort (+2)** : les aurax sont des créatures puissantes : ils commencent avec d6 en Force.

► **Primitif (-2)** : le monde des aurax est primitif en comparaison des technologies développées sur les autres planètes. Tous les aurax subissent les effets du handicap Primitif (Majeur, voir p. 19).

► **Taille +2 (+2)** : leur partie humanoïde supérieure, de la taille d'un homme, est solide et trapue, alors que leur partie inférieure est de la taille d'un taureau. Ils bénéficient d'un bonus de +2 en Résistance.

Aviens

Les aviens sont des humanoïdes ailés. Ils sont souvent très fragiles à cause de leurs os creux.

► **Agile (+2)** : les aviens sont particulièrement adroits et agiles. Ils commencent avec d6 en Agilité.

► **Frêle (-1)** : les aviens subissent un malus de -1 à leur Résistance à cause de leurs os creux.

► **Originaire d'un monde à faible gravité (-1)** : les aviens subissent les effets du Handicap Originaire d'un monde à faible gravité (p. 20).

► **Vol (+2)** : les aviens peuvent voler à une Allure égale à leur Allure à pied, et un score de Montée de 0.

Floriens

Sur certains mondes, des créatures végétales ont évolué vers une forme humanoïde capable de se déplacer. L'exemple ci-dessous représente une race évoluée de feuillus.

► **Dépendance (-2)** : les floriens doivent recevoir la lumière du soleil (naturelle ou artificielle) au moins une heure par période de 24 heures sans quoi ils subissent un niveau de Fatigue, et ce jusqu'à ce qu'ils tombent dans l'inconscience. 24 heures après que cela se produit le personnage décède. Chaque heure d'exposition au soleil permet d'éliminer un niveau de Fatigue.

► **Pas d'organes vitaux (+1)** : les organes vitaux des floriens sont répartis tout le long de leur système vasculaire. Les attaques ciblées ne font pas de dégâts supplémentaires contre eux.

► **Régénération (+2)** : tant qu'ils ne sont pas dans un état Épuisé à cause du manque de soleil, les floriens régénèrent plus vite que les êtres de chair. Ils font un jet de Récupération par jour.

► **Robuste (+3)** : les floriens ne subissent pas de blessure en cas de deuxième état Secoué.

► **Sensible à la chaleur et au feu (-1)** : les floriens subissent un malus de -4 pour résister à la chaleur ou au feu. Ce malus s'applique également à la

Résistance en cas d'attaque basée sur l'un ou l'autre de ces éléments.

► **Surévolué (-1)** : les floriens sont issus d'un monde où la technologie est particulièrement avancée par rapport aux autres races et trouvent la technologie standard perturbante. Ils subissent les effets du Handicap Surévolué (Mineur, p. 19) .



Humains

Cette race représente bien entendu les humains de la Terre, mais aussi toute race humanoïde renommée pour sa capacité d'adaptation. Ils peuvent recevoir un Atout gratuit ou la race peut être modifiée pour refléter un monde natal ou une culture particulière.

► **Adaptable (+2)** : les humains sont extrêmement variés. Le personnage commence avec un Atout gratuit de rang Novice de son choix (dont il doit remplir tous les prérequis).

Insectoïdes

Sur certains mondes, les insectes se sont développés jusqu'à devenir une race dominante et douée de raison. Cet exemple représente un hybride humanoïde pouvant faire penser au croisement entre une fourmi et une mante-religieuse.

► **Armes naturelles (+2)** : les insectoïdes disposent de pinces puissantes ou de mandibules faisant For+d6 de dégâts, PA 2.

► **Armure (+2)** : les insectoïdes ont un exosquelette ou une carapace de chitine, ce qui leur confère un bonus de +4 en Armure.

► **Paria (-1)** : tout ce qui concerne les insectoïdes, de leurs habitudes alimentaires à leur esprit de ruche, est bizarre et étranger pour la plupart des

autres races. Les insectoïdes subissent les effets du Handicap Étranger.

► **Inintelligible (-1)** : les insectoïdes communiquent grâce à des phéromones et d'étranges petits cliquettements aigus. La plupart disposent de tablettes afin de pouvoir transcrire leurs pensées pour les autres.

Kaliens

Les kaliens forment une race d'humanoïdes extrêmement agiles à quatre bras, connue pour ses réactions éclair, son adresse et ses capacités supérieures dans la maîtrise des armes.

► **Action supplémentaire (+3)** : grâce à leurs quatre bras, les kaliens disposent d'une action supplémentaire par round sans subir le malus d'action multiple.

► **Frêle (-1)** : les kaliens sont de taille moyenne mais sont en général fins et frêles : ils subissent un malus de -1 à leur Résistance..

Mortis

Ces créatures sont des parasites ayant la forme de grosses limaces. Afin de mieux pouvoir interagir avec les autres races et de pouvoir utiliser la technologie moderne, ils s'attachent au tronc cérébral d'un cadavre humanoïde se trouvant dans un état correct, corps qu'ils gardent dans un bon état de conservation à l'intérieur d'une combinaison spéciale. La fusion est per-



manente, la « mort » de l'hôte provoquant la mort du parasite. Le parasite décrit ci-dessous n'est capable de fusionner qu'avec des corps humanoïdes, mais d'autres types peuvent être créés facilement.

► **Faible (-2)** : les mortis ont des difficultés à utiliser correctement les muscles de leur hôte. Ils subissent un malus de -1 à leurs jets de Force, y compris lorsqu'ils font un jet de dégâts au corps à corps.

► **Lent (-1)** : les déplacements d'un mortis sont lents et hésitants. Il a une Allure de 4 et son dé de course est d4.

► **Mort-vivant (Super-pouvoir, +12)** : Atout Arcane (Super-pouvoirs) : -2 en charisme, +2 en Résistance, +2 pour récupérer d'un état Secoué, ne respire pas, immunisé aux poisons et aux maladies, pas de dégâts supplémentaires des attaques ciblées et ignore les malus liés à la première blessure (dans les 12 points sont inclus les 2 points nécessaires à l'Atout Arcane (Super-pouvoirs)).

► **Parade faible (-2)** : les mouvements lents et prévisibles qu'un mortis font qu'il subit un malus de -2 à sa Parade.

► **Paria (-2)** : les mortis sont mal vus des autres races, et il est fréquent qu'ils soient confrontés à des comportements hostiles lorsqu'ils investissent des corps dont ils rencontrent des proches. Ils subissent les effets du Handicap Étranger.

► **Pataud (-3)** : le corps de l'hôte est particulièrement malhabile et difficile à manœuvrer pour les parasites. Il subit un malus de -2 à tous ses jets d'Agilité.

Rakashans

Les rakashans sont des humanoïdes dotés d'attributs félins. Leur apparence varie entre les couleurs vives du tigre, la peau mouche-tée du léopard ou l'élégance exotique du chat

siamois. Ils ont hérité des félins leur instinct cruel de prédateur, leurs crocs, ainsi que leurs griffes acérées.

► **Agile (+2)** : ils ont la grâce naturelle de leurs ancêtres et débutent avec d6 en Agilité avec un maximum de d12+1.

► **Armes naturelles (+2)** : les rakashans disposent de griffes rétractiles faisant For+d6 de dégâts, PA 2.

► **Race ennemie (-1)** : la société rakashane s'est épanouie au dépend d'une autre race. Choisissez une race courante dans votre univers. Les membres des deux cultures subissent un malus de -4 lorsqu'ils interagissent et, sans la présence d'un but commun ou de la présence de force de l'autorité, ont tendance à s'attaquer à vue.

► **Sanguinaire (-2)** : les rakashans, à l'instar des félins, sont cruels envers leurs ennemis, jouant souvent avec eux par simple amusement. Ils ne font que rarement des prisonniers et n'éprouvent aucun remords à châtier les ennemis capturés. Ils subissent un malus de -4 en Charisme vis à vis des races « civilisées ».

► **Vision nocturne (+1)** : dans l'obscurité, les yeux des rakashans amplifient la lumière et ignorent les malus aux attaques pour des obscurités Légère ou Forte.

Sauriens

Les hommes lézards vivent généralement au cœur de jungles humides ou de déserts profonds où leur civilisation reste inconnue des autres.

La plupart d'entre eux ont une couleur de peau leur permettant de se fondre dans leur environnement naturel, mais certains d'entre eux exhibent des couleurs incroyablement vives.

► **Armes naturelles (+1)** : les crocs, les griffes et la queue d'un saurien lui permet de mordre, griffer ou frapper en infligeant For + d6 de dégâts.

► **Atout Sens aiguisés (+2)** : les sauriens savent « goûter » l'air. Ils ajoutent +2 à leurs jets de Perception. Cette faculté peut se cumuler avec l'Atout Vigilant.

► **Sang froid (Faiblesse environnementale, au froid ; -1)** : bien que les sauriens ne soient pas à proprement parler des créatures à sang froid, ils sont très mal à l'aise dans des environnements glacés : ils subissent un malus de -4 pour résister aux effets du froid et les dégâts dus au froid ou d'attaque de froid ou de glace bénéficient d'un +4 contre les sauriens.

Serran

Dans un monde reculé loin des routes commerciales vit une race connue sous le nom de serran. Il s'agit d'individus réfléchis et prudents souvent dotés de puissants pouvoirs télépathiques. Des envahisseurs misant sur la faiblesse physique des serrans ont rapidement appris à leur dépend qu'ils avaient fait une grossière erreur.

► **Faible (-2)** : les serrans sont faibles en comparaison des autres races. Ils subissent un malus de -1 à leurs jets de Force, y compris lorsqu'ils font un jet de dégât au corps à corps.

► **Parade (+2)** : grâce à leurs capacités télépathiques, les serrans bénéficient d'un bonus de +2 à la Parade.

► **Sixième sens (+2)** : tous les serrans bénéficient d'une intuition extrêmement

développée : ils bénéficient de l'Atout Sixième sens.

Synthétiques

Synthétique est un terme générique pour dénommer les entités artificielles. Ceux qui peuvent passer pour des humains sont nommés androïdes, alors que les autres sont plus généralement appelés robots.

Les synthétiques doivent payer des coûts de maintenance comme tous les robots (voir Maintenance, p. 71).

Programmation asimovienne ; certains robots sont programmés pour suivre les trois lois de la robotique énoncées par Asimov : il leur est impossible de blesser, ou de laisser blesser par leur inaction, des créatures pensantes. Un personnage dans ce cas doit prendre le Handicap Pacifiste (Majeur). Ce n'est néanmoins pas un prérequis dans la mesure où tous les synthétiques ne partagent pas automatiquement ce trait.

► **Dépendance (-2)** : le personnage doit être rechargé grâce à une forte charge électrique au moins durant une heure par période de 24 heures sans quoi il subit un niveau de Fatigue, et ce jusqu'à ce qu'il tombe dans l'inconscience. Cette Fatigue ne peut entraîner la mort. Chaque heure passée en recharge permet d'éliminer un niveau de Fatigue.

► **Synthétique (+8)** : le synthétique bénéficie d'un bonus de +2 pour sortir de l'état



Secoué, ignore les malus de leur première blessure, ne respire pas et est immunisé aux poisons et aux maladies. Il ne guérit pas naturellement mais peut être réparé grâce à un jet de Réparation utilisé de la même manière que la Compétence Soins l'est pour traiter des blessures. Dans ce cas l'heure en or ne s'applique pas.

► **Mods (+1)** : les synthétiques ne peuvent pas utiliser de cyberware, mais ils peuvent acquérir des Mods (voir p. 72). Comme tous les robots, ils disposent de 5 emplacements pour leurs Mods (l'Atout Suréquipé, p. 20, pourra vous permettre d'en acquérir quelques-uns). Les MJ ne devraient pas autoriser la possibilité de prendre le Mod Taille supérieure plus de 3 fois sous peine de voir le héros inadapté à la plupart des aventures. Un jet de Réparation et 1d3 heures permettent de retirer ou remettre un Mod en place sur un synthétique. Le temps est réduit de moitié avec une Relance. Un échec critique signifie que le Mod est détruit d'une manière ou d'une autre.

► **Paria (-2)** : les races organiques considèrent souvent les synthétiques comme des propriétés plutôt que comme des êtres doués de pensée. Les synthétiques n'ont aucun droit dans la plupart des systèmes, et subissent un malus de -2 lorsqu'ils traitent avec des organiques conscients de leur nature.

► **Programmation (Serment, -2)** : les synthétiques sont programmés dans un but particulier. Les directives générales peuvent être variées, comme par exemple la soumission à une grande corporation ou une faction politique. Chaque synthétique subit les effets du Handicap Serment (Majeur) vis-à-vis d'une directive particulière qu'il doit absolument suivre en toute circonstance. Si une situation non anticipée se présente, le joueur et le MJ doivent décider ensemble de la programmation la plus logique à appliquer dans ce cas.

► **Sensible à l'électricité (Faiblesse environnementale, à l'électricité, -1)** : les synthétiques subissent un malus de -4 pour résister aux effets de l'électricité, encaissent +4 de dégâts d'attaques électriques.

Yétis

Les races de mammifères couverts de fourrures et issus de mondes gelés finissent inmanquablement par être surnommées « yétis » par la population humaine. Les membres de cette race sont grands, puissants, poilus, et ont tendance à être particulièrement féroces lorsqu'ils se sentent menacés.

► **Fort (+2)** : les yétis sont des créatures puissantes : ils commencent avec d6 en Force.

► **Primitif (-2)** : les yétis viennent d'un monde où la technologie est moins développée qu'ailleurs. Bien que nombre d'entre eux soient fascinés par la technologie, leurs doigts griffus ne sont pas adaptés aux claviers d'ordinateurs ou aux tablettes qu'ils ont tendance à détruire à une rapidité alarmante. Tous les yétis subissent les effets du handicap Primitif.

► **Résistance au froid (+1)** : les yétis bénéficient d'un bonus de +4 pour résister aux effets du froid. Ce bonus s'applique également à leur Armure en cas d'attaque basée sur cet élément.

► **Sensible à la chaleur (Faiblesse environnementale, -1)** : l'épaisse fourrure leur rend la vie difficile dans des environnements chauds et humides subissent un malus de -4 pour résister à la chaleur ou au feu, et les attaques de chaleur ou de feu bénéficient d'un +4 contre les yétis.

► **Taille +2 (+2)** : les yétis font plus de 2 mètres, larges d'épaules et d'une musculature particulièrement dense. Ils bénéficient d'un bonus de +2 à leur Résistance.

HANDICAPS

Cyber-réfractaire (Mineur)

Pour une raison quelconque, le corps du personnage rejette toute implantation de cyberware. Si pour une raison quelconque un équipement venait à être installé, il ne fonctionne pas. Ce Handicap ne peut être choisi que dans les univers où le cyberware est relativement commun. Le cyberware et ses applications sont décrits p. 26.

Originnaire d'un monde à faible gravité (Mineur)

Le personnage est né sur un monde à faible gravité, et ses muscles sont peu développés par rapport à ceux des autres races. Il subit un malus de -1 à ses jets de Force, y compris pour les dégâts impliquant la Force.

Originnaire d'un monde Zéro-G (Majeur)

Le personnage est né sur un monde sans gravité. Il subit un malus de -2 à ses jets de Force, y compris pour les dégâts impliquant la Force, mais ne subit pas de malus de -2 à l'Agilité à cause de la gravité Normale. Ce Handicap peut se cumuler avec la capacité raciale négative Malus d'Attribut (Force).

Paria (Majeur)

Le personnage n'a aucun droit sur la plupart des mondes de la galaxie. Il peut s'agir d'un extra-terrestre déconsidéré par la population et ignoré par la loi, ou même une race de synthétiques pas encore considérés comme étant doués de raison.

Dans la plupart des mondes, il aura besoin d'un garant qui a, lui, des droits, pour pouvoir

se déplacer (un autre personnage pourra tout à fait faire l'affaire). Si aucun garant n'est disponible, le personnage est considéré comme sauvage, et pourra être capturé ou détruit par n'importe quel citoyen ordinaire de la région.

Il subit un malus de -2 à son Charisme comme avec le Handicap Étranger.

Surévolué / Primitif (Mineur/Majeur)

Le personnage vient d'un monde où la technologie a quelques générations d'avance ou de retard sur la technologie galactique moyenne. L'utilisation des ordinateurs et des objets courants (une technologie inconnue du personnage) est difficile, et il subit un malus de -2 pour toute opération (ou -4 si le Handicap est Majeur).

Ce Handicap est différent de Deux Mains Gauches dans la mesure où le personnage n'est pas opposé à la technologie : il est simplement habitué à d'autres paradigmes ou systèmes. Les malus disparaissent lorsque le personnage se trouve sur son monde natal ou sur un monde partageant un niveau technologique équivalent.

Syndrome PRL (Mineur)

Ce Handicap n'est disponible que dans les univers où les voyages PRL (Plus Rapide que la Lumière) sont monnaie courante.

Quelque chose cloche dans la morphologie du personnage qui lui rend les sauts PRL fort désagréables. Après chaque saut PRL, il subit un niveau de Fatigue qui mettra 24 heures à disparaître. Cette fatigue peut mener à l'inconscience, mais pas à la mort.

Syndrome Zéro-G (Majeur)

Le personnage est particulièrement affecté par les environnements sans gravité : tête qui tourne, nausée, il subit un niveau de Fatigue automatique dès qu'il se trouve en Zéro-G sans être attaché d'une manière ou d'une autre. Cette fatigue disparaît après une heure passée sous une gravité, même faible. Cette fatigue peut mener à l'inconscience, mais pas à la mort.



ATOUTS

Atouts de Background

Cyber-tolérant

Prérequis : Novice

Le corps du personnage est capable d'endurer plus d'implants cyberware que la plupart des gens : sa Cyberlimite est augmentée de 4 (voir p. 26).

Cet Atout ne peut être cumulé avec l'Atout Cyborg.

Cyborg

Prérequis : Novice

Les cyborgs sont des humains (ou membres de n'importe quelle autre race organique) qui ont été améliorés avec des pièces mécaniques, que ce soit par choix personnel ou par nécessité.

La Cyberlimite du personnage est doublée (voir p. 26). Le personnage doit choisir un Handicap Majeur ou deux Handicaps Mineurs supplémentaire pour compenser la puissance relative de cet Atout. De manière générale, cela pourrait représenter ce qui a fait du personnage un cyborg.

Cet Atout ne peut être cumulé avec l'Atout Cyber-réfractaire.

Originaire d'un monde à forte gravité

Prérequis : Novice

Cet Atout ne peut être pris que lors de la création d'un personnage. Le personnage est

né sur un monde à forte gravité. Il commence avec d6 en Force, double ses distances de saut normales, ajoute 2 à son Allure et son dé de course passe au dé supérieur. Enfin, il ne subit pas le malus de -2 en Agilité en gravité Normale.

Le personnage doit choisir un Handicap Majeur ou deux Handicaps Mineurs supplémentaires pour compenser la puissance relative de cet Atout.

Suréquipé

Prérequis : Novice

Cet Atout ne peut être pris que lors de la création d'un personnage. Ce dernier bénéficie alors de 10 000 \$ d'équipement. C'est un Atout à usage unique : si l'équipement acquis est perdu, il est perdu pour de bon.

Cet Atout peut être choisi plusieurs fois.

Atouts professionnels

Acclimatation atmosphérique

Prérequis : Novice

Ceux qui voyagent fréquemment dans des mondes aux atmosphères Denses ou Ténues (voir p. 22) peuvent apprendre des techniques de respiration leur permettant d'en ignorer les effets. Cet Atout peut être pris deux fois, une fois par type d'atmosphère, et permet d'évoluer normalement dans l'atmosphère concernée sans avoir besoin de faire de jets de Vigueur.

Acclimatation gravitationnelle

Prérequis : Novice, Agilité d6+

Le personnage a l'entraînement nécessaire pour agir normalement sous différentes gravités. Il ignore le malus de -2 lorsqu'il évolue sous une gravité différente de celle à laquelle il est habitué (voir Gravité, p. 23).

Canonnier

Prérequis : Novice, Pilotage d8+, Tir d6+

Ce personnage est capable de tirer avec un système de tir d'un véhicule tout en pilotant sans subir le malus d'actions multiples.



RÈGLES D'UNIVERS

Nous aborderons dans ce chapitre des règles additionnelles qui vous permettront de mener vos parties dans une myriade d'univers de SF.

Atmosphère

La majorité des formes de vie respirent de l'azote, de l'oxygène ou un mélange des deux. Connaître précisément la composition d'une atmosphère peut faire la différence entre la vie et la mort.

Les atmosphères sont divisées en quatre catégories : Vide, Ténue, Normale et Dense.

► **Vide** : cette catégorie correspond dans les faits à l'absence d'atmosphère ou à une atmosphère trop négligeable pour permettre une quelconque respiration. Des équipements particuliers sont nécessaires pour respirer (comme des combinaisons spatiales par exemple). La pression est également extrêmement basse voire inexistante, ce qui cause l'explosion ou la rupture des vaisseaux sanguins. Un personnage n'ayant pas de combinaison scellée doit réussir un jet de Vigueur chaque round ou subir une blessure à cause de la décompression.

► **Ténue** : les atmosphères Ténues sont pauvres en oxygène, et la faible pression peut provoquer des blessures au niveau des vaisseaux sanguins. Il est nécessaire d'avoir une combinaison scellée pour évoluer en toute sécurité dans une telle atmosphère. Dans le cas contraire (ou en cas de brèche dans la protection) et en supposant qu'il y ait un minimum d'air respirable, le personnage doit réussir un jet de Vigueur chaque minute ou encaisser un niveau de Fatigue pouvant entraîner l'incon-

science et la mort. Les victimes récupèrent un niveau de Fatigue par tranche de 10 minutes passées sous une atmosphère normale.

► **Normale** : une atmosphère similaire à celle de la Terre n'induit pas d'effets particuliers. Il existe des atmosphères intermédiaires entre Normale et Ténue ou Dense. En cas de doute, utilisez la catégorie qui vous paraît la plus proche, mais considérez que les jets de Vigueur ratés ne peuvent pas mener jusqu'à l'inconscience ou la mort.

► **Dense** : les atmosphères Denses appliquent une pression plus forte que sur Terre et il est presque aussi difficile d'y respirer que dans les atmosphères ténues. Il est nécessaire de disposer d'un respirateur. Dans le cas contraire, le personnage doit réussir un jet de Vigueur chaque demi-heure ou encaisser un niveau de Fatigue pouvant entraîner l'inconscience, mais pas la mort. Les victimes récupèrent un niveau de Fatigue par tranche de 10 minutes passées sous une atmosphère normale.

► **Dangereuse** : les gaz constituant cette atmosphère ne sont pas respirables, et les humains ne peuvent pas s'y développer sans équipement, peu importe la pression. Il peut s'agir d'une haute concentration en gaz carbonique, ou même simplement de gaz mortels pour l'homme comme le méthane, l'hydrogène ou l'ammoniaque tel qu'on peut les trouver sur Jupiter ou les autres géantes gazeuses. Un personnage sans respirateur (ou combinaison en cas d'atmosphère Ténue) doit réussir un jet de Vigueur chaque round (ou minute, ou heure, au choix du MJ en fonction de la toxicité de l'environnement). Dans le cas contraire, le personnage encaisse un niveau de Fatigue pouvant entraîner l'inconscience

et la mort. Les victimes récupèrent un niveau de Fatigue par tranche de 10 minutes une fois qu'elles peuvent à nouveau respirer de l'air à pression normale.

Fonds de départ

Les fonds de départ des personnages dépendent de l'univers, mais nous recommandons de passer ces derniers de 500 \$ à 1 000 \$ pour la plupart des campagnes de science-fiction.

Gravité

Les groupes de personnages dans un univers de SF sont parfois amenés à explorer des planètes à forte gravité ou à évoluer dans des environnements à gravité nulle comme un vaisseau abandonné. Tous les personnages subissent une certaine désorientation lorsqu'ils évoluent dans une gravité différente de celle à laquelle ils sont habitués. Ils subissent un malus de -2 à leurs jets d'Agilité et aux jets de Compétences basées sur l'Agilité à moins de disposer de l'Atout Acclimatation gravitationnelle.

Les personnages voient également certaines de leurs caractéristiques (Force, Allure, capacité de saut) modifiées en fonction des gravités.

► **Environnements Zéro-G** : les déplacements et les combats dans les environnements sans gravité sont extrêmement hasardeux (au mieux) à cause entre autres de la désorientation et du fait que les mouvements ne cessent pas sans action extérieure. Un personnage faisant un 1 sur un dé de Trait lié à une action physique dans un environnement Zéro-G perd le contrôle et décroche. Il subit un malus de -2 à tous ses jets de Trait, et peut rétablir la situation en réussissant un jet d'Agilité en tant qu'action gratuite lors d'un round suivant, à condition qu'il ait un moyen de se stabiliser.

Les personnages sautant depuis un point stable se propulsent en ligne droite à une Allure égale à leur dé de Force jusqu'à ce qu'ils rencontrent un gros objet ou qu'ils appliquent une poussée par un autre moyen. Les attaques physiques et les tirs d'armes à feu provoquant un recul (ce qui exclut les lasers ou les blasters) repoussent le tireur d'une case à l'opposé de la cible (de 2 cases pour les armes lourdes, voire après des jets de dégâts importants, à la discrétion du MJ).

Gravité	Saut	Force	Allure
Très forte	× 1/2	-2 au type de dé	-4
Forte	× 1/2	-1 au type de dé	-2
Normale	—	—	—
Faible	× 2	+2 au type de dé	+2
Zéro-G	voir ci-dessus	+2 au type de dé	+4

Piratage informatique

Les ordinateurs sont partie intégrante des sociétés futuristes. Leur utilisation est une seconde nature pour la plupart des personnages issus des univers de SF, et pirater un ordinateur pour accéder à des données sensibles est bien souvent une nécessité.

La plupart du temps, un piratage consiste à connecter un ordinateur portable ou une tablette à un réseau hostile ou encore à trouver un accès à une console déjà connectée. Dans certains univers, un hacker peut se connecter au « cyberspace » directement et visualiser le réseau comme un monde virtuel.

Dans la plupart des cas, un simple jet de Connaissance (Informatique) avec un malus associé à la difficulté de la tâche est suffisant. Si l'opération doit être réalisée dans un temps imparti, comme par exemple avant que l'alarme soit déclenchée, utilisez les règles pour les scènes dramatiques.

Complications : un échec au moment d'une complication peut signifier que le système s'éteint ou qu'il déclenche une alarme. Si le hacker est connecté physiquement au système (voir *Cyberjacks*, p. 58), il subit également des dégâts si le système dispose de défenses actives.

Note : les MJs prendront soin de trouver quelque chose à faire pour les autres personnages lors des scènes dramatiques de piratage afin de maintenir le rythme de la partie.

Portée extrême

Un personnage utilisant la manœuvre Viser (voir *Savage Worlds* p. 128) peut sacrifier le bonus de +2 pour pouvoir tirer à Portée Extrême. Cette portée correspond à quatre fois la Portée Longue et inflige un malus de -8 au jet de tir (-6 avec une lunette). Cette option s'applique aux armes personnelles autant qu'aux armes de véhicules.

Récupération et commerce

Au cours de leurs aventures, les personnages pourront être amenés à acheter ou vendre des biens récupérés sur les épaves des vaisseaux ennemis. Voici les règles pour gérer ces situations.

Récupération

Les équipages malins récupèrent toujours ce qu'ils peuvent sur les épaves de vaisseaux qu'ils ont pu abattre ou peuvent simplement tomber sur des dépôts oubliés remplis d'artefacts aliens. Un jet de Réseaux réussi lors d'une transaction permet de vendre ces trouvailles au quart du prix d'origine, ou pour la moitié en cas de Relance. Il n'est possible de faire ce jet qu'une fois par semaine.

Réduisez la valeur de 25 % pour du matériel endommagé, et pour chaque blessure subie par un véhicule, un mecha ou un vaisseau. Une épave peut se négocier à 10 % du prix d'origine.

Commerce

Les biens commerciaux présentés dans ce chapitre sont des marchandises relativement courantes (comme de la nourriture, des minéraux, du bois ou des matériaux bruts). Le MJ gère à sa discrétion les marchandises plus exotiques.

On mesure la place prise par des biens commerciaux en « espaces de stockage » (1 espace de stockage = 3 m³). Pour les vaisseaux ne disposant pas de la superstructure Entrepôt, un espace de stockage prend la place de 1 Mod).

La table Valeur des marchandises définit la valeur de base en espaces de stockage pour chaque type de bien. La valeur réelle dépend de la demande, comme indiqué sur la table Demande. Les marchands les plus efficaces achètent des marchandises sur des mondes où l'offre est importante et les revendent sur ceux où la demande est forte.

Lorsqu'un groupe atteint une colonie pour la première fois, le MJ peut déterminer sur la table Demande quel est le niveau de la demande sur cette colonie pour chaque type de marchandise. Optimiser les échanges commerciaux entre différentes colonies peut s'avérer être un business extrêmement profitable.

VALEURS DES MARCHANDISES

Marchandise	Valeur
Bois : bois débité en planches.	800 \$
Carburant : carburants fossiles comme le pétrole ou le gaz naturel. Les produits chimiques de base.	2 000 \$
Minerai : minerais communs comme le charbon, le cuivre, le plomb ou le fer.	1 400 \$
Nourriture : fruits, légumes, viande congelée, épices, céréales.	1 000 \$
Équipement industriel : gros mécanismes industriels, machines, composants électroniques, générateurs, chauffages et climatiseurs.	1 500 \$
Produits manufacturés : matériel électronique entrée de gamme, meubles, livres, matériel de sport, articles ménagers.	800 \$
Produits technologiques : matériel électronique haut de gamme (écrans vidéo, ordinateurs, tablettes, lecteurs MP3).	1 800 \$

DEMANDE

d20	Demande
1-2	Aucune : la marchandise est disponible en quantité et sa valeur est réduite de moitié.
3-5	Basse : la valeur de la marchandise est réduite de 25 %.
6-12	Normale : la valeur de la marchandise est normale.
13-15	Haute : la valeur de la marchandise est augmentée de 50 %.
16-18	Très haute : la valeur de la marchandise est doublée.
19	Extrême : la valeur de la marchandise est triplée.
20	Désespérée : la valeur de la marchandise est égale à cinq fois la valeur de base.

RÉSUMÉ DES HANDICAPS

Handicap	Type	Effets
Cyber-réfractaire	Mineur	Le corps du personnage rejette les implants.
Originaire d'un monde à faible gravité	Mineur	-1 à tous les jets de Force
Originaire d'un monde Zéro-G	Majeur	-2 à tous les jets de Force
Paria	Majeur	-2 en Charisme. Le personnage n'a pas d'existence légale et a besoin d'un garant.
Surévolué / Primitif	Mineur/Majeur	-2 (ou -4) pour utiliser la technologie commune à l'univers.
Syndrome PRL	Mineur	Perd un niveau de Fatigue après chaque saut PRL.
Syndrome Zéro-G	Majeur	Perd un niveau de Fatigue en environnement Zéro-G.

RÉSUMÉ DES ATOUTS

Atout	Prérequis	Effets
Acclimatation atmosphérique	N	Ignore les effets des atmosphères Denses ou Ténues..
Acclimatation gravitationnelle	N, Agi d6+	Ignore le malus de -2 lorsqu'il évolue sous une gravité différente de celle à laquelle il est habitué.
Canonnier	N, Pilotage d8+, Tir d6+	Peut tirer avec un système de tir d'un véhicule tout en pilotant sans subir le malus d'actions multiples.
Cyber-tolérant*	N	La Cyberlimite du personnage est augmentée de 4.
Cyborg*	N	La Cyberlimite du personnage est doublée.
Originaire d'un monde à forte gravité*	N	Force d6, Allure +2, dé de Course au rang supérieur, distance de saut doublée, ignore le malus de -2 en Agilité en gravité Normale.
Suréquipé*	N	Bénéficie de 10 000 \$ d'équipement supplémentaire.

¹ Atouts de background



ÉQUIPEMENT

Dans ce chapitre, vous trouverez tout un assortiment de matériel et d'armes qu'un héros destiné à parcourir les voies commerciales de la galaxie pourra trouver fort utile pour sa survie. Les prix indiqués représentent une moyenne, et seront vraisemblablement modifiés par le MJ en fonction des circonstances.

Ultra-tech

Certains équipements sont notés comme étant de l'ultra-tech. La signification est que l'objet est de manière générale d'un niveau technologique encore supérieur à ceux de la moyenne de l'équipement. Une navette interplanétaire, par exemple, est relativement courante dans un environnement de SF, mais les

téléporteurs restent souvent du domaine de la théorie.

Ce type de technologie peut totalement changer l'ambiance d'un univers, et il revient au MJ de décider si oui ou non une telle technologie est accessible dans le sien.

La décision d'intégrer de l'ultra-tech nécessite un peu de réflexion. Par exemple, si la téléportation est possible, est-il possible de se téléporter à un endroit que l'utilisateur n'a jamais vu ? Que se passe-t-il lorsqu'un obstacle quelconque ou même une personne se trouve précisément à la destination ? Est-il possible de porter une personne avec soi lors d'une téléportation ?

Le MJ pourra être amené à répondre à ce genre de questions sur le moment, et sa décision sera guidée par la cohérence de son univers.

Munitions

Les munitions peuvent être gérées de manière classique ou en utilisant l'option cinématique ci-dessous.

On considère que les Mods utilisés pour les armes de véhicules disposent de quatre recharges. Si un groupe veut disposer de plus de munitions, il est possible de stocker quatre recharges supplémentaires dans un nombre de Mods égal à la moitié (arrondi au supérieur) du nombre de Mods requis pour installer l'arme concernée.

EXEMPLE

une catapulte électromagnétique super-lourde nécessite 6 Mods et dispose de 10 tirs. Quatre recharges complètes (40 projectiles supplémentaires) nécessiteraient 3 Mods. Pour un canon automatique lourd (100 tirs, 3 Mods), 400 munitions supplémentaires nécessiteraient 2 Mods.

Source d'énergie avancée : si un véhicule dispose d'une source d'énergie avancée, ses armes à énergie (comme les lasers par exemple) sont considérées comme ayant des munitions illimitées.

Gestion cinématique des munitions : si le MJ ne souhaite pas tenir un décompte précis des munitions, il peut utiliser cette option. Après chaque engagement, chaque groupe tire une carte. Si la carte est inférieure à 5, alors

le groupe ne dispose plus de munitions que pour un combat. Se réapprovisionner peut alors devenir une accroche d'aventure.

Il est également possible de mélanger les systèmes cinématiques et classiques, par exemple en comptant précisément les bombes, missiles et torpilles et en gérant le reste de manière cinématique.

COMMENT TOUT CELA S'EMBOÎTE ?

La science-fiction repose souvent sur des découvertes ou des technologies permettant l'exploration et équipant les appareils dont les PJs disposent. Dans un univers particulier, les moteurs PRL dépendent peut-être d'un supercarburant, alors que dans un autre il s'agira de découvertes basées sur les dernières théories élaborées par la NASA. De la même manière, un champ de force dans un univers de type hard-science reposera sur des capteurs prédictifs et des champs électromagnétiques, alors que dans un univers de space-opera, il fonctionnera purement et simplement sans se poser la question du « pourquoi ».

Nous nous sommes ainsi concentrés sur les fonctions réelles des appareils et non sur leur manière de fonctionner. De cette manière, le MJ reste libre de décider comment ces derniers fonctionnent dans son univers en fonction du ton à donner pour sa campagne, un peu à la manière des Aspects des pouvoirs.

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

Vous trouverez ci-dessous tout un ensemble d'équipements permettant d'enrichir la liste d'équipements que vous trouverez dans *Savage Worlds* (dont la plupart devraient être disponibles dans tout univers de SF). Le MJ est libre de décider que certains objets sont plus légers, moins chers (ou plus cher), ou plus efficaces, mais en termes de jeu, l'utilisation reste similaire.

Balise : lorsqu'il est activé, ce puissant appareil de communication envoie un signal de détresse jusqu'au relais le plus proche. La demande est telle en énergie qu'une seule utilisation décharge l'appareil complètement, ce qui fait que le message envoyé contient les coordonnées exactes de l'utilisateur au moment du déclenchement. À partir du moment où le message a atteint un relais, il sera retransmis

NIVEAUX TECHNOLOGIQUES

L'équipement décrit dans ce chapitre se concentre principalement sur de l'équipement « d'aventure », celui que les personnages rechercheront vraisemblablement en partant en exploration sur des mondes extra-terrestres ou en combattant des gangs dans des cités futuristes.

Il est possible que l'univers rende disponible d'autres technologies : dans un futur lointain, il est possible que les combinaisons à LED, les hologrammes ou l'impression de nourriture soient monnaie courante. Au contraire, dans une dystopie, peut-être que seul les riches et le puissants ont accès à de telles prouesses technologiques qui peuvent même s'apparenter à de la magie.

PRIX

Le prix de l'équipement est exprimé en dollars comme dans le livre de base de *Savage Worlds*. Pour faciliter la lisibilité, certains prix sont exprimés en milliers de dollars (k\$), millions de dollars (M\$) ou milliards de dollars (MM\$).

encore et encore jusqu'à ce qu'il soit désactivé (2,5 kg, 2 000 \$).

Bloqueur psionique : il s'agit d'une calotte constituée de circuits imprimés capables de bloquer les attaques psioniques. Leur utilisateur bénéficie d'un bonus de +4 pour résister à de telles attaques, ainsi qu'à sa Résistance contre ces dernières (2,5 kg, 2 000 \$).

Combinaison de camouflage : recouverte de LED, cette combinaison (manteau, cape, poncho...) reproduit l'image de l'environnement dans lequel se trouve son utilisateur. À plus de 15 mètres, un observateur subit un malus de -4 pour détecter le porteur. À plus courte distance, le malus tombe à -2 (1 kg, 250 \$).

Commlink : ce petit appareil de communication peut être porté à l'oreille, au cou ou utilisé à la main. Il a une portée personnelle de 2 kilomètres, mais se connecte automatiquement à des relais satellites ou internet, ce qui lui octroie dans les faits une portée quasiment illimitée (quelques dizaines de grammes, 100 \$).

Couverture énergétique : cette couverture (2,5 m × 1,5 m) est constituée de cellules pouvant capter l'énergie et la retransmettre afin

de survivre à des températures extrêmes (de -50 °C à +70 °C). Lorsqu'elle est chargée, la couverture peut fonctionner de manière indépendante pendant 72 heures. (500 g, 200 \$).

Découpe-matière : ces appareils utilisent des ultrasons, des lasers, de la disruption moléculaire ou même de l'antimatière (auquel cas il s'agit d'ultra-tech) pour opérer des découpes à travers la matière. Ils sont généralement utilisés par les marines ou les équipes de sauvetage pour pénétrer à l'intérieur des coques ou des bâtiments. En un round, il est possible de faire une découpe de 30 centimètres de profondeur, sur une ligne de 30 centimètres de long et de 1 centimètre de large. Doublez ce temps pour chaque de 30 points d'Armure du matériau. Si un découpe-matière est utilisé comme arme, il inflige 3d6 de dégâts avec PA 10, mais inflige des malus de -2 en Combat et en Parade. (8 kg, 50 000 \$).

Capteurs : cet ensemble de capteurs optiques, chimiques, et de mouvement, entre autres, permettent d'ignorer les malus liés à l'obscurité et octroient un bonus de +2 aux jets de Perception pour repérer des types programmées de cibles. Les cibles n'ont pas à être réellement visibles, mais des matériaux denses peuvent perturber les données des capteurs. Les petits systèmes de capteurs sont portables et ont une portée de 50 mètres, les plus grands entrent dans un sac-à-dos et ont une portée de 500 mètres (1 kg, 500 \$ pour un petit système de capteurs ; 9 kg, 5 000 \$ pour un moyen).

Cyberdeck : puissant ordinateur portable destiné au piratage, il est généralement nécessaire pour un personnage souhaitant s'introduire dans des systèmes informatiques (à moins que ce dernier n'ait un accès direct au réseau du système visé). Un cyberdeck de der-

nière génération, avec tous les programmes à jour coûte le triple du prix indiqué, mais octroie un bonus de +2 aux jets de Connaissance (Informatique) du pirate (1 kg, 1 000 \$).

Détecteur de minerai : cet appareil portable est capable de détecter la présence de minerai jusqu'à une profondeur de deux mètres dans une zone équivalant à un Grand Gabarit. Il permet également d'ignorer le malus de -4 pour détecter des mines. (2 kg, 100 \$).

Disrupteur de matière : cet appareil est principalement utilisé par des mineurs pour creuser des tunnels sur des planètes minières ou des astéroïdes riches en minerai. Il est capable de faire disparaître un cube de 30 centimètres de côté par round de terre ou de pierre. Affecter des surfaces renforcées prend le double du temps. Si un découpe-matière est utilisé comme arme, il inflige 3d6 de dégâts avec PA 5, mais inflige des malus de -2 en Combat et en Parade. (5 kg, 40 000 \$).

Exosquelette : cette armature peut se porter sous des vêtements et augmente le dé de Force de deux crans (2,5 kg, 10 000 \$).

Exosquelette de manutention : dans les faits, cet exosquelette est une armure de combat sans les communications et les matériaux de protection. Elle permet de bénéficier d'une Force de d12+6 bien que l'Allure soit réduite à 2. Il dispose de deux bras mécaniques munis de pinces afin de déplacer, porter et charger de lourdes charges. Les pinces sont difficiles à utiliser en combat (-1 en Combat et en parade), mais infligent For+d6 de dégâts (1 tonne, 200 000 \$).

Filtre purificateur d'eau : ces petits contenants de la taille d'une canette permettent d'extraire de l'eau potable des liquides les plus

toxiques, les toxines étant regroupées dans un compartiment se trouvant en bas de la boîte. Ils peuvent produire un demi-litre d'eau en environ une minute (500 g, 100 \$).

Générateur de bulle de force : cet appareil génère un champ de force sphérique de la taille d'un Gabarit Moyen. Il s'adapte aux éléments de terrain (terre, murs, objets...) afin de ne pas les affecter. Les batteries permettent une utilisation continue d'une heure, et le temps de recharge est de 5 heures. Le champ de force bloque 20 points de dégâts (à l'exception des dégâts issus d'une Arcane). Si une attaque fait plus de 20 points de dégâts, le champ s'effondre et perd la moitié de la charge restante. Recharger un champ de force nécessite un jet de Réparation (15 kg, 500 \$).

Hoverboard : un skateboard léger permettant de flotter à quelques centimètres du sol. La Compétence utilisée pour se déplacer sur un hoverboard est Pilotage. Cette version est motorisée, ce qui lui donne une Accélération de 5 et une Vitesse Max de 20 (1 kg, 200 \$).

Imprimante 3D : une imprimante 3D utilise des matériaux bruts pour créer des objets à partir de modèles. Elle est capable de générer les objets les plus courants pour le prix des matières brutes en à peine une minute par tranche de 500 g (5 kg pour une imprimante capable de fabriquer des objets jusqu'à 25 kg, 500 \$).

Jumelles : ces appareils permettent un grossissement de 500 fois, et incluent un affichage de la distance et de la direction. Un mode permet également une vision nocturne ou une vision infra-rouge (permettant d'ignorer les malus liés à l'obscurité). Les jumelles offrent un bonus de +2 pour tous les jets de Perception faits pour voir à distance.

Pour 2 000 \$ supplémentaires, les jumelles permettent en outre de voir à travers 15 cm de matière solide (à l'exception de la pierre, du métal, ou tout autre matériau dense) (1 kg, 250 \$).

Lunette de visée : ces appareils s'adaptent sur des mitrailleuses ou des fusils de précision. Ils octroient un bonus de +2 supplémentaire en cas d'action Viser concernant des cibles à distance Moyenne ou supérieure (voir p. 24 pour des règles sur la portée Extrême). Pour le triple du prix indiqué, la lunette inclut également des options pour la vision nocturne et la vision infrarouge, ce qui permet d'ignorer les malus liés à l'obscurité. Une lunette octroie également un bonus de +2 aux jets de Perception pour la vision à distance (500 g, 300 \$).

Médigel : gel médical de premiers secours, il permet de bénéficier d'un bonus de +2 en Soins pour soigner les blessures récentes ou stabiliser quelqu'un souffrant d'une hémorragie. Chaque médigel contient assez de produit pour 10 utilisations (quelques grammes, 20 \$).

Mines : les mines anti-véhicules font 5d10 de dégâts, PA 20, mais ne se déclenchent que sur une pression de 250 kg. Les mines anti-personnel sont dotées de détecteurs de mouvement et explosent pour 4d6 de dégâts dans un Grand Gabarit. Il faut réussir un jet de Perception à -4 pour détecter une mine, et un jet de Réparation à -2 pour la désamorcer (2,5 kg, 1 000 \$).

Nutribar : un repas complet dans une barre enveloppée de 10 centimètres de long sur 1 de large (quelques grammes, 5 \$).

Ordinateur personnel : disposant d'une capacité de plusieurs centaines de téraoctets, ainsi que d'une connexion permanente, ces

appareils se présentent sous diverses formes allant du bracelet à la tablette en passant par le classique ordinateur portable. En plus des nombreuses applications disponibles, ils octroient un bonus de +4 aux jets de Connaissance (Électronique) pour des jets de Culture Générale (500 g, 500 \$).

Patchs adhésifs : petit carré du même matériau dont sont faites les combinaisons spatiales, les patchs adhésifs permettent une réparation de fortune sur une combinaison trouée. Voir les combinaisons spatiales (p. 33) pour plus d'informations sur leur utilisation (500 g, 20 \$).

Projecteur 3D : cet appareil est capable de reproduire des images 3D ou holographiques dans un volume de 1 m³ (2 kg, 1 000 \$).

Respirateur : un masque facial permettant 12 heures de respiration et octroyant un bonus de +2 pour résister aux effets des gaz toxiques et des atmosphères empoisonnées. Si l'atmosphère toxique dispose de l'élément nécessaire à l'utilisateur (de l'oxygène par exemple), le masque peut fonctionner indéfiniment en se contentant de filtrer simplement les gaz nocifs (500 g, 250 \$).

Scanner médical : un petit appareil portable avec écran capable d'afficher la structure interne du corps d'un sujet organique. Un médecin disposant d'un tel appareil bénéficie d'un bonus de +2 en Soins. Il est possible d'analyser la présence de poisons et de maladie connus à partir d'une simple goutte de sang (1 kg, 600 \$).

Support d'arme : certaines armes comme les mitrailleuses lourdes sont difficiles à trans-

porter et à utiliser pour la plupart des soldats. Un support permet de soutenir 12 kg d'une arme (même si son poids est de 2,5 kg), et permet d'ignorer les malus de recul et le prérequis de Force minimale pour utiliser une arme (2,5 kg, 100 \$).

Système d'escalade : des gants et des chaussures d'un matériau adhérent spécial permettent de s'affranchir des malus liés aux surfaces lors d'une escalade. Le grimpeur bénéficie en outre d'un bonus de +2 à ses jets d'Escalade (1 kg, 300 \$).

Tente énergétique : une tente deux places facile à monter utilisant la même technologie que les couvertures énergétiques. Elle est pliable rapidement et se range dans un petit sac (1 kg, 500 \$).

Traducteur universel : disponibles en tant qu'appareils indépendants de la taille d'un rasoir ou en tant que logiciels à installer sur un ordinateur ou une tablette, les traducteurs universels sont capables de décoder les signaux audio et de les retranscrire en données textuelles s'il s'agit de paroles. L'appareil a une Compétence de d12+2 dans tout langage connu. Il est incapable de décrypter des langages inconnus, mais des modèles avancés (typiquement pour cinq fois le prix de base) sont capables d'apprendre. Lancez un d6 pour chaque journée passée au contact d'une langue inconnue : sur 4 ou plus, l'appareil obtient d4 dans la langue concernée, et il peut continuer son apprentissage jusqu'à arriver à d12+2 (500 g, 2 000 \$).

ARMURES

Les armures antiques, comme le kevlar, les armures de cuir ou même les cottes de mailles sont toujours utilisées sur des mondes primitifs. La plupart des sociétés avancées disposent toutefois de matériel de protection personnelle un peu plus élaboré. À moins d'une indication contraire, un personnage ne bénéficie que de l'Armure la plus haute s'il dispose de plusieurs protections.

Armure corporelle : cette combinaison légère peut facilement se porter en dessous des vêtements. Elle octroie un bonus de +4 en Armure, et permet d'ignorer 4 points de Pénétration d'Armure contre les armes balistiques (mais pas les armes à énergie ou les armes de contact) (2 kg, 200 \$).

Armure de combat : cette armure complète comporte une veste solide, un casque intégral, des bottes, gants, et des sangles pour un paquetage ou autre équipement. La veste (2,5 kg, 300 \$) et le casque (1 kg, 100 \$) peuvent être achetés séparément. L'armure de combat procure un bonus de +6 à l'Armure, et permet d'ignorer 4 points de Pénétration d'Armure contre les armes balistiques (mais pas les armes à énergie ou les armes de contact) (6 kg, 800 \$).

Bouclier en polymères : ces boucliers fonctionnent comme un bouclier normal si ce n'est qu'ils sont plus légers et plus résistants. Ils octroient un bonus de +4 en Armure contre les attaques à distance au lieu de +2 (*petit* : 1 kg, 200 \$; *moyen* : 2 kg, 300 \$; *grand* : 3 kg, 400 \$).

Champ de force personnel [ultra-tech] : cet appareil se présente bien souvent sous la

forme d'une ceinture. Il octroie un bonus de +4 à l'Armure contre tous les types d'attaque (à l'exception des dégâts issus d'une Arcane). La charge permet une utilisation continue de 24 heures après quoi il doit être rechargé pendant une heure. Les champs de force personnels se cumulent avec toutes les protections, à l'exception d'eux-mêmes, et ignorent totalement la Pénétration d'Armure (2 kg, 2 000 \$).

Combinaison de survie : cette combinaison moulante et caoutchouteuse dispose de douzaines de poches placées de manière intelligente pour réduire de 20 % le poids effectif de ce qui s'y trouve. Elle confère en outre +2 à l'Armure et +2 pour résister à la chaleur, au froid, à la faim et à la soif. Elle intègre en effet un système de recyclage et emmagasine de l'énergie pour opérer un contrôle de la température du corps. Il est également possible de modifier la couleur de la combinaison à la demande, ce qui octroie un bonus de +1 aux jets de Discrétion. Enfin, pour 1 000 \$ de plus, la combinaison peut disposer de membranes entre les membres qui, déployées, fonctionnent comme une wingsuit (voir ci-dessous) (6 kg, 2 000 \$).

Combinaison spatiale : il s'agit d'une combinaison souple standard embarquant un système de chauffage et une réserve d'air. Elle octroie un bonus de +1 en Armure, et dispose d'un casque permettant les communications jusqu'à près de 100 km, ainsi qu'un affichage numérique sur la visière pour l'affichage des données vitales et extérieures, comme des messages ou la composition d'une atmosphère. Les réserves d'oxygène sont prévues pour durer 8 heures, et deux lampes torches joutent le casque pour un éclairage puissant.

Les combinaisons spatiales fournissent une protection totale contre le vide et le froid, et protègent également contre les radiations (octroyant un bonus de +4 contre les sources les plus intenses). Si un utilisateur subit une blessure alors qu'il se trouve dans le vide, il doit rapidement utiliser un patch adhésif (p. 32) avant de subir les effets d'une dépressurisation lors du round suivant (voir p. 22).

Pour 1 000 \$ supplémentaires, la combinaison propose également de petits propulseurs permettant de se diriger dans une gravité nulle pendant 8 heures (10 kg, 2 000 \$).

Combinaison spatiale de combat : cette combinaison est dans les faits une combinaison spatiale, renforcée de polymères pour une meilleure protection : elle procure un bonus de +4 à l'Armure, et permet d'ignorer 4 points de Pénétration d'Armure contre les armes balistiques (mais pas les armes à énergie ou les armes de contact) (13 kg, 2 500 \$).

Dissipateur d'énergie : ce matériau léger a la capacité de disperser la lumière cohérente : il permet de bénéficier d'un bonus d'Armure de +8 uniquement contre les attaques au laser et d'ignorer 2 points de PA de ces attaques.

Il est possible d'utiliser ce dissipateur, qui se présente sous forme de fines couches, directement sur d'autres types d'armure. Par contre sa nature réfléchissante et brillante inflige un malus de -2 aux jets de Discrétion.

Si un utilisateur prend des dégâts, tirez une carte par blessure. Si c'est une carte noire, les couches de dissipateur sont endommagées et ne rempliront plus leur office (ce qui explique pourquoi les forces militaires utilisent rarement ce matériau) (2,5 kg, 500 \$).

Wingsuit : cette combinaison souple en forme d'aile permet à son utilisateur de planer sur de longues distances à une vitesse élevée (Allure 48, 180 km/h), avec un score de Montée de -2. La distance qu'il peut parcourir est de l'ordre de dix fois l'altitude de départ. Il est impossible de réellement gagner de l'altitude avec cette combinaison. Un jet de Pilotage est nécessaire pour se diriger, ainsi que pour atterrir. Le personnage subit 3d6 de dégâts en cas d'atterrissage raté.

Les wingsuits confèrent un bonus de +1 à l'Armure et sont sur mesure, ce qui les rend impossibles à utiliser avec un autre type de protection, à l'exception des champs de force personnels si ces derniers sont disponibles (4 kg, 1 500 \$).



ARMES DE CONTACT

Toutes les armes disponibles dans les règles *Savage Worlds* le sont en général dans les univers de SF. Ces armes peuvent être grandement améliorées grâce à des procédés comme les lames moléculaires, en y ajoutant une composante énergétique ou plus simplement en y installant un moteur rotatif comme pour une tronçonneuse. N'importe quelle arme de contact peut être améliorée avec chacune des modifications ci-dessous.

Cellules d'énergie : certaines options nécessitent des cellules d'énergie pour fonctionner. Elles se rechargent en permanence grâce à un système puisant dans l'énergie des mouvements, les radiations ambiantes et la chaleur corporelle, mais elles peuvent cesser de fonctionner sans crier gare. Sur un 1 sur un jet de Combat, la cellule d'énergie cesse d'alimenter l'arme, et il faut la changer. Une cellule coûte 50 \$ et pèse 500 g. Le poids indiqué tient compte de la présence d'une cellule d'énergie sur l'arme. L'effet d'être à cours de batterie est décrit pour chaque modification.

Modification	Poids	Prix
Arme à décharge d'énergie : cette arme est pourvue d'un système de décharge d'énergie variable qui est déclenchée à l'impact. Elle bénéficie d'un bonus aux dégâts de +1d6 et, en cas de Relance, le dé bonus est d10 au lieu de d6. L'arme fonctionne comme une arme normale de son type lorsqu'elle est dépourvue d'énergie.	+500 g	500 \$
Arme à énergie : cette arme est constituée d'une lame de pure énergie ou à vibrations haute-fréquence. Les dégâts de l'arme passent au type de dé supérieur et elle bénéficie d'un bonus de +4 en Pénétration d'Armure en plus de toutes ses capacités de base. Les armes à énergie ne nécessitent pas une force minimale pour être utilisées et sont considérées comme des Armes Lourdes. Elles sont inutilisables sans énergie.	+500 g	500 \$
Arme incapacitante : cette arme est prévue pour assommer sa cible. Une attaque réussie (y compris une attaque de toucher) cause les dégâts normaux. Ensuite, la victime doit réussir un jet de Vigueur sous peine de s'effondrer au sol inconsciente. Au début de chaque action suivante, le personnage fait un jet de Vigueur. En cas de succès, il reprend conscience dans un état Secoué (il pourra récupérer de cet état normalement à partir du round suivant). En cas de Relance, il n'est pas Secoué et peut agir immédiatement.	+500 g	500 \$
Chaîne de lame / Vibro-lame : toute lame (une épée ou une hache) peut bénéficier de cette modification : une chaîne rotative ou un générateur de micro-vibrations sur le fil de la lame pour améliorer son pouvoir de pénétration. Bien qu'extrêmement bruyantes, ces armes bénéficient d'un bonus de +2 en Pénétration d'Armure, et ajoutent 1d6 aux dégâts. Sans énergie, une telle arme se comporte comme une arme normale de son type.	+1 kg	500 \$
Lame moléculaire : des armes tranchantes comme des dagues ou des épées peuvent bénéficier de ce traitement, consistant à appliquer un monofilament ou un traitement moléculaire sur son tranchant. L'arme bénéficie alors d'un bonus de +2 aux dégâts, et d'un bonus en Pénétration d'Armure égal à la moitié de son dé de dégâts (+2 PA pour d4, +4 PA pour d8, ...). Les lames moléculaires ne nécessitent pas d'énergie.	—	500 \$



ARMES À DISTANCE PERSONNELLES

La galaxie déborde d'armes mortelles destinée à se débarrasser d'une cible à distance.

Accélérateurs de particules (blasters)

Ces armes projettent à très grande vitesse de minuscules particules qui permettent une grande capacité de tir.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Pistolet	12/24/48	2d6+2	1	50	—	500 g	300 \$

Notes : PA 2, SA. Les cellules d'énergie coûtent 20 \$ et pèsent 100 g.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Pistolet mitrailleur	12/24/48	2d6+2	3	50	—	500 g	300 \$

Notes : PA 2. Les cellules d'énergie coûtent 20 \$ et pèsent 100 g.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Fusil	24/48/96	2d8+2	1	50	—	2,5 kg	500 \$

Notes : PA 2, SA. Les cellules d'énergie coûtent 20 \$ et pèsent 100 g.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Gatling	24/48/96	2d8+2	4	50	d6	6 kg	800 \$

Notes : PA 2. Les cellules d'énergie coûtent 20 \$ et pèsent 100 g.

Armes à gyrojet

Ces armes sont capables de tirer des projectiles autopropulsés dont il existe plusieurs types :

► **Explosive :** Arme Lourde, dégâts 5d6, Grand Gabarit. Le prix de ces projectiles est doublé. La portée minimum pour une utilisation correcte est de 20 cases (40 m) et leur utilisation n'est possible qu'avec un fusil.

► **Pénétration d'Armure :** PA 10, dégâts 3d6.

► **Roquette :** Arme Lourde, dégâts 3d6. Il s'agit d'une roquette classique dotée d'une micro-tête explosive.

► **Tête chercheuse :** dégâts 3d6. Ces projectiles sont capables de ressentir la chaleur. Utilisez les règles pour les missiles (voir *Savage Worlds*, p. 88), si ce n'est que l'attaquant utilise sa Compétence Tir et le défenseur son Attribut Agilité.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Pistolet	12/24/48	par type	1	10	—	1,5 kg	400 \$

Notes : les munitions coûtent 40 \$ et pèsent 250 g pour un chargeur de 10.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Fusil	24/48/96	par type	1	30	d6	5 kg	600 \$

Notes : les munitions coûtent 60 \$ et pèsent 500 g pour un chargeur de 10.

Armes à plasma

Le plasma est un gaz en fusion capable de carboniser la peau d'un homme ou de la plupart des créatures vivantes en un éclair. À la différence d'un lance-flammes, les munitions se trouvent à l'intérieur de l'arme sous forme d'une cellule d'énergie. Lorsque la détente est pressée, le gaz est porté à l'état de fusion et éjecte comme une petite comète.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Pistolet	12/24/48	2d10+2	1	8	—	3,5 kg	600 \$

Notes : Arme Lourde, affecte toujours la partie du corps la moins protégée et peut enflammer les cibles. Un chargeur coûte 20 \$ et pèsent 250 g.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Fusil	24/48/96	3d10	1	12	—	6 kg	1 200 \$

Notes : Arme Lourde, affecte toujours la partie du corps la moins protégée et peut enflammer les cibles. Un chargeur coûte 40 \$ et pèsent 500 g.

Armes ballistiques

Les armes à feu traditionnelles sont toujours largement utilisées dans certains mondes. Les versions ci-dessous sont des versions high-tech de nos armes modernes : elles sont plus légères, plus fiables, avec souvent des afficheurs électroniques pour les munitions.



ARMES À DISTANCE PERSONNELLES

2

ÉQUIPEMENT

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Pistolet léger	10/20/40	2d6-1	1	12	—	250 g	200 \$

Notes : PA 2, SA. Les balles coûtent 10 \$ et pèsent 1,5 kg par boîte de 50.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Pistolet moyen	12/24/48	2d6	1	8	—	1 kg	300 \$

Notes : PA 2, SA. Les balles coûtent 25 \$ et pèsent 2,5 kg par boîte de 50.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Pistolet lourd	12/24/48	2d6+1	1	6	—	2 kg	400 \$

Notes : PA 2, SA. Les balles coûtent 30 \$ et pèsent 3 kg par boîte de 50.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Pistolet mitrailleur	12/24/48	2d6	3	30	—	3,5 kg	700 \$

Notes : PA 2, SA, tir en rafale. Les balles coûtent 40 \$ et pèsent 3,5 kg par boîte de 50.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Fusil d'assaut	24/48/96	2d8+1	3	60	d6	6 kg	1 500 \$

Notes : PA 3, tir en rafale. Les balles coûtent 50 \$ et pèsent 3 kg par boîte de 50.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Fusil de chasse	24/48/96	2d8+1	1	8	—	3 kg	600 \$

Notes : PA 3, tir statique, tir en rafale. Les balles coûtent 50 \$ et pèsent 4 kg par boîte de 50.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Fusil de précision	50/100/200	2d10	1	12	—	4 kg	700 \$

Notes : PA 4, Arme Lourde, tir statique. Les balles coûtent 50 \$ et pèsent 4 kg par boîte de 25.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Shotgun	12/24/48	1-3d6	1	8	—	3 kg	600 \$

Notes : les balles coûtent 20 \$ et pèsent 2 kg par boîte de 10.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Shotgun automatique	12/24/48	1-3d6	3	12	d6	9 kg	900 \$

Notes : les balles coûtent 20 \$ et pèsent 2 kg par boîte de 10.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Mitrailleuse légère	30/60/120	2d8	4	200	d8	10 kg	700 \$

Notes : PA 2. Un chargeur de 200 balles coûte 150 \$ et pèsent 4 kg.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Mitrailleuse lourde	50/100/200	2d10	3	200	d8	32 kg	700 \$

Notes : PA 4, Arme Lourde. Un chargeur de 200 balles coûte 250 \$ et pèsent 8 kg. S'utilise généralement monté sur un trépied ou une armature.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Minigun	24/48/96	2d8+4	6	1 000	d8	44 kg	10 000 \$

Notes : PA 3, Arme Lourde. Une mitrailleuse à six canons à très haute cadence de tir. Un chargeur de 1 000 balles coûte 1 000 \$ et pèsent 10 kg. S'utilise généralement monté sur un trépied ou une armature.

Désintégrateurs

Ces armes terribles et souvent interdites brisent les liens moléculaires leur permettant de désintégrer la matière. Lorsqu'une cible est atteinte par un tir d'une telle arme, elle subit les dégâts indiqués. Si une blessure en résulte, faites un jet de localisation sur la Table des blessures (*Savage Worlds*, p. 116) et la victime doit faire un jet de Vigueur. En cas de Relance, aucun effet supplémentaire n'est à déplorer. En cas de succès, le membre touché est inutilisable jusqu'à ce que des soins soient prodigués. En cas d'échec, la partie du corps concernée est tout simplement désintégrée. Un échec en cas de coup à la tête ou au torse provoque une mort immédiate. Si la cible d'un tir est une matière non-organique, l'attaque désintègre un disque de matière de 30 cm de diamètre sur une profondeur de 10 cm.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Pistolet	3/6/12	3d10	1	5	—	2,5 kg	3 000 \$

Notes : ultra-tech, Arme Lourde. Un chargeur coûte 20 \$ et pèsent 500 g.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Fusil	5/10/20	3d10	1	5	d6	6 kg	10 000 \$

Notes : ultra-tech, Arme Lourde. Un chargeur coûte 20 \$ et pèsent 500 g.

Arme à fléchettes

Ces armes projettent des projectiles faits de métaux légers ou de plastiques hyperdenses et sont particulièrement destinés à l'utilisation à l'intérieur de vaisseaux, leurs projectiles n'étant pas capables d'endommager réellement des cibles bien protégées.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Pistolet à fléchettes	12/24/48	2d4+1	3	60	—	2 kg	600 \$

Notes : un chargeur coûte 30 \$ et pèsent 250 g.

Fusils à fragmentation

Ces armes rappelant la forme du tromblon sont capables de projeter des balles qui explosent à l'impact, emplissant l'espace de fragments de métal super-denses dans toutes les directions. Le shrapnel est conçu pour affecter principalement des cibles non protégées et n'est pas particulièrement efficace contre les armures.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Fusil à fragmentation	12/24/48	3d6+2	1	6	d6	8 kg	500 \$

Notes : Grand Gabarit. Le score d'Armure est doublée contre cette arme à partir du moment où la protection recouvre au moins la moitié du corps. Les balles d'un fusil à fragmentation coûtent 40 \$ chacune et pèsent 1 kg.

Grenades

Les grenades des univers de SF sont plus petites que leurs versions modernes, ce qui les rend plus facile à lancer et à porter sur soi. Les quatre variétés suivantes sont courantes.

► **IEM** : les grenades à impulsion électromagnétique sont capables de faire dysfonctionner tous les appareils électroniques dans une zone correspondant à un Gabarit Moyen. Pour les synthétiques, les armures énergétiques où les appareils de protection, appliquez des dégâts de 3d6 non létaux contre la Résistance de base (en ignorant l'Armure).

► **Fragmentation** : dégâts 3d6, Arme Lourde, Grand Gabarit.

► **Fumigène** : crée un écran de fumée dans une zone correspondant à un Grand Gabarit, bloquant la vision (-4 aux jets de Perception). Pour le double du prix, la fumée contient également des particules qui divisent par deux les dégâts faits par des armes à énergie.

► **Thermique** : dégâts 3d10, Arme Lourde, Petit Gabarit, peut enflammer les victimes, ignore toutes les protections sauf les armures intégrales.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Grenade	5/10/20	selon le type	1	1	—	100 g	50 \$

Notes : —

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Lance-grenade	12/24/48	—	1	20	d6	2,5 kg	700 \$

Notes : permet de lancer n'importe quel type de grenade. Peut être installé sur un fusil mitrailleur ou toute arme de ce type.

Lance-flammes

Les lance-flammes modernes utilisent des liquides ou des gaz inflammables pour enflammer leurs cibles. Ils sont souvent utilisés pour faire sortir des adversaires de leurs cachettes. Les versions décrites ci-dessous sont plus puissantes et plus légères que leurs versions plus anciennes (celle que vous pouvez trouver dans les règles de *Savage Worlds*), et contiennent plus de carburant.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Pistolet lance-flamme	cône	2d12	1	10	—	2,5 kg	500 \$

Notes : Arme Lourde, Gabarit de Cône, peut enflammer les cibles. Ces pistolets lourds sont accompagnés d'une réserve de la taille d'une jarre et affectent toujours la partie du corps la moins protégée de leurs cibles. Une réserve coûte 40 \$ et pèse 500 g.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Lance-flamme lourd	voir les notes	3d12	1	30	1d6	15 kg	1 000 \$

Notes : Arme Lourde, peut enflammer les cibles. Peut affecter soit une zone correspondant à un Gabarit de Cône, soit une zone correspondant à un Gabarit Moyen jusqu'à 18 cases. Cette arme affecte toujours la partie du corps la moins protégée de ses victimes. Une réserve coûte 60 \$ et pèse 1,5 kg.

Lance-missile portable

Le tireur de ce type d'engin le porte à l'épaule pour faire feu. Un missile à tête chercheuse coûte le double du prix indiqué et octroie un bonus de +2 au jet de Tir. C'est une arme à courte portée dont les tirs sont directs : les règles de *Savage Worlds* concernant les missiles ne sont pas utilisées. Il est possible d'utiliser des têtes IEM (voir p. 49).

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Lance-roquette	50/100/200	6d6	1	1	—	4 kg	700 \$

Notes : PA 40, Arme Lourde, Gabarit Moyen, tir statique. Un missile coûte 10 000 \$ et pèse 2 kg.

Lasers

Les lasers permettent des tirs de lumière cohérente concentrée susceptibles de causer de lourds dégâts à leurs cibles.

► **Cautérisation :** toute personne subissant des dégâts d'un laser et se retrouvant en État Critique bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de Vigueur pour éviter une hémorragie.

► **Recul :** les lasers ne causent aucun recul en mode Automatique.

► **Surcharge :** les lasers présentés ci-dessous peuvent être mis en surcharge. Les dégâts causés bénéficient alors d'un bonus de +1d6, mais en cas de 1 sur un dé de Tir, l'arme surchauffe et sera inopérante pendant un round.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Pistolet	15/30/60	2d6	1	50	—	1 kg	250 \$

Notes : PA 2, SA. Les cellules d'énergie coûtent 20 \$ et pèsent 100 g.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Pistolet mitrailleur	15/30/60	2d6	4	100	—	2 kg	500 \$

Notes : PA 2, SA, aucun recul. Les cellules d'énergie coûtent 20 \$ et pèsent 250 g.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Fusil	30/60/120	3d6	3	100	d6	4 kg	700 \$

Notes : PA 2, Auto, aucun recul. Les cellules d'énergie coûtent 20 \$ et pèsent 250 g.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Gatling	50/100/200	3d6	5	800	d6	10 kg	1 000 \$

Notes : PA 2, aucun recul. Les cellules d'énergie coûtent 50 \$ et pèsent 2 kg.

Pistolets incapacitants

Ces pistolets projettent de puissants rayons d'énergie capables de venir à bout des cibles sans les blesser. Ils n'ont aucun effet sur les créatures dépourvues de système nerveux.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	For. min	Poids	Prix
Pistolet incapacitant	5/10/20	—	1	12	—	500 g	300 \$

Notes : après avoir été touché par le rayon d'un pistolet incapacitant, la cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine de tomber dans l'inconscience. Au début de chaque action suivante, le personnage fait un jet de Vigueur. En cas de succès, il reprend conscience dans un état Secoué (il pourra récupérer de cet état normalement à partir du round suivant). En cas de Relance, il n'est pas Secoué et peut agir immédiatement. Une arme incapacitante déchargée inflige des dégâts normaux. Les cellules d'énergie coûtent 20 \$ et pèsent 250 g.



ARMES DE VÉHICULES

Le nombre de Mods indiqués correspond à la place utilisée pour l'installation de l'arme à bord d'une armure énergétique, un mecha, un véhicule ou un vaisseau

Accélérateur de particules (canons à ions / blasters)

Ces armes projettent un jet de particules chargées (des ions). La fenêtre de tir étant assez étendue (jusqu'à quelques secondes), une Relance sur le jet de Tir octroie un bonus aux dégâts de 2d6 ou lieu du d6 habituel. Les réserves de particules se reconstituent en filtrant les poussières stellaires à partir du moment où elles sont alimentées par un réacteur approprié, ce qui fait que ces armes ont des munitions virtuellement illimitées. S'il est impossible de recharger l'arme de la sorte, le réacteur est capable de fournir l'énergie et les particules nécessaires pour une centaine de tirs.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Canon léger	100/200/400	3d8+2	1	*	3	100 k\$

Notes : PA 5, Arme Lourde, tir de réaction. Nécessite un réacteur coûtant 250 \$.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Canon moyen	100/200/400	4d8+2	1	*	4	500 k\$

Notes : PA 10, Arme Lourde. Nécessite un réacteur coûtant 1 500 \$.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Minigun	100/200/400	6d8+2	6	*	6	1 M\$

Notes : PA 20, Arme Lourde. Nécessite un réacteur coûtant 3 000 \$.

Armes balistiques

Les armes à feu traditionnelles sont toujours largement utilisées sur les véhicules même dans un futur lointain. Deux mitrailleuses (légères ou lourdes) prennent la place d'un Mod, tout comme un minigun. Ces armes équipent typiquement des véhicules atmosphériques mais sont également susceptibles d'équiper des chasseurs spatiaux dans des mondes reculés. Utilisez les caractéristiques des armes balistiques personnelles (p. 38).

Autocanon

Les autocanons sont des armes balistiques alimentées. Elles sont principalement utilisées à bord des avions pour viser les cibles au sol, ou comme défense de proximité à bord des vaisseaux spatiaux.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Autocanon léger	50/100/200	2d12	4	100	1	50 k\$
Notes : PA 4, Arme Lourde, tir de réaction. Jusqu'à un calibre 20 mm. Un chargeur coûte 200 \$.						
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Autocanon moyen	50/100/200	3d8	3	100	2	75 k\$
Notes : PA 6, Arme Lourde. Calibre entre 21 et 30 mm. Un chargeur coûte 400 \$.						
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Autocanon lourd	75/150/300	4d8	3	100	3	200 k\$
Notes : PA 8, Arme Lourde. Calibre entre 31 et 50 mm. Un chargeur coûte 1 000 \$.						

Bombes (appareils aériens uniquement)

Larguer des bombes nécessite la Compétence Connaissance (Bombardement) au lieu de Tir. L'appareil doit se trouver dans l'atmosphère pour être en capacité de larguer des bombes. Les conditions (nuit, couverture nuageuse, pluie, très haute altitude) peuvent infliger un malus de -2 au jet pour le largage.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Bombe — petite	Largage	6d10	1	1	1/12*	500 k\$ / 12
Notes : PA 10, Arme Lourde, Grand gabarit. Bombe jusqu'à 100 kg.						
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Bombe — moyenne	Largage	8d10	1	1	1/8*	1 M\$ / 8
Notes : PA 20, Arme Lourde, Rayon de 10 cases. Bombe entre 101 et 250 kg.						
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Bombe — grosse	Largage	10d10	1	1	1/4*	1 M\$ / 4
Notes : PA 30, Arme Lourde, Rayon de 20 cases. Bombe entre 251 et 500 kg.						
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Bombe — Block buster	Largage	10d10	1	1	1/2*	1 M\$ / 2
Notes : PA 40, Arme Lourde, Rayon de 30 cases. Bombe entre 501 kg et 2 tonnes.						
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Bombe — City buster	Largage	10d10	1	1	1	1 M\$
Notes : PA 40, Arme Lourde, Rayon de 50 cases. Bombe entre 2 et 4 tonnes.						

* Une entrée comme 1/12 signifie que 12 missiles prennent 1 Mod.

Canon

Les canons sont des armes balistiques projetant des obus explosifs. Les obus présentés ci-dessous sont les plus courants, mais il est possible d'utiliser des obus hautement explosifs : dans ce cas, le dé utilisé pour les dégâts passe à d8, la Pénétration d'Armure est divisée par deux, mais la zone affectée devient un Grand Gabarit, ou de 10 cases si c'était déjà le cas. Un obus coûte 6 000 \$ et pèse 150kg.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Canon léger	50/100/200	3d10	1	50	2	400 k\$

Notes : PA 10, Arme Lourde, Gabarit Moyen. Jusqu'à un calibre 40 mm.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Canon moyen	75/150/300	4d10	1	40	3	600 k\$

Notes : PA 20, Arme Lourde, Gabarit Moyen. Calibre entre 41 et 60 mm.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Canon lourd	100/200/400	5d10	1	30	4	800 k\$

Notes : PA 30, Arme Lourde, Grand Gabarit. Calibre entre 61 et 80 mm.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Canon super-lourd	150/300/600	6d10	1	20	5	1 M\$

Notes : PA 40, Arme Lourde, Grand Gabarit. Calibre entre 81 et 200 mm.

Catapulte électromagnétique / Canon électrique

Les catapultes électromagnétiques (appelés canons électriques lorsqu'ils concernent des armes atmosphériques) sont des armes lourdes capables de porter des projectiles à très haute vitesse grâce à un champ magnétique extrême, causant des dégâts incroyables à l'impact. Les projectiles sont faits de matériaux métalliques denses faciles à fabriquer à partir d'éléments brut trouvables sur des astéroïdes ou des planètes telluriques, ce qui fait des catapultes électromagnétiques des armes de choix pour les vaisseaux parcourant de longues distances sans possibilité de réapprovisionnement (il est possible d'extraire d'un astéroïde $1d6 \times 500$ \$ en valeur de projectiles par heure).

Plus la catapulte électromagnétique est grosse, plus les projectiles projetés sont gros. Le niveau d'une catapulte électromagnétique correspond au nombre de d12 de dégâts causés, et le nombre de Mods occupés par l'arme est égal à la moitié de ce niveau (arrondir au supérieur). Une catapulte électromagnétique 6 par exemple cause 6d12 de dégâts et occupe un espace de 3 Mods. Le niveau d'une catapulte électromagnétique ne peut excéder la moitié de la Taille d'un vaisseau. Un vaisseau Énorme (Taille 16) est par exemple limité à des catapultes électromagnétiques 8.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Catapulte électromagnétique	100/200/400	Voir texte	1	15	Voir texte	100 k\$ × niveau

Notes : Arme Lourde. Les projectiles pèsent 50 kg, font la taille d'un ballon de basket et coûtent 100 \$ × niveau chaque. La portée effective est triplée dans l'espace.

Lance-flammes

Les lance-flammes utilisent des liquides ou des gaz inflammables pour enflammer leurs cibles. Ils sont souvent utilisés pour faire sortir des adversaires de leurs cachettes.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Lance-flammes lourd	voir les notes	3d12	1	30	2	1 000 \$

Notes : Arme Lourde, peut enflammer les cibles. Peut affecter soit une zone correspondant à un Gabarit de Cône, soit un une zone correspondant à un Gabarit Moyen jusqu'à 18 cases. Cette arme affecte toujours la partie du corps la moins protégée de ses victimes. Une recharge de carburant coûte 60 \$ et pèse 2 kg.

Lance-grenades

Les lance-grenades du futur sont des versions plus petites, plus efficaces et plus légères que leurs équivalents modernes. Ils peuvent également servir à propulser des grenades personnelles (voir p. 41).

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Lance-grenade	20/48/96	3d6	3	20	1	1 000 \$

Notes : Arme Lourde, Grand Gabarit. Les grenades coûtent 50 \$ pièce et pèsent 100g

Lasers (de véhicule)

Les lasers de cette taille sont capables de faire fondre la matière et de carboniser la chair. Ils ne suivent pas les règles des lasers personnels.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Laser léger	150/300/600	2d10	1	100	1	100 k\$

Notes : PA 5, Arme Lourde, tir de réaction. Nécessite un réacteur coûtant 200 \$.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Laser moyen	150/300/600	3d10	1	100	2	500 k\$

Notes : PA 10, Arme Lourde. Nécessite un réacteur coûtant 1 000 \$.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Laser lourd	150/300/600	4d10	1	100	3	1 M\$

Notes : PA 15, Arme Lourde. Nécessite un réacteur coûtant 2 000 \$.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Laser super-lourd	150/300/600	6d10	1	100	5	2 M\$

Notes : PA 25, Arme Lourde. Nécessite un réacteur coûtant 5 000 \$.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Laser hyper-lourd	150/300/600	8d10	1	100	7	4 M\$

Notes : PA 40, Arme Lourde. Véhicules ou vaisseaux de Taille 14 ou plus. Nécessite un réacteur coûtant 10 000 \$.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Méga laser	150/300/600	10d10	1/2	100	7	4 M\$

Notes : PA 50, Arme Lourde. Véhicules ou vaisseaux de Taille 16 ou plus. Nécessite un réacteur coûtant 25 k\$.

Missiles et torpilles

Ces armes utilisent les règles pour les missiles dans *Savage Worlds* (p. 88) et nécessitent des tubes de lancement. Les attaquants utilisent la Compétence Tir s'ils tentent un tir direct, ou Connaissance (Informatique) s'ils tirent depuis un centre opérationnel ou depuis une console. Les défenseurs utilisent la Compétence Pilotage pour tenter d'éviter les missiles en approche, ou Connaissance (Astrogation) pour les vaisseaux ou les stations disposant d'un pont de commandement. Déterminer le verrouillage des attaquants au cas par cas, et chaque attaquant réussissant son jet de verrouillage peut tirer tous ses missiles en une seule salve s'il le souhaite.

► **Têtes IEM** : tous les missiles décrits ci-dessous peuvent être équipées de têtes à impulsions électromagnétiques (IEM) sans coût supplémentaire. Elles ne causent alors pas de réels dégâts, mais les dégâts sont quand même comparés à la Résistance de la cible en ignorant l'Armure. En cas de succès, tous les systèmes électroniques de la cible subissent une défaillance et cessent de fonctionner (boucliers, déflecteurs, armes, navigation, etc.) et le vaisseau ne répond plus tant que l'équipage n'a pas réussi un jet de Réparation à -4 (ou -8 dans le cas d'une Relance sur le jet de dégâts). Si le jet de Réparation est réussi, les systèmes rebootent et seront à nouveau disponibles lors du round suivant. Avec une Relance, les systèmes du vaisseau sont disponibles immédiatement. Les têtes IEM sont stoppées par les boucliers, et un attaquant devra d'abord neutraliser ces derniers avant d'affecter les autres systèmes d'un vaisseau.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Missile léger	200/400/800	6d6	1	1	1/12*	50 k\$ / 4

Notes : PA 8, Arme Lourde, Petit Gabarit.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Missile lourd	200/400/800	8d6	1	1	1/8*	100 k\$ / 4

Notes : PA 15, Arme Lourde, Gabarit Moyen.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Missile anti-blindage	100/200/400	6d6	1	1	1/4*	200 k\$ / 4

Notes : PA 20, Arme Lourde, Gabarit Moyen.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Torpille légère	300/600/1 200	8d12	1	1	1/8*	1 M\$ / 8

Notes : PA 40, Arme Lourde, Grand Gabarit. Vaisseaux spatiaux ou navals uniquement. Portée réduite de moitié dans l'eau.

	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Mods	Prix
Torpille lourde	300/600/1 200	10d12	1	1	1/4*	1 M\$ / 4

Notes : PA 80, Arme Lourde, Grand Gabarit. Vaisseaux spatiaux ou navals uniquement. Portée réduite de moitié dans l'eau.

* Une entrée comme 1/12 signifie que 12 missiles prennent 1 Mod.

ARMURES ÉNERGÉTIQUES

La miniaturisation des sources d'énergie dans le futur a permis de créer des armures allant bien au-delà des capacités des simples combinaisons. Les armures énergétiques permettent une augmentation des capacités naturelles de leurs porteurs, tout en embarquant des systèmes électroniques et des armes puissantes.

Certaines de ces armures sont légères, destinées à la reconnaissance et au déplacement alors que d'autres sont destinées à semer le chaos parmi les lignes ennemies grâce à des armes lourdes et une protection importante. Les armures dédiées aux officiers d'unité sont de véritables centres de commandement, permettant de coordonner les unités d'infanterie, de mechas et de blindés.

Caractéristiques

Châssis : il existe trois types d'armures énergétiques : légères, intermédiaires et lourdes. Toutes sont scellées et protègent intégralement leur porteur.

Toutes disposent d'un affichage tactique sur la visière, d'un écran indiquant le niveau d'énergie de l'armure, d'entrées audio et vidéo, ainsi qu'un monitoring des fonctions vitales de l'utilisateur. Des capteurs optiques permettent des grossissements jusqu'à 50 fois, et incluent des systèmes de vision infrarouge

et nocturne permettant d'ignorer les malus liés à l'obscurité. L'équipement audio permet d'entendre un murmure jusqu'à une centaine de mètres. De manière générale, ces équipements octroient un bonus de +2 aux jets de Perception.

Un système radio intégral permet les communications jusqu'à 30 kilomètres.

Les armures sont étanches permettant à son porteur d'ignorer les effets des pathogènes bactéries et autres gaz, ainsi que tout danger chimique et bactériologique. Les armures disposent d'un régulateur de température, ainsi qu'une réserve d'oxygène pouvant tenir 72 heures. Dans une atmosphère disposant d'oxygène, cette réserve se recharge d'elle-même.

L'énergie des armures est fournie par des batteries haute-performance pouvant tenir 72 heures. Recharger une batterie complètement prend 6 heures.

Taille : permet de mesurer la taille d'une armure. Cette valeur est utilisée principalement pour les armures énergétiques faites sur mesure (voir plus loin).

Armure : chaque châssis octroie une Armure lourde de valeur différente. En outre il

Type	Taille	Armure	Mods	Allure	Poids	Prix
Légère	1	+8	5	8	50	500 k\$
Intermédiaire	2	+10	8	6	100	1 M\$
Lourde	3	+12	12	4	150	2 M\$

est possible d'augmenter l'armure de base d'un châssis grâce à des Améliorations d'Armure.

Mods : chaque châssis dispose d'un nombre d'emplacements permettant d'installer du matériel et des systèmes supplémentaires.

Allure : les personnages dans une armure énergétique se déplacent à l'Allure de l'armure. Les Atouts personnels modifiant l'Allure du personnage n'ont aucun effet.

Poids : le poids d'une armure est compensé par son système d'énergie et n'encombre pas son porteur. Le poids est listé ici pour d'autres considérations, comme le transport d'une armure, ou le déplacement sur des surfaces fragiles comme la glace ou le bois.

Prix : les prix considèrent que les armures énergétiques sont disponibles uniquement

pour les forces militaires. Si dans votre univers elles s'avèrent disponibles dans le commerce, il est vraisemblable que les prix seront moins élevés.

Modifications d'armure

Pour créer une armure énergétique sur mesure, commencez par choisir un châssis dans la table ci-dessus. Ajoutez ensuite les Mods que vous souhaitez jusqu'à la limite de Mods.

La table ci-dessous décrit les améliorations d'armure disponibles, leurs effets, le nombre de Mods nécessaires pour leur installation et leur prix. L'installation d'un Mod sur une armure énergétique nécessite un jet de Réparation, un minimum d'outils appropriés et 1d4 heures de travail (ou la moitié en cas de Relance sur le jet).



AMÉLIORATIONS D'ARMURE

Le nombre entre parenthèses correspond au nombre de fois qu'un équipement peut être implanté sur une armure énergétique. Un astérisque signifie qu'il n'y a aucune limite.

Type	Mods	Prix
Amplificateur de signal (1) : cette amélioration permet d'augmenter la portée des communications jusqu'à 800 km.	1	5 k\$
Armure (Taille) : cette amélioration octroie un bonus de +2 à l'Armure lourde de l'armure chaque fois qu'elle est choisie.	1	5 k\$ × Taille
Augmentation de Force (*) : augmente la Force du personnage d'un type de dé. Au-delà de d12, ajoutez +1 à chaque fois que cette amélioration est choisie.	1	5 k\$
Capteurs (1) : l'armure dispose de tout un ensemble de capteurs octroyant un bonus de +2 aux jets de Perception basés sur la vue et l'ouïe jusqu'à 500 mètres.	1	5 k\$
Cellule d'énergie (*) : cette amélioration permet à l'armure d'être alimentée 72 heures supplémentaires.	1	50 k\$
Jump-pack (1) : le personnage voit sa capacité de saut augmentée ; les sauts horizontaux peuvent atteindre 2 fois son dé d'Allure, et les sauts en hauteur son dé d'Allure.	2	5 k\$ × Taille
Monture d'arme (2) : avec 1 point de Mod consacré à cette amélioration, il est possible d'installer une arme personnelle pesant jusqu'à 50 kg sur l'armure, ou une arme de véhicule prenant jusqu'à 1 Mod. Il est possible de combiner 2 Mods de cette amélioration pour installer une arme de véhicule prenant 2 Mods. L'utilisateur peut tirer toutes ses armes personnelles et intégrées en même temps avec les malus habituels d'action multiple (bien que l'achat d'un Système de visée modifie la donne, voir ci-dessous). Les armes doivent être achetées séparément.	1	5 k\$
Propulseurs (1) : de petits réacteurs permettent au personnage de se déplacer dans le vide à une Allure de 6 cases. Cette amélioration n'a aucun effet dans les autres environnements.	1	5 k\$
Système antipersonnel (1) : lorsque ce système est activé (par simple commande vocale), des charges explosives installées sur l'armure explosent sur un Grand Gabarit centré sur le personnage, causant 5d6 de dégâts dans la zone. L'explosion est dirigée vers l'extérieur ce qui fait que le personnage ne subit lui que la moitié des dégâts. Il s'agit d'un système de la dernière chance à utilisation unique. Recharger le système en explosifs (pesant 5 kg) coûte 1 000 \$ et prend 1 heure.	1	5 k\$
Système autodoc (1) : des systèmes automatisés permettent la diffusion d'antibiotiques, stimulants ou anesthésiques susceptibles de garder un soldat en vie après avoir subi des chocs et blessures. Considérez que le système a une compétence Soins à d8 et qu'il octroie un bonus de +2 pour sortir d'un état Secoué ou pour résister à une hémorragie.	1	25 k\$

Type	Mods	Prix
<p>Système auto-étanche (1) : cette armure a la capacité de fermer immédiatement toute brèche lorsque le personnage subit une ou deux blessures). Cette capacité est particulièrement importante pour ceux qui travaillent dans le vide. Si un personnage subit trois blessures ou plus lors d'une attaque, cette amélioration n'y pourra malheureusement rien.</p>	1	10 k\$
<p>Système de camouflage (1) : équipée d'une couche faite d'un matériau piézoélectrique spécial, cette armure combine les effets d'une peau de caméléon avec des anti-mesures contre les capteurs et les radars, rendant son utilisateur très difficile à détecter. Toute personne cherchant à détecter ou attaquer le personnage disposant d'une telle armure subit un malus de -4 à ses actions. L'effet se déclenche en tant qu'action gratuite, mais est annulé chaque fois que l'utilisateur utilise une arme ou émet un signal non camouflé (comme une radio ou des capteurs actifs).</p>	3	10 k\$
<p>Système magnétique (1) : les semelles et les gants de cette armure sont équipés de puissants systèmes magnétiques qui permettent à l'utilisateur de se déplacer sur les surfaces métalliques à son Allure normale. L'utilisation de cet équipement prend tout son sens en environnement Zéro-G, par exemple pour permettre à des marines de s'agripper à la coque d'un vaisseau.</p>	1	5 k\$
<p>Système de visée (1) : un système de visée permet de connecter toutes les armes montées dans l'armure et de compenser les aléas liés au mouvement et au recul, à la portée, les actions multiples, etc. Cette amélioration annule 2 points de malus sur les tirs.</p>	1	20 k\$
<p>Système tactique (1) : l'affichage amélioré et les capteurs permettent de disposer d'informations sur une centaine d'équipiers se trouvant jusqu'à 30 km. L'aura de commandement du personnage (<i>Savage Worlds</i>, p. 61) s'applique à tous les Alliés se trouvant à portée. Cette amélioration nécessite l'installation préalable de l'amélioration Capteurs.</p>	1	50 k\$
<p>Vélocité (3) : de puissants moteurs situés au niveau des jambes couplés à des stabilisateurs gyroscopiques offrent un bonus de +2 à l'Allure et font passer le dé de course à d10. Chaque amélioration supplémentaire augmente simplement l'Allure de +2.</p>	1	5 k\$
<p>Vol (*) : cette armure énergétique dispose d'ailes et de petits réacteurs permettant un vol à son Allure de base avec un score de Montée de 0. Chaque fois que cette amélioration est sélectionnée au-delà de la première, l'Allure est doublée et la Montée augmente de 1.</p>	Taille	5 k\$× Taille

Exemples d'armures

Armure d'artillerie

Cette armure lourde est utilisée pour fournir un support en termes d'artillerie aux unités d'assaut. Cette version embarque un autocanon dorsal, mais il est commun pour ce type d'unités de disposer d'armes personnelles à plasma ou à gyrojet.

Armure lourde

Armure	Allure	Prix
+16	4	2,21 M\$

Mods disponibles : 1

Notes : Armure (2), Augmentation de Force (2), Capteurs, Système antipersonnel, Système autodoc, Système de visée.

1	<i>Arme dorsale intégrée avec autocanon moyen.</i>			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	50/100/200	3d8	3	100
Notes : PA 6, Arme Lourde. Calibre entre 21 et 30 mm. Un chargeur coûte 400 \$.				

Armure d'assaut

Les armures d'assaut sont utilisées par les troupes de choc chargées de créer le plus possible de dégâts dans les lignes ennemies.

Armure intermédiaire

Armure	Allure	Prix
+14	6	1,115 M\$

Mods disponibles : 0

Notes : Armure (2), Augmentation de Force (2), Système autodoc, Système de visée.

1	<i>Monture d'arme avec lance-grenades.</i>			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	12/24/48	—	1	20
Notes : permet de lancer n'importe quel type de grenade.				
1	<i>Monture d'arme avec minigun.</i>			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	24/48/96	2d8+4	6	1 000
Notes : PA 3, Arme Lourde. Une mitrailleuse à six canons à très haute cadence de tir. Un chargeur de 1 000 balles coûte 1 000 \$ et pèsent 10 kg.				

Armure d'éclaireur

Les armures d'éclaireur sont utilisées pour les missions de reconnaissance et d'infiltration.

Armure légère

Armure	Allure	Prix
+8	8	535 k\$

Mods disponibles : 0

Notes : Capteurs, Système de camouflage, Système de visée.

Armure de commandement

Les officiers utilisent ces versions modifiées des armures d'assaut pour mener leurs troupes au combat.

Armure intermédiaire

Armure	Allure	Prix
+12	Allure 8 (Course d10)	1,145 M\$

Mods disponibles : 0

Notes : Amplificateur de signal, Armure, Capteurs, Système autodoc, Système tactique, Système de visée, Vitesse.

1	Monture d'arme avec minigun.			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	24/48/96	2d8+4	6	1 000

Notes : PA 3, Arme Lourde. Une mitrailleuse à six canons à très haute cadence de tir. Un chargeur de 1 000 balles coûte 1 000 \$ et pèsent 10 kg.

Armure zéro-G

Utilisées par les space marines lors des assauts sur les vaisseaux dans l'espace sidéral, ces armures sont équipées pour faire face à la plupart des dangers du vide.

Armure légère

Armure	Allure	Prix
+8	8	655 k\$

Mods disponibles : 0

Notes : Propulseurs, Système autodoc, Système auto-étanche, Système magnétique, Système de visée.

Longues-jambes

Ces armures très mobiles ont la faveur des soldats qui se déplacent au côté de véhicules ainsi que des médecins de combat qui évoluent d'un blessé à l'autre sur le champ de bataille.

Armure légère

Armure	Allure	Prix
+8	Allure 14 (Course d10)	540 k\$

Mods disponibles : 0

Notes : Jump-pack, Système de visée, Vitesse (3).

CYBERWARE

Dans les univers futuristes, la science médicale parvient à remplacer les tissus organiques par des pièces de métal, de plastique ou même des systèmes électroniques : c'est ce qu'on appelle le cyberware.

Les prix indiqués ci-dessous impliquent que l'implant est visible si la partie du corps concernée est exposée. Si le niveau technologique de l'univers le permet, le cyberware peut être rendu invisible à moins d'un examen précis, et ce pour une augmentation du prix de 50 %.

Chaque implant dispose de deux caractéristiques, en plus de ses effets en termes de règles :

► **Cybertension (CT)** : cette valeur représente l'aspect invasif de l'implant. Les personnages qui dépassent leur Cyberlimite subissent de la Fatigue à cause d'une tension physique ou mentale.

► **Prix** : le prix du cyberware concerné, opération chirurgicale comprise, dans une clinique compétente. Dans les mondes où le cyberware est interdit ou limité, les prix peuvent facilement doubler, voire tripler.

Installer et retirer du cyberware

Les prix indiqués pour le cyberware incluent donc le coût de l'opération. Il est possible de réduire le prix de 25 % en passant par un médecin de rue, mais le personnage doit faire un jet de Vigueur à -4. En cas de succès, l'implant se comporte normalement, mais en cas d'échec, l'implantation ne fonctionne pas

et l'implant est perdu. Le médecin peut alors rembourser le matériel, ou pas...

Se faire retirer un implant coûte 25 % du prix du cyberware. Les médecins de rue rendent généralement ce service gracieusement à condition de récupérer l'implant après l'opération. Dans ce cas, le personnage doit réussir un jet de Vigueur à -2 sous peine de se retrouver dans un état Épuisé à cause des suites de la chirurgie bâclée pour les 2 semaines suivantes.

► **Membres** : dans le cas où une implantation visant à remplacer un membre échoue, il est possible d'installer en remplacement une prothèse ou un membre de remplacement cultivé en cuve. Une prothèse non-motorisée coûte généralement environ 50 \$. Une prothèse électronique sans capacités particulière coûtera 2 000 \$ et 1 point de Cybertension, et un membre cloné et cultivé en cuve jusqu'à 3 000 \$ (mais sans Cybertension). Ces prix partent du principe que le personnage se trouve dans un environnement où ces technologies sont accessibles. Comme pour le cyberware, le coût peut grimper en flèche sur des mondes moins développés où les modifications corporelles sont illégales.

Cybertension

Le cyberware est invasif pour le corps humain : remplacer des os ou des tissus organiques a un coût pour le corps et l'esprit (et peut-être l'âme) du bénéficiaire. Chaque implant cyberware a une valeur de Cybertension. Un personnage a un score de Cyberlimite égal au plus petit dé entre son Âme et sa Vigueur.

CYBERWARE

Lorsque la somme des CT des équipements implantés sur un personnage dépasse sa Cyberlimite, l'utilisateur subit un niveau

de Fatigue par point de CT au-dessus de sa Cyberlimite. Il est impossible de dépasser la Cyberlimite de plus de 2 points.



IMPLANTS

Le nombre entre parenthèses correspond au nombre de fois qu'un équipement peut être implanté sur une personne. Un astérisque signifie qu'il n'y a aucune limite.

Équipement	CT	Prix
Arme à distance (2) : le personnage dispose d'une petite arme balistique ou d'un petit laser à l'intérieur de son avant-bras. Un petit compartiment permet de recharger manuellement. D'autres petites armes peuvent être installées avec l'accord du MJ.	1	5 k\$ + prix de l'arme
Arme de contact (2) : le personnage dispose d'une lame ou de griffes rétractiles capables de s'escamoter dans son avant-bras. Les lames peuvent être sorties instantanément au prix d'une action gratuite et infligent For + d6 de dégâts. Pour le prix habituel, il est possible de les améliorer avec les options présentées p. 35 pour les armes de contact, pour le prix normal.	1	5 k\$
Armure dermique (*) : des plaques ou des fibres résistantes ont été greffées sous la peau du personnage. Il bénéficie d'une Armure de +2 qui se cumule avec les protections offertes par les armures plus classiques, mais pas avec des Armures lourdes (utilisez la plus haute valeur dans ce cas).	1	3 k\$
Augmentation d'Attribut (*) : chaque fois que cet équipement est implanté, le personnage peut augmenter l'un de ses Attributs d'un type de dé. Au-delà de d12, l'Attribut bénéficie d'un bonus de +1.	2	3 k\$
Autodoc (1) : des nanites s'activent pour soigner les blessures du personnage dès que celui-ci en a besoin. Elles guérissent automatiquement une blessure par jour, et octroient un bonus de +4 pour éviter les hémorragies. Un poison ou une maladie a 50 % de chance d'être éliminé à partir du moment où il a pénétré dans le sang (et à condition que le personnage soit toujours en vie).	2	10 k\$
Bonus de Trait (*) : ce cyberware peut prendre des formes diverses en fonction du Trait amélioré : ce dernier bénéficie d'un bonus de +2 (une seule fois par Trait). Un œil pourrait disposer par exemple d'un système de visée et octroyer +2 en Tir. Ce bonus est cumulable normalement avec d'autres.	1	10 k\$
Change-face (1) : les muscles, os et cordes vocales du visage de la gorge du personnage ont été remplacés par une substance synthétique et surtout modifiables, ce qui lui permet de modifier son visage. Chaque changement prend 5 minutes et nécessite de réussir un jet d'Intellect. Le personnage peut diminuer ou augmenter son Charisme de 1 par succès ou Relance de son jet. Il est possible de copier le visage et la voix d'une personne précise (tant que la taille est équivalente) si une image (et un enregistrement pour la voix) est disponible.	3	15 k\$
Communicateur (1) : une petite radio a été implantée dans le crâne du personnage. Elle a une portée de 8 km et peut communiquer avec du matériel radio standard.	1	1 k\$

Équipement	CT	Prix
Cyberjack (1) : les vrais hackers n'utilisent pas de claviers : ils se connectent directement aux systèmes ciblés via un datajack implanté dans leur cerveau et « surfent sur la matrice ». Cet implant octroie un bonus de +4 à tous les jets de Connaissance liés à l'électronique et à l'informatique. En cas d'échec sur un tel jet, néanmoins, le personnage subit un violent choc en retour occasionnant un niveau de Fatigue, disparaissant après 1 heure, et pouvant entraîner l'inconscience mais pas la mort. Un système extrêmement bien protégé causera quant à lui 3d6 de dégâts physiques (voire plus pour des ordinateurs ultra-sécurisés de type militaire) en cas d'échec, y compris lors d'une Scène dramatique. Les armures n'offrent aucune protection contre ces dégâts.	1	3 k\$
Décharge d'adrénaline (1) : la glande surrénale du personnage a été chirurgicalement améliorée. Il bénéficie d'un bonus de +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les effets de ce cyberware se cumulent avec l'Atout Combatif.	2	5 k\$
Filtres (1) : des filtres installés dans le nez, les oreilles, la gorge et les poumons du personnage permettent de supprimer la plupart des toxines aériennes et améliorent l'apport d'oxygène dans le sang. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 pour résister aux poisons et maladies véhiculés par l'air, ainsi qu'aux gaz empoisonnés. Le bonus s'applique également pour résister à la Fatigue dans les atmosphères Ténues et Denses.	1	5 k\$
Jambes améliorées (*) : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son Allure, son dé de course passe au cran supérieur. Sa distance de saut augmente d'une case. Chaque fois que cette amélioration est choisie par la suite, l'Allure augmente de +2.	2	5 k\$
Kit aquatique (1) : le personnage dispose de branchies et ses doigts et ses orteils disposent de palmes. Il peut respirer dans n'importe quel liquide contenant de l'oxygène, et son Allure en nage est égale à son dé de Natation.	2	5 k\$
Mule (1) : le squelette du personnage a été renforcé pour lui permettre de pouvoir porter de plus lourdes charges. Il peut porter 4 fois son dé de Force, ou 5 fois s'il dispose de l'Atout Costaud.	2	5 k\$
Puce de Compétence (*) : augmente le dé d'une Compétence d'un type, avec un maximum de quatre fois pour une Compétence donnée. Il est possible de remplacer une puce par une autre sans chirurgie. C'est une action gratuite, mais il faut 1 round avant que la puce soit efficace. Les puces supplémentaires font la taille d'un ongle et n'ont pas un poids significatif.	1	3 k\$ / augmentation
Spécialité martiale (*) : le personnage peut prendre un Atout de combat en ignorant tous les prérequis autre que ceux concernant d'autres Atouts. Les effets de cet implant ne peuvent se cumuler avec ceux de l'Atout normal équivalent.	2	5 k\$ / Rang de l'Atout
Vision améliorée (1) : des yeux cybernétiques permettent au personnage un grossissement de 50 fois ainsi qu'une vision infrarouge et nocturne. Ce cyberware octroie un bonus de +2 aux jets de Perception liés à la vue et permet d'ignorer les malus liés à l'obscurité. Passer d'un mode à l'autre est une action gratuite.	1	10 k\$

MECHAS

Les mechas, exosquelettes bipèdes mécaniques, deviennent accessibles lorsque la technologie est capable de stabiliser ce genre de structures et de les équiper d'armes miniaturisées dévastatrices.

Il existe trois types de mechas en fonction de leur taille : léger, moyen ou lourd. Le châssis de base est constitué d'un exosquelette et d'un cockpit équipé (incluant des capteurs et une radio d'une portée de 30 kilomètres), ainsi que des batteries nécessaires au fonctionnement de l'engin. Les autres caractéristiques d'un mecha sont les suivantes :

► **Taille** : correspond à la Taille du mecha, mais également à sa capacité à être amélioré et modifié.

► **Allure** : il s'agit de l'Allure du mecha. Tous les mechas lancent 2d6 lorsqu'ils courent.

► **Force** : la Force du mecha.

► **Résistance** : la somme de la Résistance et de l'Armure de la machine, ce dernier score étant indiqué entre parenthèses.

► **Mods** : représente le nombre de Mods qui peuvent être installés sur le mecha, en fonction de leur taille et leurs besoins en énergie.

► **Passagers** : tous les mechas sont pilotés par une seule personne sauf indication contraire.

► **Prix** : représente le prix du mecha.

Combat entre mechas

Il y a peu de règles supplémentaires nécessaires pour pouvoir gérer ces titans d'acier sur un champ de bataille. De manière générale, on considère un mecha comme un humanoïde, bien que ses jets d'Agilité soient remplacés par des jets du Pilotage du pilote.

Taille : les jets d'attaques bénéficient d'un bonus de +2 si la Taille de la cible est au moins de 2 points supérieure, et subissent un malus de -2 si la Taille de la cible est au moins de 2 points inférieure.

Compartmentation : les mechas lourds ou au-delà sont des machines énormes dotées d'une compartimentation des systèmes et de nombreuses sécurités. En conséquence, un mecha de cette taille ne peut pas subir plus de 2 blessures sur une seule attaque. L'attaquant tire toujours sur la table des Dégâts critiques pour chaque blessure que

TAILLE DES MECHAS

Châssis	Taille	Allure	Force	Rés.	Mods	Pass.	Prix
Léger (6 m de haut)	6	24	d12+4	20 (5)	20	1	1 M\$
Moyen (10 m de haut)	8	18	d12+6	25 (6)	25	1	3 M\$
Lourd (15 m de haut)	10	12	d12+8	30 (8)	30	1	5 M\$
Super-lourd (25 m de haut)	12	8	d12+10	35 (8)	40	1	10 M\$
Titane (40 m de haut)	14	8	d12+12	40 (9)	50	1	20 M\$

l'attaque aurait pu provoquer, et un tirage Épave signifie toujours que le mecha est hors d'usage.

Dégradations Critiques : les mechas utilisent des sources d'énergie avancées qui peuvent provoquer de dramatiques explosions lorsqu'elles sont touchées et détruites. Si le cas se présente (lorsque le résultat Épave apparaît sur la table des Dégradations critiques), le mecha explose, causant (Taille) d6 de dégâts dans un rayon de 10 cases (20 mètres). Le mecha est pour sa part totalement détruit dans l'explosion.

Attaque d'en haut : les pilotes de mechas désespérés tentent parfois cette manœuvre qui consiste à utiliser les propulseurs ou une position surélevée pour bondir sur un mecha adverse. C'est un jet de Pilotage opposé. Si le pilote du mecha attaquant échoue, sa machine subit d6 de dégâts pour chaque tranche de 6 mètres de chute, jusqu'à un maximum de 10d6 (ce qui correspond à des dégâts normaux réduits de moitié, puisqu'il atterrit sur ses jambes dont les vérins sont capables d'encaisser une partie du choc). En cas de réussite, le mecha atterrit sur sa cible qui subit (Taille) d6 de dégâts, plus d6 pour chaque tranche de 3 m de différence entre la hauteur de départ de la chute et la Taille de la cible.

Système d'éjection : les mechas sont équipés d'un système d'éjection. Si un mecha est réduit à l'état d'Épave, le pilote peut faire un jet d'Agilité avec un malus de -4 (où sans malus s'il était en attente ou s'il n'avait pas encore agi ce round). En cas d'échec, il subit les dégâts de l'explosion normalement, mais en cas de succès, il s'éjecte à temps dans les airs et commence une descente en parachute.

Chute : le pilote doit faire un jet de Pilotage chaque fois que son mecha reçoit une blessure. En cas d'échec, le mecha tombe au sol. Tirez un d12 pour déterminer la direction et lisez le résultat comme vous liriez l'heure sur une montre. Le mecha subit (Taille) d6 de dégâts. Tout ce qui se trouve en dessous du mecha doit réussir un jet d'Agilité, Conduite ou Pilotage (avec un malus de -2, à moins d'être en attente) sous peine de subir également (Taille) d6 de dégâts.

Piétinement : les mechas peuvent piétiner des cibles ne dépassant pas la moitié de leur hauteur. Le pilote doit faire un jet de Pilotage opposé à un jet d'Agilité de la cible c'est une personne, de Pilotage si c'est un autre mecha ou de Conduite si c'est un véhicule. En cas de succès, le mecha inflige For + 2d6 de dégâts à sa cible. Seule une Armure Lourde protège d'une telle attaque, qui s'applique à la partie la moins protégée si la cible est un véhicule.

EXEMPLE

Si un mecha lourd piétine un soldat ennemi, les dégâts sont de d12+8+2d6.

Échelle

Dans le cas de combats entre mechas (en général à l'échelle 1/285° ou 6 mm), divisez le mouvement et les portées des armes par 5 (arrondi au supérieur). Un mecha moyen peut se déplacer de 5 cases par round, et un autocanon moyen a une portée courte de 10.

Améliorations

Pour créer des mechas et les doter d'améliorations, commencez par choisir une taille de châssis, puis sélectionnez les Mods nécessaires dans les pages suivantes. Vous pouvez également installer des armes de véhicule (voir la liste p. 44).

Avant de vous lancer, pensez aux missions que le mecha sera amené à remplir : les mechas légers sont des unités rapides et mobiles, à l'armement et au blindage limité. Leur rôle est souvent un rôle de reconnaissance ou de surveillance. Un mecha destiné à détruire les mechas ennemis devra probablement sacrifier de la vitesse et de la mobilité en faveur d'une panoplie d'armes dévastatrices et d'une armure lourde.

MODS DE MECHAS

Le nombre entre parenthèses correspond au nombre de fois qu'un équipement peut être implanté sur mecha. Un astérisque signifie qu'il n'y a aucune limite.

Type	Mods	Prix
AMCM (1) : des contre-mesures anti-missiles comprennent des brouilleurs et des leurres. Ils octroient un bonus de +2 aux jets de Pilotage ou Connaissance (Électronique) pour éviter les attaques de missiles.	1	5 k\$ × Taille
Armure (*) : cette amélioration octroie un bonus de +2 à l'Armure du mecha. Toutes les Armures de mechas sont des Armures lourdes.	1	10 k\$ × Taille
Arme de corps à corps (2) : diverses armes comme des lames-tronçonneuses ou des épées spécialement conçues pour découper les armures les plus résistantes des mechas, des bâtiments ou des véhicules ennemis. Ces armes ont une Pénétration d'Armure égale à la moitié de la Taille du mecha, et infligent For + 2d10 de dégâts (et sont considérées comme des Armes lourdes).	Taille / 2	75 k\$
Arme fixe (*) : les armes fixes n'ont pas d'axe de rotation. Sur des combats de véhicule utilisant des figurines, elles ne peuvent tirer que dans un angle de 45° autour de leur orientation. Dans les règles de Poursuite, elles ne peuvent être utilisées que lorsque le mecha a l'Avantage et que la carte d'action est au moins un Valet. Faites la somme des Mods nécessaires à toutes les armes fixes, puis divisez le résultat par deux pour connaître le nombre de Mods réellement utilisés.	voir ci-contre	—

Type	Mods	Prix
Armes jumelées (*) : des armes du même type peuvent être synchronisées par 2 ou par 4 et faire feu comme une seule (par 3 ça ne marche pas). Les armes jumelées par 2 bénéficient d'un bonus de +1 pour toucher et +2 aux dégâts ; les armes jumelées par 4 bénéficient d'un bonus de +2 au toucher et +4 aux dégâts. Faites d'abord le total des armes jumelées, puis divisez le nombre total de Mods requis par 2 (si vous jumelez des armes fixes, divisez le total par 2).	Voir notes	—
Augmentation de Force (1) : la Force du mecha augmente de +2.	1	5 k\$ × Taille
Blindage électromagnétique (*) : augmente la Résistance du mecha de +6 contre les attaques par impulsion électromagnétique (IEM — voir p. 49).	2	5 k\$ × Taille
Blindage incliné (1) : les plaques de métal sont inclinées pour augmenter la probabilité qu'un impact soit dévié par le blindage. Les attaques directes des armes balistiques subissent un malus de -2.	2	5 k\$ / Taille
Boucliers (3) : le mecha est protégé par un bouclier d'énergie qui absorbe $10 \times$ Taille points de dégâts avant d'être épuisé. Déduisez d'abord les dégâts de la protection du bouclier, puis appliquez le reste au mecha (la Pénétration d'Armure fonctionne alors normalement). Ce genre de boucliers fait exploser les missiles et les torpilles avant qu'elles n'entrent en contact avec le mecha : leurs dégâts sont donc réduits de moitié. S'il n'attaque pas, un mecha peut régénérer un nombre de points de bouclier égal à sa Taille par round.	Taille / 2	50 k\$ × Taille
Boucliers défecteurs (1) : le mecha est protégé par un bouclier d'énergie capable de dévier les attaques balistiques (il n'a aucun effet contre les lasers). Les attaquants subissent un malus de -2 à leurs jets de Tir.	2	10 k\$ × Taille
Capteurs (1) : +4 en Perception pour repérer des sons, du mouvement, des éléments chimiques, des radiations ou des champs électriques jusqu'à 1 000 mètres.	1	50 k\$
Compartment passagers (*) : le mecha comporte un compartiment capable de loger jusqu'à 4 personnes. Les mechas de sauvetage disposent souvent de ce Mod.	1	5 k\$
Lance-missiles (*) : permet de lancer jusqu'à 4 missiles légers ou 2 lourds ou anti-blindage à la fois.	1	500 k\$

Type	Mods	Prix
<p>Propulseurs verticaux (1) : le mecha dispose de réacteurs qui lui permettent de s'élever dans les airs (pour éviter des obstacles ou encore utiliser l'action La mort vient d'en haut). Pour sauter, le pilote doit utiliser une action et réussir un jet de Pilotage, à la fois pour manœuvrer son mecha et gérer ses réserves d'énergie. Chaque round durant lequel les propulseurs sont activés, un mecha léger s'élève de 15 mètres, un mecha moyen de 10 mètres et un mecha lourd de 6 mètres. Durant chaque round suivant où il se trouve en l'air, le pilote subit un malus cumulatif de -2 (maximum de -6) sur ses jets de Pilotage. En cas d'échec, le mecha entame une descente immédiate, et il chute (voir p. 61) en cas d'échec critique.</p>	Taille/2	100 k\$ × Taille
<p>Structure renforcée (3) : augmente la Résistance du châssis de +2.</p>	1	1 k\$ × Taille
<p>Système de camouflage (1) : ce mecha est équipé de revêtement absorbant les ondes radar, de réducteurs de chaleur, de brouilleur ou d'autres appareils le rendant difficile à détecter, que ce soit par la vue ou à l'aide de capteurs. Toute personne cherchant à détecter ou attaquer le mecha disposant de ce Mod subit un malus de -4 à ses actions. L'effet se déclenche en tant qu'action gratuite, mais est annulé chaque fois que le mecha utilise une arme ou émet un signal non camouflé (comme un signal radio, un mouvement ou l'utilisation de capteurs actifs).</p>	Taille	10 k\$ × Taille
<p>Système de visée (1) : l'ordinateur de bord est connecté à toutes les armes montées sur le mecha ce qui permet de compenser les aléas liés au mouvement, à la portée, au recul, ainsi que les malus d'actions multiples. Cette amélioration annule 2 points de malus de Tir.</p>	1	10 k\$ × Taille
<p>Vélocité (3) : l'Allure du mecha est augmentée de 4. Un mecha ne peut avoir à la fois les Mods Allure et Vitesse limitée.</p>	1	5 k\$ × Taille
<p>Vitesse limitée (3) : le mecha sacrifie de la vitesse pour augmenter l'espace utilisable. Réduisez l'Allure de 2 et augmentez le nombre de Mods disponibles de Taille/2 (arrondie à l'inférieur).</p>	—	20 k\$ / Taille

Exemples de mechas

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de mecha militaires qu'on peut trouver de par la galaxie.

Mecha anti-personnel

Bien qu'ils fassent des cibles faciles pour les mechas ennemis, ces plateformes dotées d'armes légères sont de véritables terreurs pour les infanteries. Toutes leurs armes sont destinées à se débarrasser des cibles dotées de faibles protections, comme les hommes ou les véhicules légers.

Mecha léger

Taille	Force	Résistance	Allure	Prix
6	d12+4	20 (5)	24 (Course 2d6)	3,311 M\$

Mods disponibles : 0

Notes : AMCM, Boucliers, Boucliers déflecteurs, Capteurs, Système de visée

1	Quadruple lasers légers jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	150/300/600	2d10+4	1	100
Notes : PA 5, Arme Lourde, tir de réaction. Tir +2.				
1	Quadruple canons légers jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	50/100/200	3d10+4	1	50
Notes : PA 10, Arme Lourde, Gabarit Moyen. Tir +2.				
1	Lance-flammes lourd			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	voir les notes	3d12	1	30
Notes : Arme Lourde, peut enflammer les cibles. Peut affecter soit une zone correspondant à un Gabarit de Cône, soit une zone correspondant à un Gabarit Moyen jusqu'à 18 cases. Cette arme affecte toujours la partie du corps la moins protégée de ses victimes. Une recharge de carburant coûte 60 \$ et pèse 2 kg.				
2	Miniguns			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	24/48/96	2d8+4	6	1 000
Notes : PA 3, Arme Lourde. Une mitrailleuse à six canons à très haute cadence de tir. Un chargeur de 1 000 balles coûte 1 000 \$ et pèsent 10 kg.				

Mecha d'assaut

Conçu pour être équilibré entre l'attaque et la défense, ces mechas sont capables de remplir une grande variété de missions et constituent la colonne vertébrale des armées mécanisées.

Mecha moyen

Taille	Force	Résistance	Allure	Prix
8	d12+6	33 (14)	18 (Course 2d6)	5,5 M\$

Mods disponibles : 0

Notes : AMCM, 4 × Armure, Boucliers, Boucliers défecteurs, Capteurs, Système de visée

1	Double autocanons lourds jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	75/150/300	4d8+2	3	100
	<i>Notes :</i> PA 8, Arme Lourde. Calibre entre 31 et 50 mm. Tir +1. Un chargeur coûte 1 000 \$.			
1	Double canons électriques 4 jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	100/200/400	4d12+2	1	15
	<i>Notes :</i> Arme Lourde. Tir +1. Les projectiles pèsent 50 kg, font la taille d'un ballon de basket et coûtent 400 \$			
1	Lance-missiles équipé de 12 missiles légers et 8 missiles lourds			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	200/400/800	6d6	1	1
	<i>Notes :</i> missiles légers. PA 8, Arme Lourde, Petit Gabarit.			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	200/400/800	8d6	1	1
<i>Notes :</i> missiles lourds. PA 15, Arme Lourde, Gabarit Moyen.				

Mecha de contact

Ces mechas sont spécialisés dans la prise en charge des mechas ennemis, en particulier au combat au corps à corps. La tactique typique consiste à se poster en hauteur en attendant le passage de leur cible et de lui tomber dessus avec son arme de contact.

MECHAS

Mecha moyen

Taille	Force	Résistance	Allure	Prix
8	d12+8	33 (14)	18 (Course 2d6)	5,165 M\$

Mods disponibles : 0

Notes : 4 × Armure, Arme de corps à corps, Augmentation de Force, Bouclier, Boucliers déflecteurs, Propulseurs verticaux

1	Double canons électriques 4 jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	100/200/400	4d12+2	1	15
Notes : Arme Lourde. Tir +1. Les projectiles pèsent 50 kg, font la taille d'un ballon de basket et coûtent 400 \$				
1	Lance-missiles équipé de 8 missiles lourds (dont la moitié est à IEM)			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	200/400/800	8d6	1	1
Notes : missiles lourds . PA 15, Arme Lourde, Gabarit Moyen.				

Mecha éclairneur

Les mechas éclairneurs sont chargés de récupérer des informations ou de procéder à des frappes chirurgicales contre des cibles précises, potentiellement derrière les lignes ennemies. Cette version est adaptée aux tactiques de raids éclair.

Mecha léger

Taille	Force	Résistance	Allure	Prix
6	d12+4	26 (11)	36 (Course 2d6)	4,01 M\$

Mods disponibles : 0

Notes : AMCM, 3 × Armure, Boucliers, Boucliers déflecteurs, Capteurs, Système de visée, 3 × Vitesse

1	Double lasers lourds jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	150/300/600	4d10+2	1	100
Notes : PA 15, Arme Lourde. Tir +1.				
1	Lance-missiles équipé de 8 missiles lourds			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	200/400/800	8d6	1	1
Notes : missiles lourds . PA 15, Arme Lourde, Gabarit Moyen.				

2

ÉQUIPEMENT

Mecha furtif

Ces mechas recouverts d'un revêtement sombre remplissent des missions similaires aux mechas éclaireurs, mais utilisent leur camouflage pour parvenir à leurs fins. Leur capacité à échapper aux détections en fait également de bonnes unités pour les embuscades.

Mecha léger

Taille	Force	Résistance	Allure	Prix
6	d12+4	20 (5)	24 (Course 2d6)	4,04 M\$

Mods disponibles : 0

Notes : AMCM, Boucliers, Boucliers défecteurs, Capteurs, Système de camouflage, Système de visée

1	Double lasers lourds jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	150/300/600	4d10+2	1	100
Notes : PA 15, Arme Lourde. Tir +1.				
1	Lance-missiles équipé de 8 missiles lourds			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	200/400/800	8d6	1	1
Notes : missiles lourds . PA 15, Arme Lourde, Gabarit Moyen.				



Mecha lourd

Ces maîtres des champs de bataille futuristes sont des monstres de métal culminant à 15 mètres. On les envoie généralement pour détruire les bases ennemies ou autre points de forte résistance. Ils restent relativement lents, et sont souvent pris pour cible par les mechas de contact et d'assaut, et sont, en conséquence, souvent escortés de mechas légers, afin de pouvoir se concentrer sur leurs tâches principales.

Mecha lourd

Taille	Force	Résistance	Allure	Prix
10	d12+8	42 (20)	12 (Course 2d6)	9,38 M\$

Mods disponibles : 0

Notes : AMCM, 6 × Armure, Blindage électromagnétique, Boucliers, Boucliers défecteurs, Capteurs, Système de visée

1	Double canons lourds jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	100/200/400	5d10+2	1	30
Notes : PA 30, Arme Lourde, Grand Gabarit. Tir +1.				
1	Double lasers moyens jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	150/300/600	3d10+2	1	100
Notes : PA 10, Arme Lourde. Tir +1.				
1	Lance-missiles équipé de 16 missiles lourds (dont 4 à IEM)			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	200/400/800	8d6	1	1
Notes : missiles lourds . PA 15, Arme Lourde, Gabarit Moyen.				

ROBOTS

Les robots servent partout où les humains ne le peuvent pas (ou ne le veulent pas) : ils peuvent faire des soudures au fond de l'océan, radouber des vaisseaux en plein vide ou même servir de compagnons des plus exquis. Ce chapitre présente certains des robots que vos personnages pourraient être amenés à rencontrer (ou à acheter), ainsi que la façon de créer vos propres synthétiques.

Programmation asimovienne : sur les mondes évolués qui ont une réglementation, les robots sont vendus avec des « circuits asimoviens », dont le nom est un hommage à l'auteur de SF Isaac Asimov et son histoire « *I, Robot* ». Le but de ces circuits est le respect

des trois lois de la robotique telles qu'énoncées par Asimov, afin d'empêcher qu'un robot, par ses actes ou son inaction, ne blesse un être humain (ou autre créature pensante).

Ces circuits peuvent être désactivés chez le constructeur, à condition généralement de disposer d'une licence en bonne et due forme obtenue auprès des autorités. Ce genre d'exception permet aux forces de sécurité d'utiliser des robots sentinelles, par exemple.

Un particulier peut tenter de désactiver des circuits asimoviens. Pour ce faire, il faut réussir un jet de Connaissance (Électronique) avec un malus de -6 car les systèmes ont tou-

TABLE DES DYSFONCTIONNEMENTS

2d6	Résultat
2	Panne générale : le robot a un court-circuit. Il passe en État critique, avec trois blessures s'il s'agit d'un Joker.
3-4	Fatigue : le robot subit une forme de Fatigue. Chaque niveau de Fatigue peut se réparer comme les réparations de blessures, pour un coût et une durée réduits de moitié. Si le robot passe dans un État critique, il subit une Panne générale (voir ci-dessus)
5-6	Dysfonctionnement : l'un des Traits du robot est réduit d'un cran jusqu'à réparation (dont le coût et la durée sont réduits de moitié par rapport à une réparation de blessure). Tirez 1d6 : 1 - Agilité, 2 - Intellect, 3 - Âme, 4 - Force, 5 - Vigueur, 6 - une Compétence au hasard.
7	Aucun effet.
8-9	Panne : l'un des Mods du robot, déterminé aléatoirement, tombe en panne.
10	Fuite d'énergie : les batteries du robot commencent à perdre de la puissance. Chaque fois que ce résultat survient, la batterie perd la moitié de son autonomie actuelle, jusqu'à réparation (même règle que pour réparer une blessure).
11	Personnalité : l'IA du robot développe un nouveau trait de caractère. Utilisez la Table de personnalité des Alliés (<i>Savage Worlds</i> , p. 141). À quel point le trait sera impactant dépend du niveau d'intelligence du robot, mais même une IA basique peut être affectée.
12	Changement de directives : le robot n'obéit plus à ses ordres et à ses directives principales (ou les réinterprète). Le résultat devrait être dangereux, et potentiellement mortel. L'effet peut tout à fait ne pas être apparent jusqu'à une situation précise.

jours un cryptage poussé. En cas d'échec, le robot peut choisir de dénoncer le forfait aux autorités, tenter de maîtriser le contrevenant sans violence, s'enfuir, ou simplement griller volontairement ses circuits internes.

Extras : les robots sont des Extras à moins qu'ils disposent de l'option Joker (voir Modèle de base, p. 71).

Batteries : les robots dépendent de cellules d'énergie capables de tenir jusqu'à un mois. Au-delà, ils auront besoin d'être rechargés sur une puissante source d'énergie (en général électrique).

Réparations : un robot subissant une ou plusieurs blessures peut être réparé. Le jet de réparation subit un malus égal au nombre de blessures subies, et le prix de l'opération est de 10 % du prix du robot par blessure, et 10 % supplémentaires si le robot est dans un État critique. Le coût de la réparation est dû que le jet de Réparation soit réussi ou non. L'opération dure 1d4 heures plus une heure par blessure, temps réduit de moitié en cas de Relance sur le jet.

Maintenance : la maintenance d'un robot en utilisation courante revient chaque mois à 1 % du prix total de ce dernier. Ainsi un robot coûtant 81 000 \$ à l'achat reviendra à 810 \$ par mois. En cas de défaut de paiement, le robot est affecté par un effet tiré sur la table des dysfonctionnements (voir page précédente).

Robots personnalisés

De nouveaux modèles de robots peuvent être créés en modifiant un modèle de base et en lui appliquant des modifications.

Modèle de base

Le modèle de base de robot est intelligent, capable d'interpréter des ordres en fonction de son Intellect, et coûte 10 000 \$ (ou 50 000 \$ s'il s'agit d'un Joker). Il peut recevoir jusqu'à 5 points de modifications robotiques, dispose de 5 points d'Attributs et de 15 points de Compétence (affectés comme s'il s'agissait d'une création de personnage). Il est possible de sacrifier 1 point d'Attribut ou 2 points de Compétence pour obtenir une réduction sur le prix final de 1 000 \$ (avec un minimum de 1 000 \$) et 1 Mod supplémentaire.

Allure — 4

TRAITS				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d4	d4	d4	d4

Compétences : —

DÉFENSE	
Parade	Résistance
2	4

Sensible à l'électricité — un robot subit +4 de dégâts provenant d'attaques d'électricité.

Synthétique — un robot bénéficie d'un bonus de +2 pour sortir de l'état Secoué, ignore le malus de leur première blessure, ne respire pas et est immunisé aux poisons et aux maladies.

MODIFICATION DE ROBOTS

Le nombre entre parenthèses correspond au nombre de fois qu'un Mod peut être installé sur un robot. Un astérisque signifie qu'il n'y a aucune limite.

Modification	Mods	Prix
Adhérence (1) : le robot peut se déplacer librement sur les surfaces verticales, et la tête en bas à la moitié de son Allure.	1	5 k\$
Allure (*) : le robot bénéficie d'un bonus de +2 à l'Allure et son dé de course passe à d10. Chaque amélioration supplémentaire augmente simplement l'Allure de +2.	1	5 k\$
Androïde (1) : le robot a été conçu pour avoir une apparence organique.	2	5 k\$
Aquatique (1) : l'Allure en nage est égale au dé de Natation.	1	5 k\$
Monture d'arme (*) : le robot embarque une arme ou un outil pesant moins de 50 kg montée sur un bras télescopique et rotatif sur 360°. Il peut l'utiliser comme arme supplémentaire sans subir de malus d'action multiple.	1	Prix de l'arme
Armure (*) : +2 en Armure. Doublez le prix et ajoutez 1 Mod de plus pour en faire une Armure lourde.	1	5 k\$
Atout (*) : le robot dispose d'un Atout. Il peut en ignorer tous les prérequis à l'exception des versions inférieures du même Atout.	1/Rang de l'Atout	5 k\$ / Rang de l'Atout
Plaques magnétiques (1) : le robot est équipé de puissants systèmes magnétiques qui lui permettent de se déplacer sur les surfaces métalliques à son Allure normale.	1	5 k\$
Augmentation d'Attribut (*) : augmente le type de dé d'un Attribut d'un cran (au-delà de d12, ajoutez un bonus de +1)	1/5	5 k\$
Augmentation de Taille (*) : la Taille du robot ainsi que son nombre maximum de Mods sont augmentés de 1. Son dé de Force passe également au cran supérieur.	—	5 k\$
Bonus de Trait (*) : le robot bénéficie d'un bonus de +2 dans un Trait. Cela peut aller des systèmes de visée prédictifs (+2 en Tir) aux gyro-stabilisateurs (+2 en Agilité), etc. On ne peut choisir qu'une fois ce Mod pour un Trait donné.	1	10 k\$
Capteurs (1) : le robot dispose de capteurs fonctionnant comme un système de capteurs moyen (voir p. 30).	1	5 k\$
Cellule d'énergie (1) : cette amélioration permet au robot de doubler sa capacité énergétique ; il peut tenir jusqu'à 2 mois sur sa batterie.	1	10 k\$
Compétence (*) : augmente le type de dé d'une Compétence d'un cran (au-delà de d12, ajoutez un bonus de +1). Lorsqu'ils choisissent ce Mod, les robots ne sont pas concernés par les coûts de progression dépendants de l'Attribut lié à la Compétence.	1/5	5 k\$

Modification	Mods	Prix
Datajack (1) : le robot est équipé d'un datajack lui permettant de s'interfacer avec d'autres équipements électroniques. Il bénéficie d'un bonus de +4 à tous les jets de Connaissance liés à l'électronique et l'informatique.	—	1 k\$
Diminution de taille (2) : la Taille du robot ainsi que son nombre maximum de Mods sont diminués de 1.	—	-5 k\$
Immobile (1) : le robot ne dispose pas de jambes, de pattes ou de roues. Son Allure est de 0, mais il lui est possible de prendre le Mod Vol. En outre, il peut prendre 2 points de Mod supplémentaires.	—	-5 k\$
Roues / chenilles (*) : le robot dispose de roues (Allure 6) ou de chenilles (Allure 4, ignore les terrains difficiles) à la place de jambes. Il ne peut pas franchir d'obstacles faisant plus du tiers de sa propre hauteur. Pour chaque tranche de 5 000 \$ supplémentaires investis dans ce Mod, l'Allure du robot augmente de 6.	—	—
Système de camouflage (1) : le robot combine les effets d'une peau de caméléon avec des anti-mesures contre les capteurs et les radars, le rendant très difficile à détecter. Toute personne cherchant à détecter ou attaquer le robot subit un malus de -4 à ses actions. L'effet se déclenche en tant qu'action gratuite, mais est annulé chaque fois que l'utilisateur utilise une arme ou émet un signal non camouflé (comme une radio ou des capteurs actifs).	2	20 k\$
Système de visée (1) : le robot peut ignorer jusqu'à 2 points de malus sur les tirs.	1	20 k\$
Vol (*) : le robot dispose d'ailes et de petits réacteurs permettant un vol à une Allure de 6 avec un score de Montée de 0. Chaque fois que ce Mod est choisi au-delà de la première, il permet de doubler l'Allure en Vol et augmente la Montée de +1.	2	10 k\$

Exemples de robots

Tous les robots que vous trouverez ci-dessous disposent tous des Capacités spéciales Synthétique et Faiblesse environnementale (électricité) en plus de leurs améliorations respectives.

Robot de surveillance

Ces robots sphériques bardés de capteurs sont capables de rester en suspension en l'air. Ils sont dotés de deux mitraillettes laser.

Allure — 0

Immobile — les drones de surveillance ne peuvent pas se déplacer si ce n'est en volant.

Prix — 11 k\$

Vol — Allure 6, Montée 1.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d4	d4	d6	d4

Compétences — Discrétion d6, Perception d8 (+4), Tir d8

Capteurs — +4 en Perception pour détecter le son, le mouvement, les produits chimiques, les radiations et les champs électriques dans un rayon de 500 m.

Mods disponibles — 0

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	6 (+4 — Armure, -2 — Taille)

Armure +4 — blindage additionnel.

Taille -2 — les drones de surveillance fait environ la taille d'un ballon de basket.

ATTAQUE

Mitraillettes laser	Tir	Dégâts
15/30/60, CdT4	d8/d8	1-3d6

ÉQUIPEMENT

2 mitraillettes laser à la place des bras (Portée 15/30/60, dégâts 1-3d6, CdT 4, 48 tirs chacune).

Robot de maintenance

Un droïde basique qu'on retrouve souvent à bord des vaisseaux pour assister le personnel technique. Il est doté de petites jambes, de trois bras dont un muni d'un outil (comme un découpe-matière) et les deux autres de pinces.

Allure — 4

Plaques magnétiques — le robot de maintenance est équipé de puissants systèmes magnétiques qui lui permettent de se déplacer sur les surfaces métalliques à son Allure normale.

Prix — 60 k\$

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d4	d8	d6	d6

Compétences — Perception d4, Réparation d10

Mods disponibles — 3

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	4 (-1 — Taille)

Taille -1 — le robot de maintenance fait environ 1 m de haut.

ÉQUIPEMENT

Monture d'arme (découpe-matière) — le robot de maintenance dispose généralement d'un Découpe-matière monté sur un bras télescopique, ce qui lui permet d'utiliser d'autres outils avec ses deux autres mains.

Robot de guerre

Ces machines sont des robots bipèdes conçus pour détruire tout ce qui se trouve en travers de leur route. Les modèles standards portent leurs Gatling laser dans leurs mains et un lance-grenades sur une monture d'arme d'épaule, mais cette configuration d'armement peut être facilement changée en fonction des missions à accomplir.

Allure — 6

Prix — 85,7 k\$

TRAITES

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d6	d12+1	d6	d10

Compétences — Combat d10, Perception d6, Tir d10

Capteurs — +4 en Perception pour détecter le son, le mouvement, les produits chimiques, les radiations et les champs électriques dans un rayon de 500 m.

Mods disponibles — 0

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	13 (4 — Armure, +2 — Taille) AL

Armure +4, Armure Lourde — les robots de guerre ont de massifs châssis renforcés.

Taille +2 — les robots de guerre font plus de 2 m et sont très massifs.

ATTAQUE

Monture d'arme (lance-grenades) — Portée 24/48/96, dégâts 3d6 (fragmentation), AL, CdT 1, Tirs 20, Grand Gabarit.

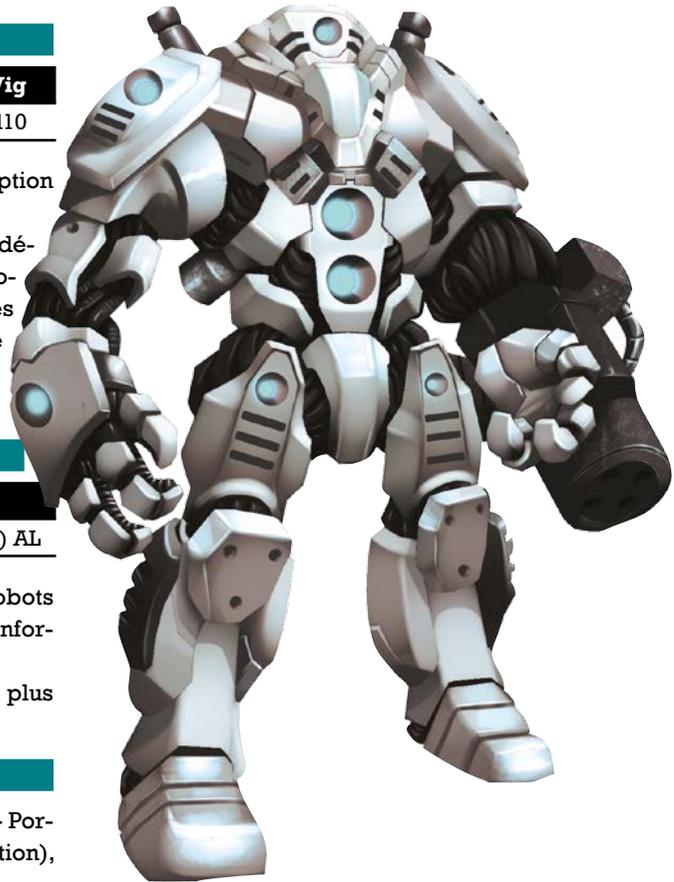
Système de visée — le robot peut ignorer jusqu'à 2 points de malus sur les tirs.

Gatling laser	Tir	Dégâts
50/100/200, CdT5	d10/d10	3d6+4

Lance-grenades	Tir	Dégâts
24/48/96, CdT1, GG, AL	d10	3d6

ÉQUIPEMENT

2 Gatling laser (Portée 50/100/200, dégâts 3d6+4, CdT5, 200 tirs chacune).



Robot de plaisir

Les robots de plaisir sont destinés à servir les humains (ou d'autres espèces). Ils sont programmés pour simuler des émotions et pouvoir participer à une conversation mondaine, mais n'ont pas de libre arbitre.

Un robot de plaisir peut être fait à l'image d'une personne particulière pour un supplément de 10 000 \$. Les actrices et autres personnalités sont très demandées, tout comme le sont les amours perdus.

Allure — 6

Androïde — les robots de plaisir ressemblent à des humains (où à une autre espèce), ce qui inclut une peau synthétique, des yeux humides et des cheveux soyeux et réalistes.

Charisme — +4

Prix — 70 k\$

Séduisant — les robots de plaisir sont particulièrement beaux et bénéficient d'un bonus de +4 en Charisme.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences — Connaissance (Techniques du plaisir) d6, Perception d6

Mods disponibles — 1

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	5

VAISSEAUX

Au centre de la plupart des histoires de science-fiction, on retrouve la capacité de voyager entre les étoiles vers des espaces explorés et l'exploration de planètes étranges et inconnues. Et pour aller là-bas, il vous faut un vaisseau, ce qui constitue l'objet de ce chapitre.

Un vaisseau est défini par les caractéristiques suivantes :

► **Acc/VMax** : correspond aux valeurs d'Accélération et de Vitesse Maximale telles qu'elles sont définies dans *Savage Worlds*.

► **Montée** : représente la maniabilité du vaisseau. Plus le score est haut, plus le vaisseau est agile.

► **Résistance** : la Résistance du vaisseau incluant son blindage, également indiqué entre parenthèses.

► **Mods** : le nombre de Mods qui peuvent être installés sur un vaisseau en fonction de sa

Taille. Les Mods inutilisés représentent environ 10 m³ de place pour des marchandises.

► **Équipage** : il s'agit du nombre de membres d'équipage et de passagers que le vaisseau peut accueillir dans de bonnes conditions. L'équipage nécessaire au pilotage du vaisseau dépend en grande partie du type de vaisseau. Dans les grands vaisseaux ou au-delà de cette catégorie de Taille, on trouvera des quartiers pour l'équipage, des infirmeries, des cantines, des douches, des salles de détente et de réunion, des gymnases et tout ce qui peut s'avérer utile pour vivre sur le vaisseau lors de longs voyages dans l'espace.

► **Prix** : représente le prix courant pour le véhicule, indiqué en milliers (k\$), millions (M\$) ou milliards (MM\$) de dollars. Si le MJ souhaite que le groupe commence la partie avec un vaisseau, nous recommandons un vaisseau moyen et un budget de 2 M\$ pour les améliorations, en plus d'un moteur PRL si la partie s'étend sur plusieurs systèmes stellaires.



TABLE DES TAILLES DE VAISSEAUX SPATIAUX

	Taille	Acc/VM	Montée	Rés.	Mod	Équip.	Énergie	Prix
Petit	6	50/700	3	20 (5)	20	1	25	2 M\$
<i>Notes : chasseurs, navettes.</i>								
Moyen	8	45/600	2	25 (6)	25	5	100	5 M\$
<i>Notes : Bombardiers, grosses navettes, vaisseaux de reconnaissance.</i>								
Grand	12	40/500	1	35 (8)	30	50	300	20 M\$
<i>Notes : patrouilleur, transport léger, vaisseau d'exploration scientifique.</i>								
Énorme	16	35/400	0	45 (10)	40	300	500	50 M\$
<i>Notes : super-conteneurs, corvettes, frégates légères.</i>								
Gigantesque	20	30/300	-1	50 (11)	50	1 000	1 000	200 M\$
<i>Notes : croiseurs, contre-torpilleurs légers, croiseur de combat léger, transport de troupes.</i>								
Immense	24	25/200	-2	55 (13)	70	3 000	2 000	1 MM\$
<i>Notes : contre-torpilleurs, porte-chasseurs.</i>								
Monstrueux	28	20/200	-3	60 (15)	90	8 000	2 000	5 MM\$
<i>Notes : cuirassés, vaisseaux d'invasion.</i>								
Titanesque	32	20/200	-4	70 (20)	120	20 000	2 000	10 MM\$
<i>Notes : super cuirassés, super porte-chasseurs, vaisseaux de colonisation.</i>								
Destructeur de monde	40	20/200	-5	80 (25)	150	50 000	2 000	30 MM\$
<i>Notes : méga-cuirassés, méga-porte-chasseurs, vaisseaux colonie.</i>								

Logistique

Voler à travers l'espace est pour le moins coûteux. Les vaisseaux nécessitent un équipage et du carburant. L'équipage pour sa part a besoin de nourriture et de provisions pour survivre et garder son efficacité.

Certains groupes de joueurs apprécient cette partie liée à la gestion de leur environnement, alors que d'autre préféreront les ignorer pour se concentrer sur l'action. Les règles présentées ci-dessous sont suffisamment simples pour être agréables à la plupart des joueurs tout en conservant un aspect dramatique pour le cas où les réserves viendraient à manquer. Certaines des meilleures aventures

commencent par un ravitaillement en eau sur une planète recouverte d'une jungle tropicale, par une négociation serrée pour obtenir des provisions sur une station spatiale, ou encore par une bataille risquée contre un ennemi supérieur dans le but de ne pas se retrouver à court de carburant.

Énergie et carburant

Qui dit vaisseaux spatiaux, dit énergie puissante et abondante. Son origine dépend du niveau technologique, du réalisme et des particularités de votre univers. La plupart des univers de SF partent du principe que des réacteurs à fusion constituent une source d'énergie à la fois accessible et abondante. D'autres

explorent des concepts liés à l'antimatière, des cristaux étranges ou une technologie alien.

Quoi qu'il en soit, la colonne Énergie présentée dans la table Tailles des vaisseaux spatiaux représente la réserve d'énergie (en jours) d'un vaisseau en fonction de sa Taille. Un vaisseau Énorme par exemple peut rester actif dans des circonstances normales durant 500 jours avant de nécessiter un ravitaillement. Il est possible en dernier ressort de diviser les besoins par deux en ne maintenant actifs que les systèmes critiques.

Le prix du carburant est de $100 \$ \times$ Taille du vaisseau par jour de voyage, et il est possible de faire le plein en général dans les spatioports. Le MJ peut choisir d'appliquer les règles de l'offre et de la demande (p. 24) s'il considère que le prix du carburant est variable dans son univers.

Provisions

Les provisions sont gérées de la même manière que le carburant, mais leur coût s'élève à $10 \$ \times$ Équipage du vaisseau par jour de voyage. Par exemple, un grand vaisseau dispose de suffisamment de provisions, d'eau et d'oxygène pour un équipage complet (et un peu plus en cas d'urgence) pour une durée de 300 jours.

Si un équipage ne dispose pas des provisions adéquates pour une raison ou une autre, il doit faire un jet de groupe de Vigueur à la fin de chaque semaine. En cas d'échec, l'équipage subit un niveau de Fatigue pouvant entraîner la mort par la faim, la soif, la suffocation, etc.

Réparations

Les vaisseaux spatiaux peuvent subir jusqu'à 3 blessures avant d'être réduits à l'état d'épave, et ces dégâts peuvent être causés par le combat ou par des accidents.

Les dommages affectant la coque peuvent être réparés par des équipes opérant à l'extérieur des vaisseaux et utilisant des outils adaptés à ce genre de tâches. Combler une brèche nécessite de réussir un jet de Réparation à -1 pour les membres d'équipage concernés, et une durée de 1d4 heures par blessure. Chaque succès et Relance permet d'annuler 1 blessure. Il est possible de faire ce jet plusieurs fois, tant que le vaisseau est endommagé.

Les Dégradations Critiques peuvent être réparées de la même manière, mais ne nécessitent pas forcément de faire une sortie dans l'espace : le MJ décide en fonction du système affecté.

Si un 1 est tiré lors d'une réparation, le système (ou les blessures) restant nécessitent un chantier spatial ou une mise en « cale sèche ».

► **Prix** : les réparations faites par l'équipage n'ont pas d'autre coût que le temps passé. Dans une station spatiale, le prix est de 10 % du prix du vaisseau par blessure (y compris l'État critique).

Salaires

Les gouvernements ou les grandes corporations sont responsables de la paie de leurs équipages. Un membre d'équipage moyen est payé en moyenne 10 000 \$ par mois s'il est expérimenté, et jusqu'à moitié moins pour une recrue.

Les équipages des vaisseaux privés, des pirates, ou des vaisseaux d'explorations se rémunèrent généralement plutôt en parts de butin ou bénéfice.

Hyperespace

Les voyages Plus Rapide que la Lumière (PRL), par l'ouverture d'un passage extra-dimensionnel ou d'un trou de ver, sont considérés comme étant une réalité dans cet ouvrage.

Réussir un saut en hyperspace nécessite de puissants ordinateurs qui sont capables de calculer un itinéraire évitant les corps planétaires, champs d'astéroïdes et autre supernovas qui pourraient interférer avec le saut.

Préparer un saut nécessite un jet de Connaissance (Astrogation), ce qui prend 1d6 minutes en conditions normales. Le jet peut subir un malus en fonction de la distance de la destination :

ASTROGATION

Distance	Malus	Carburant
Même système	0	Taille / 2
Même galaxie	-2	Taille
Autre galaxie	-4	Taille × 2

En cas d'échec au jet, le vaisseau ne peut plus effectuer de saut avant 2d6 minutes, ce qui peut conduire à jouer une Scène Dramatique (*Savage Worlds*, p. 147) s'il s'agit d'échapper à un danger imminent. Échouer face à une Complication dans ce cas signifie que le système d'hyperespace tombe en panne et doit être réparé (2d6 rounds, jet de Réparation à -2).

En cas de succès, le vaisseau effectue son saut PRL et arrive à 2d6 jours de sa destina-

tion. Chaque Relance sur le jet de Connaissance (Astrogation) permet de réduire de 2 jours ce total. Le reste du voyage doit être fait en utilisant les propulseurs conventionnels.

Un capitaine peut choisir de réduire le temps de voyage d'un jour par unité de carburant dépensée. Un vaisseau arrivant à 7 jours de sa destination peut choisir de dépenser 7 jours de carburant pour arriver le jour même.

► **Carburant** : les sauts PRL requièrent de l'énergie et consomment une quantité de carburant, en jours d'Énergie, comme indiqué dans la colonne Énergie de la table Astrogation.

Combats spatiaux

Pour les combats spatiaux, on utilise généralement les règles de poursuite de *Savage Worlds* (voir *Savage Worlds* p. 143), avec quelques ajustements.

Notez que lorsque les règles se réfèrent à un jet de Pilotage, il s'agit de la Compétence utilisée pour manœuvrer le vaisseau. Pour les vaisseaux de Grande taille et plus, utilisez la Compétence Connaissance (Astrogation) : ce qui signifie que le vaisseau est principalement manœuvré par des systèmes informatiques à partir du pont de commandement et non par un pilote directement aux commandes de son appareil.

Tir de réaction (Règles de poursuite uniquement)

Cette nouvelle capacité pour les armes n'a une utilité que lors des poursuites : elle représente la rapidité d'utilisation d'une arme, sa longue portée, sa précision ou toute autre capacité lui permettant de faire feu même quand le vaisseau n'est pas idéalement positionné.

Une arme dotée de cette capacité peut être utilisée même si le vaisseau qui en est doté ne dispose pas de l'avantage, à condition que la cible n'ait pas une carte d'action supérieure à 10. Le tireur subit alors un malus de -2 à ses jets de Tir.

Abordage

Les vaisseaux spatiaux se déplacent à des milliers de kilomètres par heure dans un espace tridimensionnel, aussi l'abordage d'un vaisseau ennemi n'est possible que si ses moteurs ont été neutralisés. Même dans ce cas, le vaisseau continue à dériver dans l'espace, et un abordage nécessite un jet de Pilotage réussi afin de synchroniser sa vitesse et sa rotation au vaisseau à aborder. En cas d'échec, le vaisseau tentant l'abordage subit des dégâts de $1d6 \times$ Taille du vaisseau abordé.

Lorsque les vaisseaux sont en contact, une brèche doit être faite dans la coque du vaisseau abordé, en général à l'aide de découpes-matière (voir p. 30). On utilise la Résistance et le blindage du vaisseau pour déterminer le temps nécessaire. À l'intérieur, les assaillants doivent encore passer les sas, traverser les portions dépressurisées et affronter les survivants du vaisseau ennemi. Les murs et les sas ont une Résistance de 14(4), et les sections sécurisées ou pressurisées une Résistance de 27(15).

Les MJ peuvent gérer ces scènes comme des combats tactiques ou utiliser les règles de Combat de masse. Dans ce cas, les défenseurs bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets de Connaissance (Batailles). Aucune retraite n'est possible, mais les combattants se rendent en général lorsqu'ils ratent un jet de moral.

Tirs

► **Portées** : les portées des armes sont indiquées en cases et correspondent aux portées efficaces et non aux portées réelles. Si vous souhaitez utiliser le combat tactique pour la gestion des combats spatiaux, reportez-vous à l'encart p. 82.

► **Taille** : octroyez un bonus de +2 si le score de Taille de la cible est supérieur d'au moins 2 points à celui de l'attaquant, et infligez un malus de -2 s'il est inférieur de 2 points.

► **Plate-forme instable** : les armes tirées dans le vide de l'espace ne subissent pas le malus de plate-forme instable. Si un vaisseau pénètre dans l'atmosphère d'une planète ou est affecté par un phénomène spatial comme un orage cosmique ou dans l'espace déformé près d'un trou noir, le malus habituel s'applique.

► **Angles de tir** : lorsque vous utilisez les règles de poursuite, un vaisseau ayant l'avantage et une carte Valet ou supérieure peut tirer avec toutes ses armes.

Un vaisseau avec l'avantage mais une carte de 10 ou moins ne peut tirer qu'avec la moitié de ses armes (arrondi à l'inférieur, et sans compter les armes fixes). Le pilote choisit quelles armes sont en position de tir.

Les armes jumelées sont considérées comme une arme unique dans ce cas de figure.

Compartimentation et Dégradations Critiques

Les vaisseaux de Taille Grande ou plus sont dotés d'une compartimentation et d'une redondance des systèmes de contrôle, de systèmes de sécurité contre la dépressurisation, et bien d'autres sécurités. En conséquence, un vaisseau de Taille Grande ou Énorme ne peut pas subir plus de deux blessures sur une seule

attaque, et un vaisseau Gigantesque ou plus grand une seule.

L'attaquant tire toujours sur la table des Dégradations critiques des vaisseaux pour chaque blessure que l'attaque aurait pu provoquer, et un tirage Épave signifie toujours que le vaisseau est détruit, vraisemblablement à cause d'un tir direct sur les générateurs ou la réserve d'armes. La table des Dégradations critiques des vaisseaux (p. 83) remplace celle des véhicules du livre de base de *Savage Worlds*.

Perte de contrôle et collisions

Les pilotes qui perdent le contrôle de leur vaisseau (ou qui échouent à gérer une complication) dans l'espace sont ébranlés par les dégâts subis par leur appareil ou par les manœuvres ennemies. Ne tirez pas sur la table Perte de contrôle : le vaisseau perd simplement sa prochaine action. S'il le vaisseau se trouve dans une zone où il pourrait percuter un obstacle, le pilote doit faire un jet de Pilotage à -2 (ou -4 si c'est une zone dangereuse comme un champ d'astéroïde dense). En cas d'échec, le vaisseau subit une collision. Les dégâts peuvent être au maximum de 20d6.

Si un pilote rate un jet pour échapper à un Désastre, son vaisseau subit une blessure (et une Dégradation critique automatique).

Épave

Lorsqu'un vaisseau est réduit à l'état d'épave (avec plus de 3 blessures ou avec le résultat Épave sur la table des Dégradations critiques pour vaisseaux), l'équipage et les passagers ont une chance de s'éjecter (pour les Petits vaisseaux) ou de rejoindre les capsules de sauvetage. Les PJ doivent faire un jet d'Intellect

ou d'Agilité (le plus bas des deux) pour réussir à s'échapper à temps. Ceux qui échouent périssent avec le vaisseau. Considérez que la moitié des PNJ parviennent à rejoindre les capsules de sauvetage.

Ceux qui s'éjectent des petits vaisseaux descendent en parachute s'ils sont dans une atmosphère ou dérivent dans l'espace en attendant d'être secourus. Les capsules de sauvetage peuvent contenir jusqu'à 10 personnes de taille humaine et contiennent assez de nourriture, d'eau et d'énergie pour tenir un mois et une balise de détresse détectable jusqu'à 1 500 kilomètres (ou plus grâce à des relais satellites). Si une planète est à portée (au choix du MJ), les capsules de sauvetage disposent de suffisamment d'énergie pour se poser à la surface.

UTILISER DES FIGURINES

De manière générale, nous recommandons l'utilisation des règles de poursuite pour les combats spatiaux, mais si vous optez pour une gestion plus tactique, voici quelques conseils : les tailles des véhicules sur le champ de bataille sont les suivantes : 1 case pour un Petit vaisseau, 2 pour un Moyen, 4 pour un Grand, etc. La largeur d'un vaisseau est en général aux alentours d'un quart de sa longueur.

Divisez la Vitesse Maximale et les portées des armes par 25, l'Accélération par 10. Ça n'a rien de réaliste, mais l'expérience sur quadrillage en sera meilleure. Utilisez le Gabarit de virage de *Savage Worlds* normalement.

La plupart des combats spatiaux devraient débiter avec tous les vaisseaux navigants à leur vitesse de croisière (soit la moitié de leur Vitesse Maximale).

DÉGRADATIONS CRITIQUES DES VAISSEAUX SPATIAUX

2d6	Effet
2	Superstructure : l'attaque atteint la superstructure et ne cause aucune blessure ni dégradation critique au vaisseau lui-même.
3	Moteur : le moteur est touché. L'Accélération est réduite de moitié (arrondie à l'inférieur). La décélération n'est pas affectée. Les moteurs sont en général des unités volatiles, dispersant des radiations mortelles dans le vaisseau. L'équipage dispose de 2d6 rounds pour faire une réparation de fortune (jet de Réparation à -2, en ignorant les autres blessures que le vaisseau pourrait avoir subi auparavant) et empêcher le moteur d'exploser, ce qui détruirait le vaisseau et tuerait tout l'équipage à bord.
4	Système PRL : le système PRL du vaisseau est endommagé et doit être réparé avant de pouvoir faire un saut en hyperspace. Une réparation dure 1d4 rounds, et nécessite un jet de Réparation avec un malus de -2 par blessure subie par le vaisseau (jusqu'à -6). Réparer le système PRL peut donner lieu à une Scène dramatique en fonction de la situation et si les PJ directement impliqués dans les réparations.
5	Réacteurs : les réacteurs ont été touchés. Les jets de Pilotage subissent un malus de -2 jusqu'à ce que ces derniers soient réparés (maximum -4 pour 2 blessures aux réacteurs). Si les réacteurs sont touchés une troisième fois, le vaisseau n'a plus de propulsion et dérive dans l'espace dans la direction qu'il suivait jusqu'à lors.
6-8	Coque : le vaisseau subit un tir direct qui n'a pas d'autre effet que la blessure.
9-10	Équipage : le tir affecte la coque (comme ci-dessus) et affecte un nombre de membre d'équipage en fonction de la Taille du vaisseau. Retirer les dégâts en soustrayant la Résistance du vaisseau et appliquez-les aux membres d'équipage concernés (1 pour un Petit vaisseau, 1d6 pour un moyen, 2d6 pour un Grand, 3d6 pou un Énorme, 4d6 pour un Gigantesque et 5d6 pour un Immense).
11	Arme : une arme au hasard est détruite. Si le vaisseau ne dispose pas d'arme traitez ce résultat comme un coup à la coque.
12	Épave : le vaisseau commence à se disloquer et à exploser de toutes parts. Voir Épave, ci-dessus.

Améliorations

Pour créer des vaisseaux et les doter d'améliorations, commencez par choisir une taille de vaisseau, puis sélectionnez les Mods nécessaires dans les pages suivantes. Vous pouvez également installer des armes de véhicule (voir la liste p. 44).

Les vaisseaux de taille Grande ou supérieure sont équipés de quartiers d'habitation, de mess, d'armureries sécurisées, infirmeries,

ateliers, cellules de détention et gymnases (pour les longs voyages). Des quartiers plus spécialisés, comme un laboratoire scientifique, une réserve de créatures extra-terrestre ou même des piscines peuvent être installés en utilisant des Mods vacants.

MODS DE VAISSEAUX

Le nombre entre parenthèses correspond au nombre de fois qu'un équipement peut être implanté sur vaisseau. Un astérisque signifie qu'il n'y a aucune limite.

Type	Mods	Prix
AMCM (1) : les contre-mesures anti-missiles consistent en des brouilleurs et des leurres. Ils octroient un bonus de +2 aux jets de Pilotage / Connaissance (Astrogation) ou Connaissance (Électronique) pour éviter les attaques de missiles (et les rayons tracteurs).	1	5 k\$ × Taille
Arme fixe (*) : les armes fixes n'ont pas d'axe de rotation. Sur des combats de véhicule utilisant des figurines, elles ne peuvent tirer que dans un angle de 45° autour de leur orientation. Dans les règles de poursuite, elles ne peuvent être utilisées que lorsque le vaisseau a l'avantage et que la carte d'action est au moins un Valet. Faites la somme des Mods nécessaires à toutes les armes fixes, puis divisez le résultat par 2 pour connaître le nombre de Mods réellement utilisés.	voir ci-contre	—
Armes jumelées (*) : des armes du même type peuvent être synchronisées par 2 ou par 4 et faire feu comme une seule (par 3 ça ne marche pas). Les armes jumelées par 2 bénéficient d'un bonus de +1 pour toucher et +2 aux dégâts ; les armes jumelées par 4 bénéficient d'un bonus de +2 au toucher et +4 aux dégâts. Faites d'abord le total des armes jumelées, puis divisez le nombre total de Mods requis par 2 (si vous jumelez des armes fixes, divisez le total encore par 2).	voir ci-contre	—
Armure (Taille) : cette amélioration octroie un bonus de +2 à l'Armure du vaisseau. Toutes les Armures de vaisseaux sont des Armures Lourdes.	1	10 k\$ x Taille
Atmosphérique (1) : permet au vaisseau de pénétrer dans l'atmosphère d'une planète. Des dissipateurs de chaleur et des systèmes de compensation sont installés dans le vaisseau pour résister aux conditions extrêmes d'entrée dans l'atmosphère. Tous ces vaisseaux sont capables de décollage et d'atterrissage vertical.	Taille / 2	50 k\$ x Taille
Blindage électromagnétique (1) : augmente la Résistance du vaisseau de +6 contre les attaques par impulsion électromagnétique (IEM — voir p. 49).	2	5 k\$ x Taille
Blindage incliné (1) : les plaques de métal sont inclinées pour augmenter la probabilité qu'un impact soit dévié par le blindage. Les attaques directes des armes balistiques subissent un malus de -2. Ce blindage n'a aucun effet contre les armes à énergie.	2	5 k\$ / Taille

Type	Mods	Prix
Boucliers (1) : le vaisseau est protégé par un bouclier d'énergie qui absorbe 10 × Taille points de dégâts avant d'être épuisé. Déduisez d'abord les dégâts de la protection du bouclier, puis appliquez le reste au vaisseau (la Pénétration d'Armure fonctionne alors normalement). Ce genre de boucliers fait exploser les missiles et les torpilles avant qu'elles n'entrent en contact avec le vaisseau : leurs dégâts sont donc réduits de moitié. S'il n'attaque pas, un vaisseau peut régénérer un nombre de points de bouclier égal à sa Taille par round.	Taille / 2	25 k\$ x Taille
Boucliers défecteurs (1) : le vaisseau est protégé par un bouclier d'énergie capable de dévier les attaques balistiques (il n'a aucun effet contre les lasers). Les attaquants subissent un malus de -2 à leurs jets de Tir. Le coût en Mods est de 2 pour les vaisseaux Petits à Grands, et de 3 pour les vaisseaux Énormes à Immenses et 5 pour les autres.	2/3/5	10 k\$ x Taille
Capteurs galactiques (1) : des détecteurs de lumière, d'éléments chimiques, de mouvement et autres permettent la détection de cible jusqu'à une année-lumière. Une détection nécessite un jet de Connaissance (Électronique). À moins de 15 000 kilomètres, le jet se fait à +2. Les malus liés à l'obscurité sont ignorés. Les cibles n'ont pas à être dans une ligne de vue, mais des champs d'astéroïdes ou des champs d'énergie puissants peuvent amener à des lectures des résultats inexacts ou carrément fausses, au choix du MJ.	2	1 M\$
Capteurs planétaires(1) : fonctionne de la même manière que les grands systèmes de capteurs (voir p. 30) mais avec une portée de 15 000 kilomètres	1	50 k\$
Commerces (*) : ce genre de Mod ne se trouve que sur les vaisseaux de Taille Énorme ou supérieure. Il peut s'agir d'un restaurant ou d'un centre commercial spécialisé. Ces commerces rapportent Taille + 1d4 k\$ par mois au vaisseau (et autant pour le propriétaire du commerce). Les commerces s'étendent sur une surface d'environ 30 m2 et chaque Mod supplémentaire rajoute 10 m2 et augmente les revenus de 1d4 k\$.	2	100 k\$
Compartment passagers (*) : vaisseaux petits et moyens uniquement. Des rangées de sièges spacieux, avec harnais de sécurité et écran vidéo personnels, destiné aux voyages courts (moins de 24 heures en général). Chaque compartiment comporte 10 sièges.	1	50 k\$
Garage / Hangar (*) : un petit hangar (ou un garage avec un monte-charge) peut contenir jusqu'à 8 points de Taille en vaisseaux, véhicules ou mechas, mais chacun ne peut être plus grand que la moitié de la Taille du vaisseau.	4	1 M\$

Type	Mods	Prix
Intelligence Artificielle (1) : l'IA du vaisseau est capable de commander l'ensemble des systèmes intégrés, du pilotage aux armes embarquées. Elle a une compétence à d10 dans les domaines concernés, mais reste un Extra qui ne bénéficie pas d'un dé Joker. L'IA ne subit pas par contre de malus d'actions multiples. En combat, l'IA agit lors de la carte d'action du capitaine. Donner un court ordre verbal à une IA est une action gratuite.	—	10 k\$ x Taille
Lance-missiles (*) : permet de lancer jusqu'à 4 missiles légers ou 2 lourds ou anti-blindage à la fois.	1	50 k\$
Moins de places (5) : réduit l'espace et les aménagements pour le personnel (20 % de l'Équipage listé pour la Taille du vaisseau), libérant Taille / 4 Mods. Si cela réduit la valeur d'Équipage à 0, le vaisseau est un drone entièrement automatisé.	—	10 k\$ x Taille
Quartiers (*) : assez d'espace et d'aménagements pour plus de personnel (20 % de l'Équipage listé pour la Taille du vaisseau). Pour prendre en charge plus de passagers, utilisez Superstructure.	Taille / 4	10 k\$ x Taille
Propulseur PRL (1) : fournit au vaisseau la capacité de faire des sauts PRL ainsi que les systèmes de navigation nécessaires.	Taille / 2	2 M\$ x Taille
Rayon tracteur (*) : les rayons tracteurs sont des armes spécialisées utilisées pour retenir l'ennemi et le tracter jusqu'au vaisseau. Un vaisseau ne peut affecter que des vaisseaux de Taille inférieure. La portée est courte (environ 1 kilomètre), ce qui fait qu'un vaisseau doit se trouver à Portée Courte lors d'une poursuite pour pouvoir utiliser cette arme. L'opérateur doit réussir un jet de Connaissance (Électronique) à -4 opposé au jet de Pilotage (ou de Connaissance (Électronique)) pour les vaisseaux de Taille Grande ou supérieure) du pilote du vaisseau adverse. En cas de succès, le vaisseau ciblé est pris et attiré jusqu'à l'attaquant en 2d6 rounds. Les systèmes vitaux du vaisseau capturés restent opérationnels, mais tous ses moteurs et ses armes sont inopérants.	Taille / 2	1 M\$
Réservoirs de carburant (*) : chaque réservoir de carburant augmente la capacité du vaisseau de 50 % de la valeur de base.	Taille / 2	100 k\$ x Taille
Soute à bombes (*) : chacun de ces Mods permet de larguer 4 petites bombes, 2 moyennes ou 1 grande (ou supérieure) par round sans malus. Toutes les attaques utilisent le même jet de dé. La Compétence utilisée pour larguer des bombes est Connaissance (Bombardement).	1	50 k\$

Type	Mods	Prix
Superstructure (*) : les superstructures sont de grandes extensions qui augmentent grandement la place disponible sur un vaisseau spatial, en général pour des marchandises ou des passagers. Chaque superstructure augmente de 1 le carburant utilisé chaque jour, prend la place de 10 Mods et réduit de 1 la Résistance du vaisseau (mais pas son Armure) dans la mesure où il réduit l'intégrité de la coque. Choisissez le type de superstructure dans l'encadré Superstructures (p. 88).	10	5 M\$
Système de camouflage (1) : ce véhicule est équipé de revêtement absorbant les ondes radar, de réducteurs de chaleur, de brouilleur ou d'autres appareils le rendant difficile à détecter, que ce soit par la vue ou à l'aide de capteurs. Toute personne cherchant à détecter ou attaquer le vaisseau disposant de ce Mod subit un malus de -4 à ses actions. L'effet se déclenche en tant qu'action gratuite, mais est annulé chaque fois que le vaisseau utilise une arme ou émet un signal non camouflable (comme un signal radio ou l'utilisation de capteurs actifs).	Taille	50 k\$ x Taille
Système de visée (1) : l'ordinateur de bord est connecté à toutes les armes du vaisseau ce qui permet de compenser les aléas liés au mouvement, à la portée, au recul, ainsi que les malus d'actions multiples. Cette amélioration annule 2 points de malus sur les tirs, mais ne concerne évidemment pas les tirs que pourraient faire les passagers eux-mêmes.	1	10 k\$ x Taille
Téléporteur (*) : ultra-tech. Les téléporteurs fonctionnent en transformant la matière physique en énergie, en envoyant cette énergie à travers l'espace et en reconstituant le sujet d'origine lorsqu'il arrive à destination. Chaque téléporteur peut transporter jusqu'à 6 personnes à la fois ou 500 kg d'équipement jusqu'à 150 kilomètres, ou 1 500 kilomètres si un relais est disponible.	2	5 M\$
Tubes lance-torpilles (*) : chaque tube permet de lancer 2 torpilles légères ou 1 lourde à la fois (sur une ou deux cibles, au choix).	1	500 k\$
Vitesse (*) : augmentez l'Accélération de 5 et la Vitesse Maximale de 50. Un vaisseau ne peut avoir à la fois les Mods Vitesse et Vitesse limitée.	1	100 k\$ / Taille
Vitesse limitée (3) : le vaisseau sacrifie de la puissance et de la vitesse pour augmenter l'espace utilisable. Réduisez l'Accélération de 5 et la Vitesse Maximale de 50 à chaque fois que ce Mod est choisi, et augmentez le nombre de Mods disponibles de Taille / 2.	—	—



SUPERSTRUCTURES

Vous trouverez ici les superstructures disponibles en sélectionnant le Mod du même nom :

- ▶ **Espace passagers** : des quartiers de luxe sont destinés aux longs voyages. Ils comprennent des jardins hydroponiques, des salles de spectacles, des gymnases, des centres commerciaux, des restaurants, des magasins et des chambres pour jusqu'à 700 passagers et 50 membres d'Équipage supplémentaires. Le prix d'un voyage sur un tel vaisseau est en moyenne de 200 \$ par jour.
- ▶ **Hangar** : un grand hangar destiné à l'appontage. Il peut contenir jusqu'à 24 points de Taille de véhicule, vaisseaux (Petits ou Moyens) ou mechas. Sont inclus de la place supplémentaire pour le carburant, la maintenance, l'entraînement ainsi que des salles de briefing, et ajoute 50 membres d'Équipage supplémentaires qui y sont affectés.
- ▶ **Installation spécialisée** : ces quartiers peuvent représenter tout ce qui n'est pas défini par les superstructures citées dans cet encart. Il peut s'agir d'un hôpital embarqué ou de laboratoires de recherche. La fonction détermine les spécificités, mais de manière générale, cette superstructure permet d'héberger et de faire travailler jusqu'à 200 individus.
- ▶ **Quartiers militaires** : des baraquements spartiates, comprenant des salles d'entraînement, des armureries et quelques salles de détente pour jusqu'à 450 marines de 50 membres d'équipage (cuisiniers, techniciens, etc.).
- ▶ **Super-conteneurs** : de gigantesques entrepôts capables de stocker jusqu'à 25 000 m³ de marchandises. Le coût de cette superstructure est divisé par deux si le stockage se fait dans une section non pressurisée.
- ▶ **Usine** : le vaisseau dispose d'ateliers de maintenance et de fabrication capable de fabriquer des pièces nécessaires aux longs voyages, aux opérations militaires ou à destination des colonies. L'Équipage est augmenté de 100 personnes. Le vaisseau doit également disposer au moins d'une navette capable de délivrer des matériaux bruts à l'usine. Chaque usine génère des revenus hebdomadaires de 2d6 × 100 k\$ dans un environnement propice (comme un champ d'astéroïdes ou une planète tellurique). Ajoutez ou supprimez 1d6 en fonction de l'environnement et de la disponibilité de matières premières. Il est possible de créer du carburant pouvant être utilisé par le vaisseau (ou pour en ravitailler d'autres).

Exemples de vaisseaux

Vous trouverez ci-dessous tout un ensemble de vaisseaux utilisant les règles présentées dans les pages précédentes. Ils peuvent être utilisés tels quels, modifiés avec des Mods supplémentaires, ou simplement en tant que modèles pour créer vos propres vaisseaux.

► **Passerelle** : sur les vaisseaux de taille Grande ou supérieure, la passerelle est le centre névralgique du vaisseau. Son équipage comprend le capitaine, son copilote, un navigateur, un officier de communications, un ingénieur en chef, un officier médical, un intendant, un officier de chargement (pour un cargo) et un officier d'armement ou un officier de tir pour chaque arme.

► **Armes** : notez que « 4 quadruples lasers légers jumelés » signifie un ensemble de quatre groupes de quatre lasers jumelés.



Bombardier

Cet appareil atmosphérique versatile a pour mission de détruire des cibles au sol et d'attendrir les défenses avant un assaut d'infanterie. Il est équipé de bombes de tailles variables, ainsi que d'une batterie de lance-missiles pour se débarrasser des chasseurs ennemis.

L'équipage est constitué d'un pilote, d'un copilote, de deux officiers de tir et d'un bombardier.

Vaisseau Moyen

Taille	Acc/VMMax	Montée	Résistance	Équipage	Prix
8	45/600	2	33 (14)	5	13,8 M\$

Mods disponibles : 1

Notes : IA, AMCM, Armure, Atmosphérique, Capteurs planétaires, Système de visée

2	doubles lasers moyens jumelés				
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	
	150/300/600	2d10+2	1	100	
Notes : PA 5, Arme Lourde, tir de réaction. Tir +1.					
1	Soute à bombes avec 20 grosses bombes, 8 bombes moyennes, 12 petites bombes				
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	
	Largage	10d10	1	1	
	Notes : grosse bombe , PA 30, Arme Lourde, Rayon de 20 cases				
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	
	Largage	8d10	1	1	
	Notes : bombe moyenne , PA 20, Arme Lourde, Rayon de 10 cases.				
Portée	Dégâts	CdT	Tirs		
Largage	6d10	1	1		
Notes : petite bombe , PA 10, Arme Lourde, Grand gabarit.					
1	Lance-missiles avec 12 missiles légers				
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	
	200/400/800	6d6	1	1	
Notes : PA 8, Arme Lourde, Petit Gabarit.					

Chasseur

Une version standard capable d'évoluer dans l'atmosphère d'une planète ou dans l'espace. Idéal pour la protection d'un vaisseau amiral ou pour des patrouilles à courte distance.

Petit vaisseau

Taille	Acc/VMMax	Montée	Résistance	Équipage	Prix
6	70/900	3	22 (7)	1	5,32 M\$

Mods disponibles : 3

Notes : IA, AMCM, Armure, Atmosphérique, Boucliers déflecteurs, 4×Vitesse, Boucliers, Système de visée

1	Quadruples lasers moyens jumelés (fixe)			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	150/300/600	2d10+4	1	100
Notes : PA 5, Arme Lourde, tir de réaction. Tir +2.				

Croiseur de combat léger

Les croiseurs de combat légers sont des vaisseaux capables de remplir de nombreuses missions de combat. Leur prix relativement réduit en fait l'un des types de vaisseaux militaires les plus communs. Cette version est équilibrée entre l'attaque et la défense, disposant de lasers légers pour se débarrasser des chasseurs ennemis.

Vaisseau Gigantesque

Taille	Acc/VMMax	Montée	Résistance	Équipage	Prix
20	25/250	-1	62 (23)	1 000	236 MM\$

Mods disponibles : 7

Notes : IA, AMCM, 6×Armure, Boucliers déflecteurs, Propulseur PRL, Capteurs galactiques, Boucliers, Vitesse limitée, Système de visée

1	Catapulte électromagnétique 10 (Fixe)			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	100/200/400	10d12	1	15
Notes : Arme Lourde.				
2	doubles catapultes électromagnétiques 6 jumelées			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	100/200/400	6d12+2	1	15
Notes : Arme Lourde. Tir +1				
4	doubles lasers légers jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	150/300/600	2d10+2	1	100
Notes : PA 5, Arme Lourde, tir de réaction. Tir +1.				

1	Soute à bombes avec 2 City Buster, 4 Block Buster, 12 grosses bombes			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	Largage	10d10	1	1
	<i>Notes : City Buster, PA 40, Arme Lourde, Rayon de 50 cases.</i>			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	Largage	10d10	1	1
	<i>Notes : Block Buster, PA 40, Arme Lourde, Rayon de 30 cases.</i>			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	Largage	10d10	1	1
<i>Notes : grosses bombes, PA 30, Arme Lourde, Rayon de 20 cases.</i>				
4	lance-missiles avec 16 missiles lourds			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	200/400/800	8d6	1	1
	<i>Notes : PA 15, Arme Lourde, Gabarit Moyen.</i>			
2	tubes lance-torpilles (fixe) avec 20 torpilles lourdes			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	300/600/1 200	10d12	1	1
	<i>Notes : PA 80, Arme Lourde, Grand Gabarit.</i>			

Navette

Ce petit vaisseau permet de faire des allers-retours de vaisseau à vaisseau ou de vaisseau à planète. Une navette peut embarquer jusqu'à 60 passagers en plus du pilote. Des navettes spécialisées pour les opérations de transport ou de minage sacrifient généralement la place réservée aux passages pour gagner de la place.

Petit vaisseau

Taille	Acc/VM _{max}	Montée	Résistance	Équipage	Prix
6	50/700	3	20 (5)	1+50	2,8 M\$

Mods disponibles : 7

Notes : IA, AMCM, Atmosphérique, Boucliers défecteurs, 6×Compartment passagers, Capteurs planétaires.

Navettes de transport de troupes

Ces vaisseaux permettent de déposer des troupes armées à la surface d'une planète. Chacune peut transporter jusqu'à 40 passagers. Elles sont équipées de contre-mesures anti-missiles afin d'assurer leur mission.

Vaisseau Moyen

Taille	Acc/VMMax	Montée	Résistance	Équipage	Prix
8	45/600	2	33 (14)	5+20	6,8 M\$

Mods disponibles : 6

Notes : IA, AMCM, 4×Armure, Atmosphérique, Boucliers déflecteurs, 4×Compartiment passagers, Capteurs planétaires, Boucliers, Système de visée

1	Doubles autocanons moyens jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	50/100/200	3d8	3	100
Notes : PA 6, Arme Lourde.				

Patrouilleur

Les patrouilleurs sont chargés des attaques éclair contre les vaisseaux plus volumineux ou comme escorte musclée contre les pirates et les nuées de chasseurs. Ils sont souvent utilisés comme vaisseaux de patrouille ou escortes diplomatiques.

Grand vaisseau

Taille	Acc/VMMax	Montée	Résistance	Équipage	Prix
12	50/600	1	35 (8)	50	55 M\$

Mods disponibles : 0

Notes : IA, AMCM, Boucliers déflecteurs, Propulseur PRL, Capteurs galactiques, Boucliers, 2×Vitesse, Système de visée

2	doubles lasers moyens jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	150/300/600	3d10+2	1	100
Notes : PA 10, Arme Lourde. Tir +1.				
1	Laser super lourd (fixe)			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	150/300/600	6d10	1	100
Notes : PA 25, Arme Lourde.				
2	tubes lance-torpilles avec 8 torpilles lourdes (fixe)			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	300/600/1 200	10d12	1	1
Notes : PA 80, Arme Lourde, Grand Gabarit.				

Porte-chasseurs

Ces appareils sont capables de larguer des nuées de chasseurs et de bombardiers sur les vaisseaux ennemis. Ils sont relativement peu armés et résistants, se reposant sur leur escorte pour repousser les attaques ennemies. Cette version dispose de 3 navettes de transport de troupes, 12 chasseurs, 3 bombardiers et 500 marines en support.

Vaisseau Immense

Taille	Acc/VM _{Max}	Montée	Résistance	Équipage	Prix
24	10/50	-2	49 (13)	3 700	1,19 MM\$

Mods disponibles : 13

Notes : IA, AMCM, Boucliers défecteurs, Propulseur PRL, Capteurs galactiques, 3×Vitesse limitée, 5×Superstructure (Hangar), Superstructure (Quartiers militaires), Système de visée

4	quadruples lasers légers jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	150/300/600	2d10+4	1	100
Notes : PA 5, Arme Lourde, tir de réaction. Tir +2.				
2	tubes lance-torpilles (fixe) avec 20 torpilles lourdes (4 avec des têtes IEM)			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	300/600/1 200	10d12	1	1
Notes : PA 80, Arme Lourde, Grand Gabarit.				

Station spatiale

Une station spatiale autonome a pour but de pourvoir les voyageurs de passage en carburant, réparations, commerces et relaxation. La plupart des vaisseaux s'amarrant grâce à des sas externes, mais deux hangars sont disponibles pour des vaisseaux plus petits. Un troisième hangar contient six chasseurs prêts à sortir à tout moment pour assurer la défense de la station, bien que le meilleur gage de sa sécurité soit sa neutralité et la puissance de ses boucliers. Les forces de sécurité à bord sont capables de maintenir un semblant de calme parmi les milliers d'habitants de la station.

Vaisseau titanesque

Taille	Acc/VM _{Max}	Montée	Résistance	Équipage	Prix
32	5/50	-4	55 (20)	20 000	10,8 MM\$

Mods disponibles : 1

Notes : IA, 10×Commerces, Capteurs planétaires, Boucliers, 3×Vitesse limitée, 2×Superstructures (Super-conteneurs), 6×Superstructure (Espace passagers), 2×Superstructure (Usine de carburant), 3×Superstructure (Hangar), Superstructure (Quartiers militaires), Superstructure (Spécialisée — Cale sèche pour réparation de vaisseaux).

Transport léger

Ces vaisseaux sont utilisés pour le transport de matériel spécialisé (et parfois pour la contrebande). C'est le vaisseau idéal pour un groupe de personnages débutants.

Vaisseau Moyen

Taille	Acc/VMax	Montée	Résistance	Équipage	Prix
8	55/700	2	25 (6)	5	23,53 M\$

Mods disponibles : 4

Notes : IA, AMCM, Atmosphérique, Boucliers défecteurs, Propulseur PRL, Capteurs planétaires, Boucliers, 2×Vitesse

1	Doubles lasers lourds jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	150/300/600	4d10+2	1	100
Notes : PA 15, Arme Lourde. Tir +1.				

Transport intrasystème

Ces vaisseaux sont destinés à transporter des marchandises au sein d'un même système solaire avec un équipage réduit au minimum. Il en existe des version disposant de hangars et de navettes permettant le déchargement sur les planètes. Pour ces derniers, ajoutez une Superstructure (Hangar), 50 membres d'équipage, trois navettes de chargement et une navette de passagers.

Grand Vaisseau

Taille	Acc/VMax	Montée	Résistance	Équipage	Prix
12	30/400	1	31 (8)	10	32 M\$

Mods disponibles : 4

Notes : IA, AMCM, Boucliers défecteur, Capteurs planétaires, 4×Moins de places, 4×Superstructures (Super-conteneurs, non pressurisé), 2×Vitesse limitée

2	doubles autocanons lourds jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	75/150/300	4d8	3	100
Notes : PA 8, Arme Lourde.				

Transport de troupes

Plusieurs bataillons de marines ou d'autres corps militaires peuvent embarquer et vivre sur ces vaisseaux durant de longues périodes en jouissant d'un confort relatif. Un tel vaisseau peut loger jusqu'à 900 marines et 250 personnels d'intendance en plus de l'équipage du vaisseau. Le hangar est doté de trois navettes de transport de troupes.

Vaisseau gigantesque

Taille	Acc/VMax	Montée	Résistance	Équipage	Prix
20	25/250	-1	47 (11)	1 250+900	255,82 M\$

Mods disponibles : 6

Notes : IA, AMCM, Boucliers défecteurs, Propulseur PRL, Vitesse limitée, Superstructure (Hangar), 2×Superstructure (Quartiers militaires), Système de visée

2	autocanons lourds			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	75/150/300	4d8	3	100
Notes : PA 8, Arme Lourde.				
2	lance-missiles (fixe) avec 16 missiles lourds (dont 8 IEM)			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	200/400/800	8d6	1	1
Notes : PA 15, Arme Lourde, Gabarit Moyen.				

Vaisseau de croisière

Véritables villes flottantes, ces monstres sont dédiés au transport de passagers entre systèmes. Cette version est capable d'embarquer jusqu'à 6 000 passagers et membres d'équipage. Elle dispose également d'un hangar avec six navettes pour l'embarquement et les excursions planétaires des passagers.

Vaisseau Immense

Taille	Acc/VMax	Montée	Résistance	Équipage	Prix
24	20/150	-2	49 (13)	3 200+2 800	1,1 MM\$

Mods disponibles : 9

Notes : IA, AMCM, Propulseur PRL, 4×Superstructure (Espace passagers), 2×Superstructure (Hangar).

Vaisseau pirate

Là où le commerce se développe, il en va de même pour les pirates. La plupart utilisent des vaisseaux capturés et bidouillés avec des pièces d'autres vaisseaux. L'espace disponible est généralement utilisé pour stocker le butin.

Grand vaisseau

Taille	Acc/VMMax	Montée	Résistance	Équipage	Prix
12	50/600	1	35 (8)	50	28,77 M\$

Mods disponibles : 5

Notes : IA, AMCM, Boucliers déflecteurs, Capteurs galactiques, Boucliers, 2×Vitesse, Système de visée

2	doubles lasers légers jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	150/300/600	2d10+2	1	100
	Notes : PA 5, Arme Lourde, tir de réaction. Tir +1.			
2	doubles lasers moyens jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	150/300/600	3d10+2	1	100
	Notes : PA 10, Arme Lourde. Tir +1			
2	tubes lance-torpilles (fixe) avec 8 torpilles légères (dont 4 IEM), 8 torpilles lourdes (dont 4 IEM)			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	300/600/1 200	8d12	1	1
	Notes : torpille légère , PA 40, Arme Lourde, Grand Gabarit.			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
300/600/1 200	10d12	1	1	
	Notes : torpille lourde , PA 80, Arme Lourde, Grand Gabarit.			

Vaisseau de recherche

Les vaisseaux de recherche sont de véritables laboratoires mobiles, capables d'aller là où personne n'est encore allé. Cette version accueille un équipage de 50 personnes, dont des pilotes, des cuisiniers, des éclaireurs ou des officiers de maintenances, ainsi que 200 scientifiques et leurs assistants. Un hangar est également disponible, avec deux navettes et un véhicule d'exploration (voir p. 92 et p. 109).

La superstructure spécialisée est remplie de laboratoires et de salles stériles destinées à recevoir des échantillons de toutes sortes, et dispose d'un équipement d'analyse dernier cri.

Grand vaisseau

Taille	Acc/VMMax	Montée	Résistance	Équipage	Prix
12	40/500	1	35 (8)	100+200	46,82 M\$

Mods disponibles : 2

Notes : IA, Propulseur PRL, Capteurs galactiques, Superstructure (Hangar), Superstructure (Spécialisée — laboratoires)

ASPECTS

L'apparence des vaisseaux est dépendante de votre campagne. La navette décrite ci-dessus pourrait être faite de métal blanc et de large panneau transparents, avec des courbes harmonieuses (comme dans le film *Oblivion*) ou un vaisseau plus brut comme on s'attendrait à le voir dans un film de la franchise *Alien*. De manière générale, les caractéristiques sont les mêmes, mais c'est la description que vous en faites qui rendra chaque vaisseau mémorable et unique.

Suivez le même mode de pensée pour les vaisseaux aliens : les vaisseaux rakashans ont peut-être l'avant représentant une tête de lion, les tribus de Mortis voyagent à bord de vaisseaux-tombeaux à travers l'espace, ou un vaisseau d'invasion de maléfiques insectoïdes utilisera simplement les caractéristiques d'un transport de troupes classique, bien que sa structure soit faite de chitine recouverte de limons visqueux. Les canons lourds ne tirent peut-être pas des obus dans le sens où les humains l'entendent, mais des nuées de larves explosives, et les missiles sont en fait des créatures à moitié conscientes qui explosent lorsqu'elles entrent en contact avec les vaisseaux ennemis.



VÉHICULES

Les explorateurs galactiques ne se déplacent pas uniquement d'une planète à l'autre, ils doivent aussi pouvoir rester mobiles à la surface de ces dernières. Vous trouverez dans ce chapitre une liste de véhicules susceptibles de les assister dans cette tâche.

► **Taille** : correspond à la Taille du véhicule, mais également à sa capacité à être amélioré et modifié.

► **Acc/VMax** : correspond aux valeurs d'Accélération et de Vitesse Maximale en cases par round. La Vitesse Maximale est utilisée lors des batailles et n'est pas totalement réaliste, mais adaptée au jeu avec des figurines. La Vitesse Maximale est également utilisée en tant que référence dans les règles de Poursuites.

► **Résistance** : représente sa résistance et sa capacité à fonctionner malgré les coups encaissés. Son blindage, déjà inclus dans cette valeur, est indiquée en outre entre parenthèses. Par exemple, 15 (4) signifie que le véhicule a une Résistance de 15, incluant 4 points de blindage. Si le véhicule dispose de valeurs de blindage différentes en fonction des côtés, ils sont exprimés sous la forme Avant/Côté/Arrière.

► **Mods** : représente le nombre de Mods qui peuvent être installés sur un véhicule. Les Mods inutilisés représentent un volume d'environ 8 m^3 ($2 \text{ m} \times 2 \text{ m} \times 2 \text{ m}$).

► **Passagers** : correspond au nombre de places pour les passagers, et peut être modifié par certains Mods. Notez que cette valeur est différente de celle présentée dans les règles de *Savage Worlds*, car ici nous créons des véhicules, nous ne collons pas des caractéristiques à des véhicules réels.

► **Prix** : représente le prix pour un véhicule de ce type.

Logistique

De manière générale, les véhicules devraient disposer de suffisamment de carburant et de munitions pour ne pas avoir à se soucier de tenir le décompte exact.

Dans certains cas, toutefois, comme des expéditions prolongées sans possibilité de ravitaillement, la gestion de ce genre de ressources peut devenir une des priorités des personnages.

Munitions

Les munitions peuvent être décomptées normalement, ou, comme pour les vaisseaux spatiaux, on peut considérer que tous les projectiles sont disponibles en quantité illimitée à l'exception de ceux qui dépassent la taille de missiles ou de grenades.

Carburant

Les véhicules futuristes disposent généralement de suffisamment de carburant pour une utilisation normale. En cas d'utilisation prolongée, c'est au MJ de décider jusqu'où peut aller un véhicule particulier avant d'avoir besoin de refaire le plein.

Les véhicules utilisant un carburant fossile (comme de l'essence) peuvent généralement fonctionner en continu pendant 12 heures dans des conditions normales d'utilisation. Un plein coûte $100 \$ \times \text{Taille}$ par jour les univers « futur proche ».

Les véhicules disposant de réacteurs à fusion miniatures, les batteries évoluées ou autres

sources d'énergie high-tech peuvent fonctionner jusqu'à une semaine en conditions normales d'utilisation. Les recharger revient à $100 \$ \times$ Taille. Dans le cas des batteries et des réacteurs à fusion, cette opération requiert une grande quantité d'électricité et ce, durant une heure par catégorie de Taille du véhicule.

Réparations

Les véhicules endommagés peuvent être réparés à condition de disposer des bons outils et d'un peu de temps. Chaque jet de Réparation nécessite un total de deux heures de travail par blessure du véhicule. Travailler sans disposer des possibilités d'un garage impose un malus de -2 au jet de Réparation, alors qu'une installation spécialisée ou avancée octroie un bonus de +2.

Chaque succès et Relance permet de supprimer une blessure au véhicule ou Dégradation critique, et chaque Relance supplémentaire permet de réduire le temps de réparation de moitié.

► **Prix** : les réparations coûtent 5 % du prix total du véhicule pour chaque Blessure ou Dégradation critique. Par exemple, effectuer des réparations sur un véhicule d'une valeur originale de 10 000 \$, ayant subi 2 blessures et une Dégradation Critique coûterait 15 % de la valeur du véhicule, soit 1 500 \$.

Acquisition

La majorité des véhicules ne sont pas accessibles aux personnages de Rang Novice. S'il est commun dans l'univers que chacun dispose d'un véhicule, le MJ peut souhaiter offrir une voiture moyenne aux personnages.

Dans les univers où les combats entre véhicules sont monnaie courante, le MJ peut

même aller jusqu'à donner aux personnages nouvellement créés un budget de 30 000 \$ par tête, que les joueurs peuvent choisir de mettre en commun pour acheter un meilleur véhicule pour le groupe ou au contraire décider de choisir chacun de leur côté.

Combat entre véhicules

Les règles de combat entre véhicules (voir *Savage Worlds* p. 177) s'appliquent, avec trois considérations supplémentaires :

► **Dégradations critiques** : si les véhicules de votre univers utilisent des sources d'énergie avancées, il est possible qu'elles explosent lorsqu'elles sont touchées et détruites. Si le cas se présente (lorsque le résultat Épave apparaît sur la table des Dégradations critiques), le véhicule explose, causant 3d10 de dégâts dans un rayon de 10 cases (20 mètres).

► **Taille** : ajoutez +2 lors des jets visant un autre véhicule (Tir, Conduite, etc.) si la cible a une Taille supérieure d'au moins 2 points, et appliquez un malus de -2 si la cible a une Taille inférieure d'au moins 2 points.

► **Vitesse** : pour les combats entre véhicules utilisant les cases, le malus maximum applicable à une cible en mouvement est de -10. Pour les règles de Poursuite, la Vitesse Maximale est déjà prise en compte.

Améliorations

Pour créer des véhicules et les améliorer, commencez par choisir une taille de châssis, puis sélectionnez les Mods nécessaires dans les pages suivantes. Vous pouvez également installer des armes de véhicule (voir la liste p. 44).

Les modifications de véhicules peuvent donner des chiffres différents de ceux que

vous trouverez dans les règles de *Savage Worlds*, ce qui s'explique par l'utilisation de matériaux plus légers et plus résistants.

Les véhicules sont considérés comme disposant de roues, à moins qu'ils ne disposent des Mods Aérien, Amphibie, Chenilles ou Hover.

TAILLE DES VÉHICULES

Châssis	Taille	Acc/Vmax	Résistance	Mods	Passagers	Prix
Super-léger	1	10/35	5	2	1	500 \$
Léger (motos)	2	10/30	9 (2)	5	2	1 k\$
Moyen (voitures)	3	10/25	12 (3)	10	4	8 k\$
Grand (SUV, pickup)	4	10/20	15 (4)	15	6	12 k\$
Lourd (VAB, char léger)	6	5/15	20 (5)	20	8	30 k\$
Super-lourd (Char)	8	5/10	25 (6)	25	10	60 k\$
Titan (Char)	10	5/10	30 (7)	30	20	100 k\$
Colosse (Char)	12	5/10	35 (8)	40	40	500 k\$
Goliath (Plateforme de combat)	14	5/10	40 (9)	50	80	1 M\$



MODS DE VÉHICULES

Le nombre entre parenthèses correspond au nombre de fois qu'un équipement peut être implanté sur véhicule. Un astérisque signifie qu'il n'y a aucune limite.

Type	Mods	Prix
AMCM (1) : les contre-mesures anti-missiles comprennent des brouilleurs et des leurres. Ils octroient un bonus de +2 aux jets de Conduite, Pilotage ou Connaissance (Électronique) pour éviter les attaques de missiles.	1	5 k\$ × Taille
Amphibie (1) : le véhicule peut se déplacer à la moitié de ses scores Acc/VMMax sous l'eau.	1	1 k\$ × Taille
Arme fixe (*) : les armes fixes n'ont pas d'axe de rotation. Sur des combats de véhicule utilisant des figurines, elles ne peuvent tirer que dans un angle de 45 ° autour de leur orientation. Dans les règles de Poursuite, elles ne peuvent être utilisées que lorsque le véhicule a l'avantage et que la carte d'action est au moins un Valet. Faites la somme des Mods nécessaires à toutes les armes fixes, puis divisez le résultat par 2 pour connaître le nombre de Mods réellement utilisés.	voir ci-contre	—
Armes jumelées (*) : des armes du même type peuvent être synchronisées par 2 ou par 4 et faire feu comme une seule (par 3 ça ne marche pas). Les armes jumelées par 2 bénéficient d'un bonus de +1 pour toucher et +2 aux dégâts ; les armes jumelées par 4 bénéficient d'un bonus de +2 au toucher et +4 aux dégâts. Faites d'abord le total des armes jumelées, puis divisez le nombre total de Mods requis par 2 (si vous jumelez des armes fixes, divisez le total par 2).	voir notes	—
Armure (Taille) : cette amélioration octroie un bonus de +2 à l'Armure du véhicule. Une Armure de +4 ou supérieure est considérée comme une Armure lourde. Il est possible de concentrer le blindage sur l'avant. Dans ce cas, le bonus d'Armure est de +3 à l'avant, +2 sur les côtés et le dessus, et +1 à l'arrière en dessous. Lors d'une poursuite, un personnage avec l'Avantage et une carte Valet ou supérieure peut viser les flancs d'un véhicule ennemi, et même l'arrière s'il a un Roi ou mieux.	1	1 k\$ × Taille
Bateau (1) : le véhicule est un navire ou un bateau. Son Accélération et sa Vitesse Maximale sont réduites de moitié (arrondi au supérieur). Le Mod Vitesse permet d'augmenter l'Accélération de 3 et la Vitesse Maximale de 5. Pour les navires de grande taille comme les navires de guerre ou de croisière, utilisez les règles des vaisseaux spatiaux pour la Taille, la Résistance et l'équipage, et vous pouvez y installer tous les Mods de vaisseaux qui ne sont pas réservés exclusivement à l'espace (comme les moteurs PRL par exemple). Si un Mod particulier existe déjà dans la liste des Mods de véhicule, privilégiez celle-ci. Les navires peuvent disposer de tubes lance-torpilles.	—	—

Type	Mods	Prix
Blindage électromagnétique (*) : augmente la Résistance du véhicule de +6 contre les attaques par impulsion électromagnétique (IEM — voir p. 49).	2	5 k\$ × Taille
Blindage incliné (1) : les plaques de métal sont inclinées pour augmenter la probabilité qu'un impact soit dévié par le blindage. Les attaques directes des armes balistiques subissent un malus de -2 au toucher.	2	3 k\$ / Taille
Boosters (*) : des carburants spéciaux comme l'oxyde d'azote ou autre permettent de doubler l'Accélération et la Vitesse Maximale durant un round. Chaque booster peut être utilisé 6 fois avant d'être remplacé. Les effets de plusieurs boosters ne se cumulent pas. Il est possible de recharger un booster au prix de 100 \$ par charge.	1	1 k\$ × Taille
Boucliers (1) : le véhicule est protégé par un bouclier d'énergie qui absorbe Taille points de dégâts avant d'être épuisé (10). Déduisez d'abord les dégâts de la protection du bouclier, puis appliquez le reste au véhicule (la Pénétration d'Armure fonctionne alors normalement). Ce genre de boucliers fait exploser les missiles et les torpilles avant qu'elles n'entrent en contact avec le véhicule : leurs dégâts sont donc réduits de moitié. S'il n'attaque pas, un véhicule peut régénérer un nombre de points de bouclier égal à sa Taille par round.	Taille / 2	25 k\$ × Taille
Boucliers défecteurs (1) : le véhicule est protégé par un bouclier d'énergie capable de dévier les attaques balistiques (il n'a aucun effet contre les lasers). Les attaquants subissent un malus de -2 à leurs jets de Tir.	2	10 k\$ × Taille
Châssis renforcé (3) : augmente la Résistance du châssis de +2	1	1 k\$ × Taille
Chenilles (1) : le véhicule est doté de chenilles et non de roues, ce qui lui permet de passer des obstacles assez bas. Son Accélération est réduite de 2 et sa Vitesse Maximale de 5, et permet d'ignorer le malus de Conduite sur les terrains difficiles. Si vous utilisez les déplacements avec cases, considérez que chaque case de terrain difficile comme une 1,5 case et non 2.	—	1 k\$ × Taille
Capteurs (1) : fonctionne de la même manière que les grands systèmes de capteurs (voir p. 30)	1	50 k\$
Équipage exposé (1) : les motos et autres véhicules du même genre n'offrent pas de réelle protection à leurs conducteurs et leurs passagers. En cas de dégâts à l'équipage, ce dernier ne bénéficie pas de l'Armure du véhicule en tant que bonus à sa Résistance.	—	-50 % du prix de base
Espace de vie (Spécial) : véhicule de Taille Grande ou supérieure uniquement. Le véhicule dispose d'une superstructure supplémentaire proposant des quartiers d'habitation complets dédiés aux longs voyages avec couchages pour 4 personnes et une salle de bains et une cuisine commune (peu importe le nombre de fois où est pris ce Mod). La Résistance du véhicule est réduite de 1 à chaque fois que ce Mod est choisi, et ce dernier peut être choisi un nombre de fois égal à la moitié de la Résistance d'origine.	3	5 k\$

VÉHICULES

Type	Mods	Prix
Hover (1) : ce véhicule utilise des hélices pour flotter à quelques dizaines de centimètres du sol. Il ignore les terrains difficiles et les obstacles jusqu'à 1 mètre de hauteur. La version Ultra-tech utilise l'anti-gravité. Le prix est double, mais le coût en Mods est réduit de moitié (arrondi au supérieur).	Taille	5 k\$ × Taille
Intelligence Artificielle (1) : l'IA du véhicule est capable de piloter l'ensemble des systèmes intégrés, du pilotage aux armes embarquées. Elle a d10 en score de Compétence dans les domaines concernés, mais est considérée comme un « Extra » et ne bénéficie donc pas de dé Joker. L'IA ne subit pas de malus d'actions multiples. En combat, l'IA agit lors de la carte d'action du conducteur. Donner un ordre verbal court à une IA est une action gratuite.	—	10 k\$ × Taille
Lance-missiles (*) : permet de lancer jusqu'à 4 missiles légers ou 2 lourds ou anti-blindage à la fois.	1	50 k\$
Maniabilité (3) : le véhicule est précis et maniable. Chaque fois que ce Mod est choisi, le véhicule octroie un bonus de +1 aux jets de Conduite ou de Pilotage.	1	5 k\$ × Taille
Montée accrue (*) : véhicule aérien uniquement. Le score de Montée du véhicule est augmenté de 1.	1	5 k\$ × Taille
Options de luxe (1) : en général réservé aux véhicules civils, ces options de luxe comprennent des systèmes hi-fi et écrans intégrés, minibar et autres frigos. Plus le véhicule est grand, plus les options sont en général extravagantes.	1	1 k\$ × Taille
Places en moins (*) : augmentez la capacité de Mods de 1 tous les 4 points de Passagers déduits (arrondissez au supérieur les Mods).	—	—
Places en plus (*) : le véhicule dispose de places pour 4 membres d'équipages ou passagers supplémentaires.	1	1 k\$
Quatre roues motrices (1) : ignorez les malus lié aux terrains difficiles. Si vous utilisez les déplacements avec cases, considérez que chaque case de terrain difficile comme une 1,5 case et non 2.	1	1 k\$ × Taille
Système de camouflage (1) : ce véhicule est équipé de revêtement absorbant les ondes radar, de réducteurs de chaleur, de brouilleur ou d'autres appareils le rendant difficile à détecter, que ce soit par la vue ou à l'aide de capteurs. Toute personne cherchant à détecter ou attaquer le véhicule disposant de ce Mod subit un malus de -4 à ses actions. L'effet se déclenche en tant qu'action gratuite, mais est annulé chaque fois que le véhicule utilise une arme ou émet un signal non camouflé (comme un signal radio, un mouvement ou l'utilisation de capteurs actifs).	Taille	10 k\$ × Taille

Type	Mods	Prix
Système d'éjection (1) : si le véhicule passe à l'état d'Épave, les membres d'équipage ou passagers peuvent faire un jet d'Agilité à -4 (ou sans malus pour ceux qui se trouvaient en attente ou qui n'ont pas encore agi durant le round). Ceux qui réussissent ont déclenché le système d'éjection et sont saufs. Ceux qui échouent subissent les dégâts habituels et ne sont pas éjectés. Le système d'éjection est accessible aux membres d'équipage comme aux passagers.	Taille / 2	5 k\$ × Taille
Système de visée (1) : l'ordinateur de bord est connecté à toutes les armes montées sur le véhicule ce qui permet de compenser les aléas liés au mouvement, à la portée, au recul, ainsi que les malus d'actions multiples. Cette amélioration annule 2 points de malus de Tir, mais ne concerne évidemment pas les tirs que pourraient faire les passagers du véhicule avec leurs armes personnelles.	1	10 k\$ × Taille
Véhicule aérien, antigrav (1) : Ultra-tech. Le véhicule peut se déplacer dans les airs au moyen d'un système de propulsion antigrav. Il peut voler ou rester en vol stationnaire, son Acc/VMax est de 30/100 et sa Montée de 2.	2	20 k\$ × Taille
Véhicule aérien, avion à réaction (1) : les avions à réaction ont une Acc/VMax est de 50/600 et une Montée de 2. Ils doivent se déplacer au moins à une vitesse égale à la moitié de leur VMax sous peine d'une Perte de contrôle (ils décrochent). Le Mod Vitesse augmente le score d'Accélération de 10 au lieu de 5, et le Mod Vitesse Maximum augmente le score de Vitesse Maximum de 100 au lieu de 10.	Taille / 2	10 k\$ × Taille
Véhicule aérien, avion à hélice (1) : les avions à hélice ont une Acc/VMax est de 20/150 et une Montée de 1. Ils doivent se déplacer au moins à une vitesse égale à la moitié de leur VMax sous peine d'une Perte de contrôle (ils décrochent). Le Mod Vitesse Maximum augmente le score de Vitesse Maximum de 50 au lieu de 10.	Taille / 2	5 k\$ × Taille
Véhicule aérien, hélicoptère (1) : le véhicule est un hélicoptère ou équivalent. Il peut voler ou rester en vol stationnaire, son Acc/VMax est de 10/80 et sa Montée de -1.	Taille / 2	5 k\$ × Taille
Vitesse (*) : augmentez l'Accélération de 5 et la Vitesse Maximale de 10. Un véhicule ne peut avoir à la fois les Mods Vitesse et Vitesse limitée.	1	1 k\$ / Taille
Vitesse limitée (3) : le véhicule sacrifie de la puissance et de la vitesse pour augmenter l'espace utilisable. Réduisez l'Accélération de 1 et la Vitesse Maximale de 2 à chaque fois que ce Mod est choisi, et augmentez le nombre de Mods disponibles de Taille / 2.	—	—

Exemples de véhicules

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de véhicules civils et militaires sur lesquels on peut tomber à travers toute la galaxie. Les caractéristiques se basent sur une technologie légèrement plus avancée que la nôtre. Les MJ sont invités à modifier ces dernières en fonction des marques, avancées technologiques ou même des différences culturelles. Par exemple, une voiture de sport émanant d'une marque prestigieuse pourrait voir son prix multiplié par 10. De la même manière, des progrès dans la conception de polymères spécialisés pourraient faire en sorte que tous les blindages sont plus légers et plus résistants, faisant en sorte de doubler les effets du Mod Armure.

Véhicules civils

Camion de marchandises

Véhicule Lourd

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
6	15/35	23 (5)	2	60 k\$
Mods disponibles : 17				
<i>Notes : Châssis renforcé (3), Places en moins (2), Vitesse (2)</i>				

Hélicoptère

Véhicule moyen

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
3	40/140	12 (3)	14	43 k\$
Mods disponibles : 2				
<i>Notes : Véhicule aérien (hélicoptère, Montée -1), Vitesse (6)</i>				

Limousine blindée

Grand véhicule

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
4	30/60	21 (10)	10	317 k\$
Mods disponibles : 4				
<i>Notes : Armure (3), Places en plus, Vitesse (4)</i>				

Moto, routière*Véhicule Léger*

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
2	20/50	10 (2)	1	8 500 \$

Mods disponibles : 0*Notes : Châssis renforcé, Équipage exposé, Maniabilité, Vitesse (2)***Moto, speeder***Véhicule Super-léger*

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
1	15/45	5	1	3 250 \$

Mods disponibles : 0*Notes : Équipage exposé, Hover, Vitesse***Moto, trial***Véhicule Super-léger*

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
1	10/35	6	1	1 500 \$

Mods disponibles : 0*Notes : Châssis renforcé, Équipage exposé, Quatre roues motrices***SUV***Grand véhicule*

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
4	25/50	23 (12)	8	61 k\$

Mods disponibles : 2*Notes : Armure (2), Châssis renforcé (3), Places en plus, Quatre roues motrices, Vitesse (3)*

Véhicule d'exploration

Ce rover est équipé pour des missions prolongées dans des environnements hostiles. L'espace supplémentaire est occupé par des laboratoires miniatures, des analyseurs d'échantillons et du matériel high-tech prévu pour l'exploration.

Véhicule Super-Lourd

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
8	3/5	28 (6)	18	177 k\$

Mods disponibles : 3

Notes : Amphibie, Capteurs, Châssis renforcé (3), Chenilles, Places en plus (2), Quartiers d'habitation (5)

Voiture, antigrav

Véhicule moyen

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
3	30/65	12 (3)	4	38 k\$

Mods disponibles : 2

Notes : Hover, Options de luxe, Vitesse (4)

Voiture standard

Véhicule moyen

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
3	30/65	12 (3)	4	23 k\$

Mods disponibles : 5

Notes : Options de luxe, Vitesse (4)

Voiture de sport

Véhicule Léger

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
2	25/60	9 (2)	2	19 k\$

Mods disponibles : 0

Notes : Maniabilité, Options de luxe, Vitesse (3)

Véhicules militaires

Char, antigrav

Véhicule Lourde

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
6	5/15	56/44/32 (41/29/17)	4	1 676 M\$

Mods disponibles : 0

Notes : Armure (frontale) (12), Boucliers, Capteurs, Hover, IA, Places en moins, Système de visée.

1	Canon super-lourd			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	150/300/600	6d10	1	20
Notes : PA 40, Arme Lourde, Grand Gabarit. Calibre entre 81 et 200 mm.				
2	Minigun			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	24/48/96	2d8+4	6	1 000
Notes : PA 3, Arme Lourde. Un chargeur de 1 000 balles coûte 1 000 \$.				

Char de combat

Véhicule Super-lourd

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
8	5/10	61/49/37 (42/30/18)	4	1 866 M\$

Mods disponibles : 5

Notes : Armure (frontale) (12), Boucliers, Capteurs, Chenilles, Places en moins

1	Canon super-lourd			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	150/300/600	6d10	1	20
Notes : PA 40, Arme Lourde, Grand Gabarit. Calibre entre 81 et 200 mm.				
2	Minigun			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	24/48/96	2d8+4	6	1 000
Notes : PA 3, Arme Lourde. Un chargeur de 1 000 balles coûte 1 000 \$.				

Avion de chasse

Grand véhicule

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
4	90/1 000	15 (4)	2	1 342 M\$

Mods disponibles : 1

Notes : AMCM, Boosters, Capteurs, Véhicule aérien (avion à réaction, Montée 2), Vitesse (4)

1	Double lasers légers jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	150/300/600	2d10+2	1	100
Notes : PA 5, Arme Lourde, tir de réaction, Tir +1.				
1	Lance-missiles avec 12 missiles légers			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	200/400/800	6d6	1	1
Notes : PA 8, Arme Lourde, Petit Gabarit.				

Hélicoptère d'attaque

Grand véhicule

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
4	20/100	23 (12)	2	428 k\$

Mods disponibles : 0

Notes : AMCM, Armure (4), Blindage incliné, Capteurs, Places en moins, Véhicule aérien (hélicoptère, Montée -1), Système de visée, Vitesse (2)

1	Lance-missiles avec 12 missiles légers			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	200/400/800	6d6	1	1
Notes : PA 8, Arme Lourde, Petit Gabarit.				
2	Minigun			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	24/48/96	2d8+4	6	1 000
Notes : PA 3, Arme Lourde. Un chargeur de 1 000 balles coûte 1 000 \$.				

Patrouilleur*Véhicule Lourd*

Taille	Acc/VM _{max}	Résistance	Passagers	Prix
6	9/18	32 (17)	8	310 k\$

Mods disponibles : 9

Notes : Armure (6), Bateau, Blindage incliné, Capteurs, Vitesse (2)

1	Autocanon moyen			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	50/100/200	3d8	3	100
Notes : PA 6, Arme Lourde. Calibre entre 21 et 30 mm. Un chargeur coûte 400 \$.				
2	Minigun			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	24/48/96	2d8+4	6	1 000
Notes : PA 3, Arme Lourde. Un chargeur de 1 000 balles coûte 1 000 \$.				



Skiff d'attaque rapide

Véhicule d'attaque très utilisé par les forces spéciales pour des opérations discrètes derrière les lignes ennemies.

Véhicule Léger

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
2	20/50	9 (2)	2	215 k\$

Mods disponibles : 0

Notes : Hover, Vitesse (2)

1	Double lasers légers jumelés			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	150/300/600	2d10+2	1	100
Notes : PA 5, Arme Lourde, tir de réaction, Tir +1.				

Transport blindé

Ce véhicule nécessite un équipage fait d'un conducteur et de 3 tireurs et peut transporter jusqu'à 12 passagers.

Véhicule Lourd

Taille	Acc/VMMax	Résistance	Passagers	Prix
6	5/15	32 (17)	16	435 k\$

Mods disponibles : 4

Notes : Amphibie, Armure (6), Blindage incliné, Boucliers, Capteurs, Places en plus (2), Système de visée

1	Autocanon moyen			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	50/100/200	3d8	3	100
Notes : PA 6, Arme Lourde. Calibre entre 21 et 30 mm. Un chargeur coûte 400 \$.				
2	Minigun			
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs
	24/48/96	2d8+4	6	1 000
Notes : PA 3, Arme Lourde. Un chargeur de 1 000 balles coûte 1 000 \$.				





CRÉATEUR DE MONDES

TABLES

Si votre campagne envoie vos joueurs explorer des mondes inconnus où personne n'est allé auparavant, ce chapitre vous aidera à générer rapidement des planètes et leurs habitants.

Les tables qui suivent ont tendance à créer des mondes sur lesquels les humains peuvent survivre dans la mesure où ce sont généralement les plus intéressants pour les personnages.

TABLE 1 – GRAVITÉ

d20	Résultat
-----	----------

1-2	Zéro-G
-----	--------

3-6	Faible
-----	--------

7-14	Normale
------	---------

15-18	Forte
-------	-------

19-20	Très forte
-------	------------

TABLE 2 — TERRAIN DOMINANT

d20	Résultat	Température moyenne
1-3	Arctique	-30°
4-5	Plaines tempérées	10°
6-8	Forêts tempérées	15°
9-11	Jungle	20°
12-14	Marécages	18°
15-17	Désert	30°
18-19	Océans	10°
20	Artificielle (comme une station spatiale ou une sphère de Dyson)	20°

TABLE 3 — ATMOSPHÈRE

d20	Résultat	Modification de température
1-2	Aucune	-50 + (-15 × 1d10)
3-6	Ténue	-5 × 1d10
7-14	Normale	-5 + 1d10
15-18	Dense	+5 × 1d10
19-20	Dangereuse	Tirez à nouveau uniquement pour la modification de température

TABLE 4 — DENSITÉ DE POPULATION

La densité de population est fonction de la taille de la planète (liée à sa gravité) et au terrain dominant. Par exemple, un monde arctique à faible gravité pourrait faire la moitié de la taille de la Terre. Si le tirage sur la Table 4 donne une densité de population dense, la planète pourrait héberger 6 milliards d'habitants (équivalent à la Terre), ou seulement 2 milliards cantonnés à quelques cités réfugiées dans les zones tempérées au niveau de l'équateur.

d20	Résultat
1	Extrêmement clairsemée
2	Très clairsemée
3-5	Clairsemée
6-8	En dessous de la moyenne
9-12	Moyenne
13-15	Au-dessus de la moyenne
16-18	Dense
19	Très dense
20	Extrêmement dense

TABLE 5 – GOUVERNEMENT DOMINANT

d20	Résultat
1	Anarchie
2-3	Corporatiste
4-5	Bureaucratie
6-7	République
8	Autocratie
9-10	Confédération
11-12	Oligarchie
13-14	Monarchie
15	Théocratie
16	Psioocratie
17-18	Dictature
19	Système féodal
20	Méritocratie

TABLE 6 – LOIS

Le type de loi indique à quel point le gouvernement interfère avec la vie des citoyens, l'efficacité des forces de sécurité et la sévérité des peines.

d20	Résultat
1-2	Inexistante
3-6	Indulgente
7-15	Moyenne
16-18	Stricte
19-20	Totalitaire

TABLE 7 – COUTUMES

Les coutumes peuvent être utilisées pour donner un peu plus de substance à une espèce au-delà de ses caractéristiques en termes de règles. Tirez une ou plusieurs fois sur cette table et adaptez les résultats à votre univers.

d20	Coutume
1	Tatouages obligatoires / interdits
2	Cheveux rasés / jamais coupés
3	Coiffures étranges
4	Code vestimentaire significatif
5	Maquillage ou bijouterie inhabituel
6	Habitudes sanitaires inhabituelles
7	Ne mange qu'en compagnie de la famille / jamais avec
8	Mariages arrangés par un groupe spécifique
9	Vie sur le lieu de travail
10	Les étrangers n'ont pas le droit de visiter les lieux de vie
11	Végétariens / Carnivores
12	Les enfants sont nommés en fonction d'évènements
13	Le marchandage est obligatoire / interdit
14	Rites de passage à l'âge adulte
15	Vie privative / en communauté / en ségrégation
16	Rituels spécifiques avant les repas
17	Vœu de pauvreté / silence / chasteté / autre
18	Mariages obligatoires / limités / interdits
19	Salutations inhabituelles
20	Armes interdites / limitées / obligatoires

TABLE 8 — GROUPE

À votre discrétion, les coutumes peuvent s'appliquer uniquement à certains groupes de population. Tirez sur cette table pour déterminer à quel groupe s'applique une coutume donnée.

d20	Résultat
1-2	Hommes
3-4	Femmes
5-7	Érudits ou scientifiques
8-10	Prêtres ou autres personnalités religieuses
11-12	Nobles / élite sociale
13-14	Ouvriers / employés
15-17	Gens du peuple
18-19	Militaires
20	Autre race

TABLE 9 — NIVEAU TECHNOLOGIQUE

Les modificateurs indiqués s'appliquent à la Table 10. Les mondes à haut niveau technologique ont plus de chance de disposer de grands spatioports que les autres.

d20	Résultat
1	Âge de pierre terrien (-8)
2-3	Moyen-Âge terrien (-6)
4-5	Renaissance terrienne (-4)
6-8	XXI ^e siècle terrien (-2)
9-11	Légèrement en dessous du niveau moyen de l'univers (-1)
12-16	Niveau moyen de l'univers
17-18	Légèrement au-dessus du niveau moyen de l'univers (+2)
19	Largement au-dessus du niveau moyen de l'univers (+4)
20	Technologie très avancée et globalement incompréhensible (+6)



TABLE 10 – SPATIOPORT

La plupart des mondes aux civilisations avancées disposent d'un spatioport où les vaisseaux peuvent atterrir, décoller, bénéficier de services particulier, de réparations, ou même être construits. Il est possible pour un monde à faible technologie de disposer d'un spatioport, même si cela reste rare. Lorsque c'est le cas, le spatioport se trouve bien souvent en orbite ou sur une lune de la planète, hors de portée des habitants du monde, ou il peut s'agir d'une enclave découlant d'un accord commercial ou d'une armée d'invasion.

d20	Résultat
1-2	Aucun : la planète ne dispose d'aucun spatioport.
3-7	Basique : une douzaine de sites d'accostage exposés aux éléments. Quelques structures dédiées à l'immigration et aux voyageurs, ainsi qu'un restaurant. Bien que du carburant soit disponible, le personnel technique n'est capable que d'effectuer des opérations de maintenance et ne dispose pas du matériel nécessaire pour effectuer des réparations.
8-12	Petit : capable de gérer une centaine de vaisseaux à la fois, les services incluent les réparations de base mais pas les Dégradations critiques. On y trouve quelques restaurants et bars, avec des quartiers habités non loin de là.
13-18	Grand : un tel spatioport peut gérer jusqu'à 1 000 vaisseaux à la fois. Les ponts d'accostage vont de sas spatiaux à des hangars sécurisés à des prix variables. Le personnel peut fournir des services et répare les dommages causés aux vaisseaux. La plupart de ces structures sont situés non loin d'une petite ville fournissant les commodités appropriées à la race dominante.
19-20	Vaste : un énorme complexe s'étendant sur des centaines de kilomètres carrés et susceptible de gérer des milliers de vaisseaux à la fois. Les aires d'accostage vont de simples plateaux à des hangars hautement sécurisés incluant des habitations pour l'équipage. Les commodités sont multiples dans toutes les fourchettes de prix, et adaptées à la grande majorité des races.

VOYAGEURS ET ALIENS

Ce chapitre fournit les caractéristiques pour une large variété d'alliés, d'ennemis et de créatures qu'on peut rencontrer dans les myriades de mondes des univers de science-fiction. Avec un peu de travail, chaque créature peut être transformée facilement en une multitude de variantes, comme un assassin disposant de pouvoirs psioniques ou un insecte géant capable de projeter des boules de plasma à partir de son thorax (il suffirait d'utiliser les caractéristiques d'une arme à plasma).

Race : la majorité des personnages décrits ci-dessous sont humains. Le MJ est invité à leur rajouter toute capacité raciale appropriée s'il souhaite en faire un membre d'une autre race.

Les personnages précédés par une étoile  sont généralement des Jokers.

Personnages

Assassins

Les assassins sont des tueurs payés au contrat. Ils peuvent être solitaires ou faire partie d'une organisation gouvernementale. Ils ont en commun un manque total de scrupules quant au fait de tuer pour de l'argent, bien que certains puissent décider de tuer pour une cause encore plus douteuse.

Assassin

Allure — 6

Handicaps — Serment (Majeur — va toujours au bout d'un contrat)

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d8	d6	d6	d6

Compétences — Combat d8, Discrétion d8+2, Escalade d8+2, Intimidation d6, Lancer d6, Perception d8+2, Réseaux d6, Tir d6

Vigilance — +2 aux jets de Perception.

Voleur — +2 en Escalade, Discrétion et pour désamorcer les pièges.

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	9 (+4 — Armure)

Esquive — -1 aux attaques à distance contre ce personnage.

ATTAQUE

Frappe éclair — Peut attaquer un adversaire se portant au contact une fois par round.

Poigne Ferme — Ignore la pénalité lié à une Plateforme instable.

Tireur d'élite — La manœuvre Visée (+2 en Tir) est automatique si le personnage ne se déplace pas.

épée à énergie	Combat	Dégâts
	d8	2d6

fusil laser	Tir	Dégâts
30/60/120, CdT 3, PA 2	d6	1-3d6

ÉQUIPEMENT

Armure corporelle (+4), épée courte à énergie (Dégâts For+d6), fusil laser (Portée 30/60/120, Dégâts 3d6, CdT 3, PA 2).

Maitre assassin

Allure — 6

Handicaps — Rancunier (Majeur), Serment (Majeur—va toujours au bout d'un contrat)

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d8	d8	d8	d8

Compétences — Combat d12+2, Discrétion d12, Escalade d8, Intimidation d8, Lancer d6, Perception d8, Réseaux d6, Tir d6+2

Vigilance — +2 aux jets de Perception.

Voleur — +2 en Escalade, Discrétion et pour désamorcer les pièges.

Cyberware — Bonus de Trait (réflexes augmentés, Combat +2), Bonus de Trait (système de visée oculaire, Tir +2), Change-face.

DÉFENSE

Parade	Résistance
10 (+1 — Acrobate)	10 (+4 — Armure)

Acrobate — +2 aux jets d'Agilité liés à la souplesse, +1 en Parade si non-encombré.

Esquive — -1 aux attaques à distance contre ce personnage.

ATTAQUE

Dégaine comme l'éclair — Peut dégainer une arme en action gratuite.

Frappe éclair — Peut attaquer un adversaire se portant au contact une fois par round.

Poigne Ferme — Ignore la pénalité lié à une Plateforme instable.

Tête froide — Agit sur la meilleure de deux cartes en combat.

Tireur d'élite — La manœuvre Visée (+2 en Tir) est automatique si le personnage ne se déplace pas.

épée à énergie	Combat	Dégâts
PA2	d12+2	2d8+4

fusil laser	Tir	Dégâts
30/60/120, CdT 3, PA 2	d6+2	1=3d6

ÉQUIPEMENT

Armure corporelle (+4), épée à énergie (Dégâts For+d8+4, PA 2), fusil laser (Portée 30/60/120, Dégâts 1-3d6, CdT 3, PA 2).



Brute

Des gros bras sans trop de cervelle, les brutes sont des muscles à louer. La plupart opèrent en bandes organisées et sont peu désireux de poursuivre un combat qui tourne mal : ils tenteront de se replier, quitte à revenir plus tard provoquer leurs adversaires.

Allure — 6**Charisme** — -2**Handicaps** — Sale Caractère

TRAITS				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

Compétences — Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6

DÉFENSE	
Parade	Résistance
5	5

ATTAQUE		
Couteau à lame moléculaire	Combat	Dégâts
	d6	d6+d4+2
fusil laser	Tir	Dégâts
30/60/120, CdT 3, PA 2	d6	3d6

ÉQUIPEMENT

Couteau à lame moléculaire (For+d4+2, AP2), Fusil laser (Portée 30/60/120, Dégâts 3d6, CdT 3, PA2).

Cadre corporatiste

Ces hommes et ces femmes sont ceux qui font en sorte de faire tourner l'économie. À la tête des grandes corporations, ils ont généralement un gout prononcé pour le pouvoir et l'argent.

Allure — 6**Handicaps** — Cupide, Tête

TRAITS				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d8	d6

Compétences — Connaissance (Business) d8, Intimidation d8, Perception d8, Persuasion d8, Sarcasmes d6, Tir d4

Contacts — peut demander de l'aide à des connaissances avec un jet de Persuasion, une fois par session.

Volonté de fer — +2 en Intimidation et Sarcasme, +2 pour y résister.

DÉFENSE	
Parade	Résistance
2	5

ÉQUIPEMENT

Combinaison de survie, ordinateur personnel.

Chasseur de primes

Les chasseurs de primes constituent une sorte de police galactique parallèle. Ils pourchassent les criminels là où les gouvernements n'ont aucun pouvoir. Certains coopèrent totalement avec les forces de l'ordre locales et les agences de sécurité, mais d'autres sont prêts à tout pour arriver à leurs fins.

Allure — 6

Charisme — -2

Handicaps — Cupide, Sale Caractère, Rancunier (Majeur)

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d6	d8

Compétences — Combat d8, Conduite d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d8+2, Pilotage d6, Pistage d8, Réseaux d6, Sarcasmes d6, Tir d8

Vigilance — +2 aux jets de Perception.

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	10 (+4 — Armure)

Combattif — +2 pour récupérer d'un état Secoué

ATTAQUE

couteau	Combat	Dégâts
PA2	d8	d6+d4
fusil blaster	Tir	Dégâts
24/48/96, CdT 1, PA 2	d8	2d8+2

grenades étourdissantes	Lancer	Dégâts
5/10/20, non létale	d4-2	3d6

Notes : jet de Vigueur en cas d'attaque réussie. Inconscience en cas d'échec.

matraque incapacitante	Combat	Dégâts
Attaque de toucher	d8+2	d8+d4

Notes : jet de Vigueur en cas d'attaque réussie. Inconscience en cas d'échec.

ÉQUIPEMENT

Armure corporelle (+4), fusil blaster (Portée 24/48/96, Dégâts 2d8+2, CdT 1, PA 2), couteau à lame moléculaire (Dégâts For+d4, PA 2), 3 grenades étourdissantes, matraque incapacitante (Dégâts For+d4, charge incapacitante), menottes, commlink.



Chevalier psi

Les chevaliers psi forment un ordre de guerriers qui combine l'ancien code de la chevalerie, l'escrime et les pouvoirs psioniques. Comme dans toutes les organisations, certains de ses membres sont des personnes nobles et bonnes, servant pour maintenir la paix dans la galaxie, tandis que d'autres utilisent leurs pouvoirs à des fins personnelles ou pour promouvoir le mal et le chaos.

Allure — 6

Handicaps — Code d'honneur, Serment (Majeur— ne jamais utiliser d'arme à distance)

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d6	d8	d6

Compétences — Combat d10, Intimidation d8, Perception d6, Psionique d8, Discrétion d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
8 (+1 — Blocage)	5 (13 contre les lasers)

Blocage — Parade +1

Combattif — +2 pour récupérer d'un état Secoué



ATTAQUE

Frénésie — Peut faire une attaque supplémentaire avec un malus de -2 à toutes ses attaques.

Balaye — Attaque tous les adversaires adjacents à -2..

katana à énergie	Combat	Dégâts
PA6, AL	d10	d6+d8+2

ÉQUIPEMENT

Dissipateur d'énergie (+8 contre les lasers), katana à énergie (For+d8+2, PA 6, Arme lourde).

ARCANE

Mentaliste — +2 pour tout jet de Psioniques Opposé

Psionique	Points de pouvoir
d8	10

Choc
2PP Inst.

Note — 12/24/48, Secoue des cibles dans une zone

Déflexion
2PP 3 (1/rd)

Note — -2 pour toucher l'arcaniste sur les attaques à distance (-4 avec une Relance)

Vitesse
1PP 3 (1/rd)

Note — Avec un succès, l'Allure est doublée. Avec une Relance, courir devient une action gratuite, n'infligeant donc plus le malus de -2 habituel

Citoyen

La plupart des gens dans la galaxie vivent des vies sans histoire en tant qu'artisan, mineur, garagiste ou mineur. Ils n'ont que peu de compétences en dehors de leur champ d'expertise et ne sont guère intéressés par l'idée d'aller risquer leur peau pour sauver la galaxie, même s'il s'agit de la leur.

Allure — 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences — Conduite d6, Connaissance (un domaine précis) d6, Perception d6, Tir d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	5

ATTAQUE

Couteau	Combat	Dégâts
	d4-2	d6+d4

ÉQUIPEMENT

Couteau (Dégâts For+d4), outils adapté au métier.

Commando Cyborg

Le terme cyborg est une contraction de l'expression organisme cybernétique, des créatures à moitié humaine et à moitié robot. L'exemple ci-après correspond à un soldat modifié cybernétiquement pour les opérations spéciales et le combat.

Allure — 6

Handicaps — Serment (Majeur — va toujours au bout d'une mission)

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d12	d6	d10

Compétences — Combat d10, Intimidation d8, Perception d8, Tir d8+2

Cyberware — Décharge d'adrénaline, Armure dermique (2), Augmentation d'Attribut (Force), Bonus de Trait (système de visée oculaire, Tir +2).

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	17 (+6 — Armure, +4 — Armure dermique)

Combattif — +2 pour récupérer d'un état Secoué

Cyborg — double la cyberlimite.

ATTAQUE

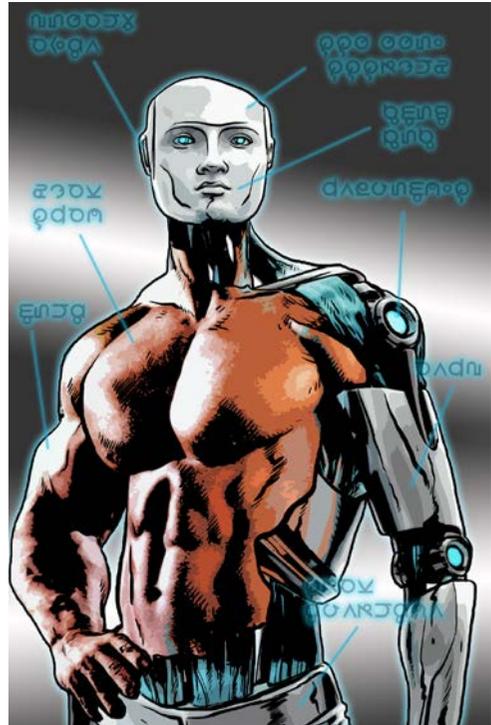
épée tronçonneuse	Combat	Dégâts
PA2	d10	d12+d8+d6

fusil laser	Tir	Dégâts
30/60/120, CdT 3, PA 2	d8+2	3d6

grenades à fragmentation	Lancer	Dégâts
5/10/20, AL, GG	d4-2	3d6

ÉQUIPEMENT

Armure de combat (+6), 4 grenades à fragmentation, fusil laser (Portée 30/60/120, Dégâts 3d6, CdT 3, PA 2), épée tronçonneuse (Dégâts For+d8+d6, PA 2).



Contrebandier

Les contrebandiers gagnent leur vie en livrant des marchandises là où les autorités ne veulent pas qu'elles soient vendues. Certains ne pensent qu'à l'argent, alors que d'autres sont des bons samaritains livrant des marchandises vitales à des mondes où des régimes totalitaires les interdisent.

Allure — 6

Handicaps — Cupide

TRAITS				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d6	d8	d6

Compétences — Conduite d6, Combat d6, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d8, Pilotage d6, Tir d6, Discrétion d6, Réseaux d8

Contacts — peut demander de l'aide à des connaissances avec un jet de Persuasion, une fois par session.

DÉFENSE	
Parade	Résistance
5	5 (13 contre les lasers)

ATTAQUE		
pistolet laser	Tir	Dégâts
15/30/60, CdT 1, PA 2	d6	2d6

ÉQUIPEMENT
Dissipateur d'énergie (+8 contre les lasers), pistolet laser (Portée 15/30/60, Dégâts 2d6, CdT 1, PA 2).

Diplomate / Politicien

Dans un univers peuplé d'innombrables races aliens, ce sont les diplomates qui évitent (ou déclenchent) les guerres interplanétaires et qui posent les règles d'échange interraciales. La plupart des diplomates disposent d'un personnel qualifié qui les accompagne où qu'ils aillent.

Allure — 6

Charisme — +2

TRAITS				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d8	d6

Compétences — Conduite d6, Intimidation d10, Investigation d8, Connaissance (Droit) d8, Perception d8, Persuasion d10, Réseaux d10

Contacts — peut demander de l'aide à des connaissances avec un jet de Persuasion, une fois par session.

Volonté de fer — +2 en Intimidation et Sarcasme, +2 pour y résister.

DÉFENSE	
Parade	Résistance
2	5

ÉQUIPEMENT
Commlink, ordinateur personnel.

Équipage de vaisseau

Les véhicules du futur nécessitent des équipages hautement qualifiés pour pouvoir fonctionner dans les meilleures conditions. Vous trouverez ci-dessous un panel des officiers et des membres d'équipage qu'on trouve habituellement dans les vaisseaux de Taille grande ou supérieure.

Les membres d'équipage ne portent généralement pas d'armures et d'armes à moins qu'ils s'attendent à un abordage, et même dans ce cas, ils comptent plus que volontiers sur le contingent de marines présent à bord.

En cas de combat, ils disposent néanmoins de pistolets lasers et d'armures corporelles qu'ils peuvent obtenir à l'armurerie du vaisseau.

Membre d'équipage

Allure — 6

TRAITS				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences — Combat d4, Soins d4, Perception d4, Tir d4

DÉFENSE	
Parade	Résistance
4	5

ÉQUIPEMENT

Commlink, uniforme, ordinateur personnel connecté aux systèmes du vaisseau.

Capitaine

Le capitaine est l'ultime maître à bord d'un vaisseau spatial. La plupart sont très compétents et charismatiques (sans quoi ils ne seraient sûrement pas à la tête d'un vaisseau valant plusieurs millions de dollars).

Allure — 6

Handicaps — Loyal, Serment (Majeur — servir au mieux les intérêts de son employeur, qu'il s'agisse d'une corporation, d'une guilde, d'une planète, etc.)

TRAITS				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d8	d6

Compétences — Combat d6, Intimidation d8, Connaissance (Astrogation) d6, Connaissance (Batailles) d6, Connaissance (Électronique) d6, Perception d6, Persuasion d8, Tir d6

As — +2 en Conduite, Navigation et Pilotage. Peut faire un jet de Résistance pour un véhicule en réussissant un jet à -2.

Lien mutuel — Le personnage peut donner des Jetons à ses compagnons.

DÉFENSE	
Parade	Résistance
5	5

Commandement — Les troupes ont un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué.

Inspiration — Les troupes ont un bonus de +1 à leurs jets d'Âme.

ÉQUIPEMENT	
Commlink, uniforme, ordinateur personnel connecté aux systèmes du vaisseau.	

Ingénieur

Les ingénieurs en chef sont des Jokers et ont l'Atout Bidouilleur.

Allure — 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d10	d6

Compétences — Combat d4, Connaissance (Électronique) d8, Connaissance (Mécanique) d8, Perception d6, Réparation d8+2, Tir d6

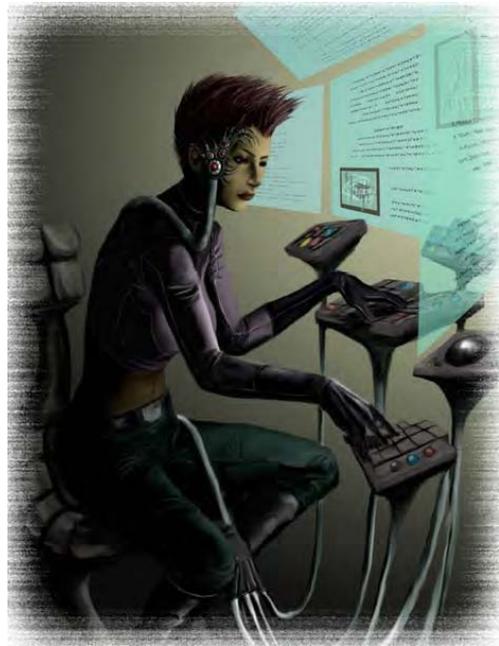
Bidouilleur — +2 aux jets de Réparation, temps de réparation réduit de moitié avec une Relance.

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

ÉQUIPEMENT

Commlink, uniforme, ordinateur personnel connecté aux systèmes du vaisseau, boîte à outils, grande clef à molette (For+d6, arme improvisée).



Officier de tir

Allure — 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences — Combat d4, Intimidation d6, Perception d6, Réparation d4, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

ATTAQUE

Poigne ferme — Ignore la pénalité liée à une Plateforme instable.

ÉQUIPEMENT

Commlink, uniforme, ordinateur personnel connecté aux systèmes du vaisseau.

Médecin de bord

L'officier médical responsable de l'infirmierie est un Joker avec l'Atout Soigneur.

Allure — 6

Handicaps — Loyal

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d8	d6

Compétences — Combat d4, Soins d8, Perception d6, Tir d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

ÉQUIPEMENT

Commlink, uniforme, ordinateur personnel connecté aux systèmes du vaisseau, trousse de soin, scanner médical, 5 Médicaments.

Pilote / navigateur

Allure — 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d8	d6

Compétences — Combat d4, Connaissance (Astrogation) d8, Connaissance (Électronique) d6, Perception d6, Pilotage d8, Tir d8

As — +2 en Conduite, Navigation et Pilotage. Peut faire un jet de Résistance pour un véhicule en réussissant un jet à -2.

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

ÉQUIPEMENT

Commlink, uniforme, ordinateur personnel connecté aux systèmes du vaisseau.



Explorateur

Les explorateurs sont des individus courageux qui partent à la découverte de mondes inexplorés, d'anciennes ruines de civilisations aliens disparues et entrent en contact avec des espèces inconnues.

Allure — 6

Handicaps — Curieux

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d8	d8

Compétences — Conduite d6, Combat d4, Connaissance (une science) d8, Perception d6+2, Persuasion d6, Pilotage d6, Réparation d6, Tir d6, Survie d8+2, Pistage d6+2

Forestier — +2 en Survie, Pistage et Discretion.

Charisme — +0 ; **Allure** — 6 ; **Parade** : 4 ;

Résistance : 8 (2)

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	8 (+2 — Armure)

ATTAQUE

machette	Combat	Dégâts
	d4	d6+d4

pistolet laser	Tir	Dégâts
15/30/60, CdT 1, PA 2	d6	2d6

ÉQUIPEMENT

Combinaison de survie, commlink, pistolet laser (Portée 15/30/60, Dégâts 2d6, CdT 1, PA2), machette (For+d6), ordinateur personnel, équipement de survie.

Hacker

Ces informaticiens de haut vol gagnent leur vie en s'introduisant dans le cyper-espace pour voler des données ou prendre le contrôle des serveurs.

Allure — 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d8	d6

Compétences — Conduite d6, Combat d4, Investigation d6, Connaissance (Informatique) d8, Réparation d6+2, Tir d6, Réseaux d6.

Bidouilleur — +2 aux jets de Réparation, temps de réparation réduit de moitié avec une Relance.

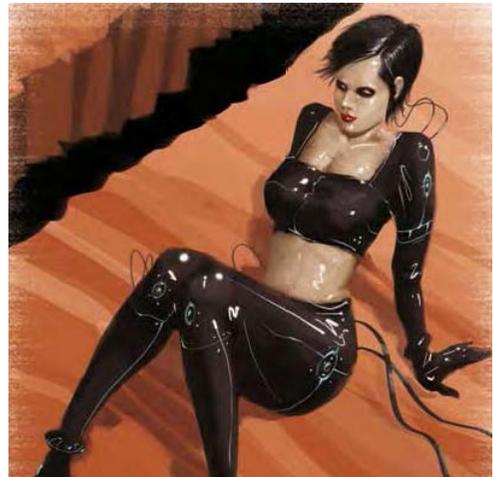
Cyberware — cyberjack.

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

ÉQUIPEMENT

cyberdeck.



Marchand galactique

Les marchands galactiques sont bien plus expérimentés et malins que le commerçant qui se trouve en bas de votre rue (pour ce dernier, utilisez les caractéristiques du citoyen). La plupart disposent de leur propre vaisseau ou travaillent pour des conglomérats ou des corporations.

Allure — 6

Charisme — +2

Atout — Riche

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d8	d6

Compétences — Combat d4, Jeu d8, Connaissance (Commerce) d8, Perception d6, Persuasion d8, Pilotage d8, Réparation d6, Tir d6, Réseaux d8

Contacts — peut demander de l'aide à des connaissances avec un jet de Persuasion, une fois par session.

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	5

ÉQUIPEMENT

Commlink, ordinateur personnel.

Membre des forces de l'ordre

Il peut s'agir de membres de la police locale, d'un service de sécurité, d'agences gouvernementales ou d'officiers des douanes.

Allure — 6

Handicaps — Code d'honneur (Faire respecter la loi), Loyal

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences — Combat d6, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Tir d6

Contacts — peut demander de l'aide à des connaissances avec un jet de Persuasion, une fois par session.

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	9 (+4 — Armure)

ATTAQUE

pistolet lourd	Tir	Dégâts
12/24/48, CdT 1, PA 4	d6	2d6+1
matraque incapacitante	Combat	Dégâts
Attaque de toucher	d6+2	d6+d4

Notes : jet de Vigueur en cas d'attaque réussie. Inconscience en cas d'échec.

ÉQUIPEMENT

Armure corporelle (+4), commlink, menottes, pistolet lourd (Portée 12/24/48, Dégâts 2d6+1, CdT 1, PA 4), matraque incapacitante (For+d4, charge incapacitante). Du matériel plus lourd est généralement disponible en fonction des besoins.

Mineur

Qu'ils travaillent sur un astéroïde ou sur une planète riche en minerai, les mineurs sont généralement des personnes rudes qui sont toujours à la recherche de la trouvaille miraculeuse qui leur permettra de prendre une retraite bien méritée.

Allure — 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

Compétences — Conduite d6, Combat d4, Jeu d6, Intimidation d6, Perception d6, Pilotage d4, Tir d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	6 (+1 — Armure)

ATTAQUE

Disrupteur de matière	Combat	Dégâts
PA5	d4-2	3d6

ÉQUIPEMENT

Combinaison spatiale (Armure +1 dans l'espace), Disrupteur de matière.



Pirates

Les pirates gagnent leur vie en attaquant d'autres vaisseaux, de préférence les vaisseaux marchands peu armés et remplis de marchandises, et en volant leurs cargaisons. Certains gangs ne font jamais de prisonniers qui pourraient par la suite les identifier. D'autres vendent leurs prisonniers à des esclavagistes, les échantent contre une rançon, ou les libère dans l'espoir que leur histoire inciteront leur futures victimes à se rendre sans combattre.



Capitaine pirate

Ce sont ces individus qui commandent un navire pirate voire une flottille.

Allure — 6

Charisme — -2

Handicaps — Cupide, Sale Caractère, Recherché

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d8	d8	d8

Compétences — Combat d10, Intimidation d10, Perception d8, Pilotage d10+2, Réparation d6, Tir d8, Discretion d8, Sarcasmes d8

Acclimatation gravitationnelle — ignore le malus de -2 lié à la gravité.

As — +2 en Conduite, Navigation et Pilotage. Peut faire un jet de Résistance pour un véhicule en réussissant un jet à -2.

DÉFENSE

Parade	Résistance
8 (+1 — Blocage)	12 (+6 — Armure)

Blocage — Parade +1

Combattif — +2 pour récupérer d'un état Secoué

Incrévable — +2 aux jets de Vigueur pour résister à la fatigue.

ATTAQUE

Commandement — Les troupes ont un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué.

Inspiration — Les troupes ont un bonus de +1 à leurs jets d'Âme.

sabre-tronçonneuse	Combat	Dégâts
PA2	d8	d8+2d6

pistolet à plasma	Tir	Dégâts
12/24/48, CdT 1	d8	2d10+2

ÉQUIPEMENT

Armure de combat (+6), sabre-tronçonneuse (For+2d6, PA 2), pistolet à plasma (Portée 12/24/48, Dégâts 2d10+2, CdT 1).




Officier pirate

Allure — 6

Charisme — -2

Handicaps — Cupide, Sale Caractère, Recherché

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d6	d6	d6

Compétences — Combat d8, Intimidation d8, Perception d8, Pilotage d8, Réparation d6, Tir d8, Discrétion d8, Sarcasmes d8

Acclimatation gravitationnelle — ignore le malus de -2 lié à la gravité.

Charisme — -2 ; **Allure** — 6 ;

DÉFENSE

Parade	Résistance
7 (+1 — Blocage)	8 (+3 — Armure)

Blocage — Parade +1

Combattif — +2 pour récupérer d'un état Secoué

ATTAQUE

sabre à énergie	Combat	Dégâts
PA2	d8	2d6+2
pistolet blaster	Tir	Dégâts
12/24/48, CdT 1, PA 2	d6	2d6+2

ÉQUIPEMENT

Combinaison spatiale renforcée (+3), Sabre à énergie (For+d6+2, PA 2), pistolet blaster (Portée 12/24/48, Dégâts 2d6+2, CdT 1, PA 2).

Pirate

Allure — 6

Charisme — -2

Handicaps — Cupide, Sale Caractère

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

Compétences — Combat d6, Intimidation d6, Perception d6, Pilotage d6, Réparation d4, Tir d6, Discrétion d6.

Acclimatation gravitationnelle — ignore le malus de -2 lié à la gravité.

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6 (+1 — Armure)

ATTAQUE

sabre	Combat	Dégâts
	d6	2d6
pistolet blaster	Tir	Dégâts
12/24/48, CdT 1, PA 2	d6	2d6+2

ÉQUIPEMENT

Combinaison spatiale (Armure +1, dans l'espace), sabre (For+d6), pistolet blaster (Portée 12/24/48, Dégâts 2d6+2, CdT 1, PA 2).

Psion

Les psions sont parvenus à utiliser le pouvoir de leur esprit pour se protéger eux ainsi que leurs alliés, ou pour attaquer ou semer la confusion chez leurs adversaires. Que les psions soient des membres acceptés de la société ou qu'ils soient pourchassés par les forces de l'ordre dépend principalement de l'univers.

Allure — 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d10	d6

Compétences — Combat d6, Intimidation d6, Perception d8, Psionique d10, Tir d6, Discrétion d6, Sarcasmes d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	9 (+4 — Armure)

ATTAQUE

dague à énergie	Combat	Dégâts
PA2	d6	d6+d4+4

pistolet laser	Tir	Dégâts
15/30/60, CdT 1, PA 2	d6	2d6

ÉQUIPEMENT

Armure corporelle (Armure +4), dague à énergie (For+d4+4, PA 2), pistolet laser (Portée 15/30/60, Dégâts 2d6, CdT 1, PA 2).

ARCANE

Mentaliste — +2 pour tout jet de Psioniques Opposé

Psionique	Points de pouvoir
d10	10
Compréhension	
1PP	10 min (1 / 10 min.)
Note — Permet de parler, lire et écrire une langue inconnue	
Déflexion	
2PP	3 (1/rd)
Note — -2 pour toucher l'arcaniste sur les attaques à distance (-4 avec une Relance)	
Télékinésie	
5PP	3 (1/rd)
Note — Déplace des objets ou des créature à distance	



Scientifique

Les scientifiques analysent le cosmos pour tenter d'y apporter un semblant d'ordre par leur compréhension. Chaque scientifique est spécialisé dans un champ d'étude particulier et la plupart des matières connexes à ce dernier.

Allure — 6

Handicaps — Bizarrerie, Têtu

TRAITS				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d8	d6

Compétences — Connaissance (deux sciences au choix) d8+2, Perception d6, Réparation d8+2, Tir d6,

Bidouilleur — +2 aux jets de Réparation, temps de réparation réduit de moitié avec une Relance.

Érudit — +2 aux jets dans deux Connaissances.

DÉFENSE	
Parade	Résistance
2	5

ÉQUIPEMENT
Commlink, ordinateur personnel.

Soldat / Marine

L'archétype du soldat du futur, idéal pour les soldats, les marines ou les forces de défense d'une planète. D'autres Compétences ou Atouts peuvent être ajoutés en fonction de la situation et de l'environnement.

Fantassin

Allure — 6

Handicaps — Loyal

TRAITS				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences — Conduite d6, Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6, Discrétion d6

DÉFENSE	
Parade	Résistance
5	11 (+6 — Armure)

ATTAQUE		
fusil laser	Tir	Dégâts
30/60/120, CdT 3, PA 2	d6	3d6

couteau à lame moléculaire	Combat	Dégâts
PA 2	d6	d6+d4

ÉQUIPEMENT
Armure de combat (+6), fusil laser (Portée 30/60/120, Dégâts 3d6, CdT 3, PA 2), couteau à lame moléculaire (For+d4, PA 2), 2 grenades à fragmentation.

Officier

Allure — 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d8	d6

Compétences — Combat d6, Intimidation d6, Connaissance (Batailles) d6, Perception d6, Persuasion d6, Tir d6, Discretion d4

Meneur d'hommes — Dé Joker à d10 pour les jets de groupe des alliés.

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	11 (+6 — Armure)

Commandement — Les troupes ont un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué.

ATTAQUE

Leader naturel — Le leader peut donner des Jetons à ses troupes.

sabre à énergie	Combat	Dégâts
PA 2	d6	2d6+2

pistolet laser	Tir	Dégâts
15/30/60, CdT 1, PA 2	d6	2d6

ÉQUIPEMENT

Armure de combat (+6), pistolet laser (Portée 15/30/60, Dégâts 2d6, CdT 1, PA2), sabre à énergie (For+d6+2, PA 2).



EMPIRES

Dans les pages qui suivent vous pourrez trouver plusieurs exemples d'empires et d'organisations prêts à l'emploi pour vos campagnes stellaires. Notez que les races des PNJ peuvent varier dans la mesure où il n'est pas ici question d'équilibre.

Flotte esclavagiste rigellienne

Les insectoïdes rigelliens sont une horde de voyageurs sans scrupules venant d'un coin perdu de la galaxie. Ils voguent dans toute la galaxie, attaquant les colonies sans défense, tuant ceux qui résistent et capturant les autres pour les stocker dans leurs gigantesques vaisseaux esclavagistes. Les malheureux prisonniers sont alors revendus à de sombres empires sans scrupules comme main d'œuvre bon marché, mais de courte durée.

Chaque vaisseau est commandé par un Contremaître, alors que le Maître commande la flotte depuis le porte-chasseurs lui servant de vaisseau amiral.

Esclavagiste rigellien

Les esclavagistes opèrent par groupes de six. Cinq sont équipés de pistolets à fléchettes pour minimiser les dégâts qu'ils pourraient infliger à d'éventuels futurs prisonniers. Ils utilisent des éclats de leur carapace comme munitions. Le sixième membre du groupe est équipé d'un fusil à fragmentation pour les démonstrations de force plus importantes.

► **Race** : pour les rigelliens, utilisez la race insectoïde, sans le Handicap Étranger.

Allure — 6

Handicaps — Loyal, Serment (servir le Maître)

Inintelligible — les rigelliens communiquent par le biais de cliquetis et de grincements que les autres espèces ne peuvent comprendre. Ils disposent de traducteurs pour communiquer avec leurs esclaves lorsque c'est nécessaire (ce qui est rare).

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d6	d8

Compétences — Combat d6, Intimidation d8, Perception d6, Tir d6, Discrétion d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	13 (+8 — Armure)

Armure (+2) — les rigelliens ont une épaisse carapace d'un rouge sombre.

ATTAQUE

Armes naturelles — les rigelliens ont des doigts crochus qu'ils utilisent pour torturer leurs esclaves à la « peau molle » (For+d6).

Rock n' Roll ! — Le tireur ignore le malus de Tir automatique s'il ne se déplace pas.

matraque incapacitante	Combat	Dégâts
<i>Attaque de toucher</i>	d6+2	d8+d4

Notes : jet de Vigueur en cas d'attaque réussie. Inconscience en cas d'échec.

pistolets à fléchettes	Tir	Dégâts
<i>12/24/48, CdT 3, Auto</i>	d6	2d6

griffe à énergie	Combat	Dégâts
	d6	d8+d6

fusil à fragmentation	Tir	Dégâts
<i>12/24/48, CdT 1</i>	d6	3d6+2

EQUIPEMENT

Armure de combat (+6), matraque incapacitante (For+d4, charge incapacitante), pistolets à fléchettes (Portée 12/24/48, Dégâts 2d4+1, CdT 3, Auto), griffe à énergie (For+d6). Un rigellien par escouade dispose également d'un fusil à fragmentation (Portée 12/24/48, Dégâts 3d6+2, CdT 1).

Flotte esclavagiste typique

► 1 porte-chasseurs (avec 6 chasseurs and 12 navettes de transport de troupe pour convoier les esclaves ; chacune pouvant contenir six rigelliens et 60 esclaves.

- 4 croiseurs légers
- 2 vaisseaux d'invasion
- 2 vaisseaux esclaves (comme des vaisseaux de croisière, mais contenant le double de passagers et en remplaçant l'équipage par des rigelliens).

L'empire tazanien

La planète Mathus est un monde magnifique avec toutes sortes de paysages, mais surtout connu pour ses champs dorées et ses vastes savanes. Cet environnement a favorisé la présence des grands félins, qui ont évolué et sont devenus l'espèce pensante dominante. Parmi eux, les plus grands furent les fiers descendants des lions et de leur empire tazanien quatre fois millénaire.

Les fiers Tazaniens ont conquis leur monde dans son intégralité, puis leur système solaire avant de s'aventurer dans les étoiles. Les « Fières Flottes » sont des organisations militaires auto-suffisantes chargées d'explorer et de soumettre tous ce qui se présentait à eux. Si une flotte peut conquérir une planète, elle le fait. Si elle ne le peut pas, elle peut décider de parlementer avec ses habitants, échangeant biens et marchandises tandis qu'elle étudie leurs forces et faiblesses. Au final, des renforts finiront par arriver...

Ceux qui ont affronté les Tazaniens ont une maxime : « *le lion ne montre ses dents que lorsqu'il est prêt à mordre.* »

GRIFFES À ÉNERGIE

C'est une fierté pour les Tazaniens de se servir de leurs griffes en combat, mais aussi tranchantes soient-elles, ces dernières n'ont pas la capacité de pénétrer des armures modernes. En dehors des combats personnels (où l'utilisation de griffes nues est attendue), les guerriers tazaniens portent des appareils sur leurs doigts et ongles qui augmentent grandement le pouvoir de pénétration de leurs griffes : ces dernières sont alors considérées comme des armes à énergie (voir p. 35). Les cellules d'énergie sont glissées dans un appareil situé sur l'avant-bras.

Griffe tazanienne

Les griffes constituent l'infanterie de l'empire, le terme se référant au fait que les Tazaniens combattent par groupes de cinq. Le Chef de la griffe est le plus puissant du groupe, et un Joker.

► **Race** : Rakashan

Allure — 6

Ennemi juré — les Tazaniens sont les ennemis de la plus grande opposition existant dans l'univers de campagne.

Vision nocturne : dans l'obscurité, les yeux des rakashans amplifient la lumière et ignorent les malus de visibilité pour des obscurités Légère ou Forte.

Handicaps — Sanguinaire, Loyal, Bizarrerie (Fier)

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d8	d6	d8

Compétences — Conduite d8, Combat d8, Intimidation d10, Perception d8, Tir d6, Discrétion d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	11 (6)

Combatif — +2 pour récupérer d'un état Secoué

ATTAQUE

Armes naturelles (griffes) — les Tazaniens disposent de griffes rétractiles faisant For+d6 de dégâts, et améliorées par des griffes à énergie (voir encart).

griffe à énergie	Combat	Dégâts
	d6	d8+d6

fusil blaster	Tir	Dégâts
24/48/96, CdT 1, PA 2	d6	2d8+2

grenades à fragmentation	Lancer	Dégâts
5/10/20, AL, GG	d4-2	3d6

ÉQUIPEMENT

Armure de combat (+6), fusil blaster (Portée 24/48/96, Dégâts 2d8+2, CdT 1, PA 2), griffe à énergie (For+d6), 2 grenades à fragmentation.





Officier tazanien

Les officiers tazaniens commandent des troupes de quatre griffes au combat. Ils sont souvent les enfants de nobles de basse noblesse cherchant à se faire un nom.

► **Race** : Rakashan

Allure — 6

Ennemi juré — les Tazaniens sont les ennemis de la plus grande opposition existant dans l'univers de campagne.

Vision nocturne : dans l'obscurité, les yeux des rakashans amplifient la lumière et ignorent les malus de visibilité pour des obscurités Légère ou Forte.

Handicaps — Arrogant, Loyal

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d8	d6

Compétences — Combat d8, Intimidation d6, Connaissance (Batailles) d6, Perception d6, Persuasion d6, Tir d6, Discrétion d4

Meneur d'hommes — Dé Joker à d10 pour les jets de groupe des alliés.

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	11 (+6 — Armure)

Commandement — Les troupes ont un bonus de +1 pour récupérer d'un état Secoué.

ATTAQUE

Armes naturelles (griffes) — les Tazaniens disposent de griffes rétractiles faisant For+d6 de dégâts, et améliorées par des griffes à énergie (voir encart).

Leader naturel — Le leader peut donner des Jetons à ses troupes.

griffe à énergie	Combat	Dégâts
	d8	d8+d6

pistolet blaster	Tir	Dégâts
12/24/48, CdT 1	d6	2d6+2

ÉQUIPEMENT

Armure de combat (+6), pistolet blaster (Portée 12/24/48, Dégâts 2d6+2, CdT 1), griffe à énergie (For+d6).

La Fièvre Flotte

La configuration habituelle d'une Fièvre Flotte est la suivante :

- 1 vaisseau amiral (voir ci-dessous)
- 3 cuirassés
- 2 porte-chasseurs
- 6 croiseurs légers
- 2 vaisseaux d'invasion

La Confédération Unie (CU)

La confédération est composée de dizaines (voire de centaines) de mondes. Son travail consiste à réguler les lois et le commerce, et maintenir la paix en affrétant une flotte galactique pour une défense mutuelle.

Comme la plupart des bureaucraties, la Confédération Unie est lente à prendre la moindre décision. Sa force militaire, néanmoins, et de tout premier ordre et est crainte par les pirates et les pilleurs à travers toute la galaxie.

Vaisseau amiral tazanien

Vaisseau gigantesque

Acc/VM	Montée	Résistance	Équipage	Prix
15/150	-1	92 (42)	1 000	237 MM\$

Mods disponibles : 5

Notes : IA, AMCM, 6×Armure, Boucliers déflecteurs, Propulseur PRL, Capteurs galactiques, Boucliers, 3×Vitesse limitée, Système de visée

4	Double autocanon lourds jumelés				
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	
	75/150/300	4d8+2	3	100	
Notes : PA 8, Arme Lourde. Tir +1.					
2	Canons super lourds (fixes)				
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	
	150/300/600	6d10	1	20	
Notes : PA 40, Arme Lourde, Grand Gabarit.					
1	Quadruple Catapulte électromagnétiques 10 (fixes)				
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	
	100/200/400	10d12+4	1	15	
Notes : Arme Lourde. Tir+2. Les projectiles pèsent 50 kg, font la taille d'un ballon de basket et coûtent \$1 000 niveau chaque. La portée effective est triplée dans l'espace.					
2	 Tubes lance-torpille avec 16 torpilles légères et 8 torpilles lourdes				
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	
	300/600/1 200	8d12	1	1	
	Notes : torpille légère. PA 40, Arme Lourde, Grand Gabarit.				
	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	
300/600/1 200	10d12	1	1		
Notes : torpille lourde. : PA 80, Arme Lourde, Grand Gabarit.					

Les troupes sont constituées de multiples races, mais vous pouvez utiliser les profils Membre d'équipage et Soldat/Marine.

- ▶ 2 cuirassés
- ▶ 3 porte-chasseurs
- ▶ 8 croiseurs légers
- ▶ 2 vaisseaux d'invasion

Force d'intervention

Une force d'intervention reçoit généralement le nom de la planète qui lui sert de base. Elle est constituée des vaisseaux suivants :

ALIENS

Les créatures que vous trouverez ci-dessous vont des nuées de minuscules vers à de gigantesques prédateurs solitaires capables d'avaler un être humain en entier. Les noms donnés sont descriptifs afin de faciliter la recherche, mais n'hésitez pas à donner des noms plus évocateurs pour vos propres campagnes. Dans une campagne d'horreur SF, un oiseau d'alarme pourra devenir une chauve-souris hurlante. Certains noms pourront également être suivis du nom de leur monde d'origine : le ver cracheur deviendra alors le ver cracheur d'Iduna.

Changer un nom peut également vous permettre d'utiliser la même créature sur deux mondes différents sans plus de travail. Les joueurs ne voient pas les caractéristiques des créatures, et n'auront guère de moyen de savoir qu'un Lézard à langue barbelée est identique en termes de jeu à un Diable martien.

► **Joker** : juste parce qu'une créature est imposante ne signifie en rien que vous devez en faire un Joker. Un avaleur, une créature de 20 m de haut capable d'avaler un homme en entier n'est pas listé tel quel. Par contre, l'Ancien, un avaleur de légende dont tout le monde a entendu parler sera un Joker. Comme toujours, le MJ est invité à trancher au besoin.



Amplificateur psionique

Ces petites créatures semblables à des calamars, bien que non dotées de capacités psioniques elles-mêmes, possèdent la remarquable capacité de renforcer et d'augmenter les capacités de leur hôte. Il s'agit de parasites qui permettent à leurs hôtes de bénéficier de capacités augmentées en échange de leur subsistance : les besoins de l'hôte en termes de nourriture augmentent de 25 %, mais pour le reste, le parasite est inoffensif.

Ces créatures se fixent à l'arrière de la tête, plantant un gros tentacule à l'intérieur du crâne jusqu'à la moelle épinière (ce qui provoque une blessure automatique)

La créature est consciente des pouvoirs psioniques autour d'elle et ne s'attachera jamais à un hôte n'étant pas doté de pouvoirs mentaux.

Allure — 2

TRAIT'S

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d12	d6	d6(A)	d6

Compétences — Perception d6

Amplification psionique — chaque Relance sur un jet de psionique réduit le coût en PP du pouvoir de 1 (jusqu'à un minimum de 0). Le psion doit disposer des PP nécessaires pour utiliser le pouvoir normalement avant de faire le jet.

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	3 (-2 — Taille)

Difficile à retirer — à moins que son hôte ne meure, un amplificateur psionique

refusera toujours de quitter un hôte en bonne santé. En retirer un nécessite une opération chirurgicale complexe et un jet de Soins avec un malus de -4.

Petit — les adversaires subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque.

Taille -2 — ces créatures font 60 centimètres de long et 5 centimètres de large.



Anguille géante

Des anguilles géantes dotées de dents acérées existent dans de nombreux mondes dotés d'océans.

Allure — 0

Aquatique — Allure 10.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d12+10	d4(A)	d12

Compétences — Combat d10, Intimidation d10, Perception d10, Discrétion d6, Natation d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	20 (+12 — Taille)

Gigantesque — les adversaires bénéficient d'un bonus de +4 à leurs jets d'attaque. Armure Lourde. Arme Lourde.

Taille (+12) — les anguilles géantes peuvent faire plus de 30 mètres de long.

ATTAQUE

Morsure — For+d10.

Choc électrique — certaines espèces peuvent envoyer des décharges électriques. De par leur taille gigantesque, ces dernières causes 5d6 de dégâts à tout ce qui est en contact avec l'anguille (comme un bateau enserré) et dans une zone correspondant à un Grand Gabarit. Seules les Armures lourdes étanches protègent contre cette décharge.

Morsure	Combat	Dégâts
	d10	d12+d10+10

Choc électrique		Dégâts
Grand Gabarit	—	5d6

Araignée chauve-souris

Ces créatures sont une espèce d'araignée volante, large d'une quinzaine de centimètres et dotée de deux ailes membraneuses. On les trouve en général dans les forêts ou les jungles, se laissant tomber sur leurs proies d'en haut des arbres. Ce sont le plus souvent des prédateurs solitaires, mais il arrive qu'elles se regroupent par groupes de plusieurs dizaines (mais jamais en nombre suffisant pour en faire une nuée).

Allure — 4

Adhérence — les araignées chauve-souris peuvent se déplacer sur les surfaces verticales et horizontales à leur Allure normale.

Vol — Allure 8.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d8	—	d6(A)	d6

Compétences — Combat d6, Perception d8, Discrétion d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	2 (-3 — Taille)

Petit — les adversaires subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque.

Taille -3 — les araignées chauve-souris font une quinzaine de centimètres de diamètre.

ATTAQUE

Attaque dans le dos — si une araignée chauve-souris parvient à surprendre sa cible, elle s'accroche sur le dos de cette dernière et effectue une attaque surprise. La victime subit un malus de -2 pour attaquer tant que la créature reste sur son dos.

Morsure empoisonnée (-2) — ces créatures n'infligent pas de dégâts réels avec leurs morsures, et ne peuvent donc pénétrer les armures. Cependant, elles cherchent toujours les endroits les moins protégés pour attaquer, en faisant une attaque ciblée en cas de besoin. Une attaque pour toucher est alors suffisante pour mordre et inoculer leur poison. La victime doit alors faire un jet de Vigueur à -2 (ou -4 si l'attaque a été réussie avec une Relance) ou subir 2d4 points de dégâts au début de chaque round suivant.

Morsure	Combat	Dégâts
Attaque de toucher	d6+2	—



Araignée osseuse

Ces créatures cauchemardesques sont issues de mondes dévastés. Leurs corps font la taille d'une tête humaine et sont recouvertes d'une protection formée d'ossements noirs, et leurs pattes font une trentaine de centimètres. Leur bouche circulaire est entourée de quatre crocs acérés et à l'intérieur se trouve des centaines de petites dents capables de déchirer la chair et les os. Ce sont des prédateurs tout à fait capables d'attaquer des proies plus grosses qu'eux-mêmes.

Allure — 6

Terreur -2 — ce sont des créatures de cauchemar.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d8	d4	d6(A)	d8

Compétences — Combat d8, Intimidation d6, Perception d8, Discrétion d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6 (+2 — Armure, -2 — Taille)

Armure +2 — plaques de chitine.

Petit — les adversaires subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque.

Taille -2 — le corps des araignées osseuses fait la taille d'une tête humaine et leurs pattes une trentaine de centimètres.

ATTAQUE

Morsure — For+d4.

Paralyse — toute personne Secouée ou blessée par une araignée osseuse doit faire un jet de Vigueur ou se retrouver paralysée durant 2d6 rounds.

Morsure	Combat	Dégâts
	d6	2d4

Arbre-lance

Ces créatures sont des arbres intelligents et mobiles dont le tronc est bardé de longues épines barbelées. Ces épines font la taille d'une pointe de lance et sont connectées au tronc par une liane solide. L'arbre tue ses victimes avec ces épines en les projetant sur plusieurs mètres, puis en draine les fluides vitaux à travers la liane.

Allure — 4

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d6	d12+4	d10(A)	d12

Compétences — Combat d4, Perception d8, Tir d8, Discrétion d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	16 (4)

Armure (+4) — l'arbre-lance dispose d'une épaisse écorce d'une quinzaine de centimètres.

Taille +4 — l'arbre-lance fait prêt de 8 mètres de long.

ATTAQUE

Lances — l'arbre-lance peut tirer 1d6 lances chaque round, -1 par victime déjà empalée (Portée 3/6/12). Une attaque réussie cause For+d6 de dégâts (PA 2). Si l'attaque provoque une blessure, alors la victime est également empalée. Des racines sortent de la liane et pénètrent dans la victime, commençant à drainer ses fluides vitaux, provoquant des dégâts supplémentaires de For+d4 par round (sans Armure). Lorsque sa victime est morte, la liane se détache et rentre dans le tronc, prête à servir à nouveau. Les lianes ont une Résistance de 10.

Lances	Tir	Dégâts
3/6/12, PA2, 1d6 / rd	d8	d12+d6+4

PETITS ALIENS

Toutes les créatures ne constituent pas une menace à cause de leur taille, leur morsure ou leurs griffes acérées. Certaines sont même relativement inoffensives en elles-mêmes, mais peuvent constituer un danger d'une autre manière. D'autres encore peuvent se constituer en nuées en certaines circonstances.

► **Oiseau d'alarme** : ces charognards ont appris à attirer les plus grands prédateurs jusqu'à leurs proies. Ils tournent au-dessus des proies potentielles, à une trentaine de mètres, poussant des cris stridents, attirant les pires prédateurs à des kilomètres à la ronde. Ces créatures n'attaquent pas et une nuée peut être dispersée comme une nuée normale.

► **Mouches sanguinaires** : c'est l'odeur du sang qui attire ces insectes de cinq centimètres de long. Ils peuvent le ressentir à plusieurs kilomètres de distance, et s'abattent sur leurs victimes en nuées. Utilisez les caractéristiques des essaims (*Savage Worlds* p. 249).

► **Croasseurs** : des colonies de ces petits herbivores nocturnes à fourrure existent sur de nombreuses planètes. Lorsqu'ils ressentent des vibrations au-dessus alors qu'ils se trouvent dans leurs terriers, ils émettent de puissants croassements que les prédateurs du cru ont appris à écouter. Ils se déplacent en essaim bien qu'ils ne provoquent pas de dégâts, et les attaques contre eux subissent un malus de -6 tant qu'ils sont dissimulés dans le sol.

Avaleur

Ces quadrupèdes massifs rappellent les hippopotames si ce n'est que leurs gueules pourraient avaler un humain en entier. Ils font la taille d'un immeuble de six étages et sont très attachés à leur territoire et particulièrement agressifs.

Allure — 8

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d12+10	d8(A)	d12

Compétences — Combat d8, Intimidation d10, Perception d8, Discrétion d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	20 (+12 — Taille)

Gigantesque — les adversaires bénéficient d'un bonus de +4 à leurs jets d'attaque. Armure lourde. Peut piétiner ses cibles pour des dégâts de d12+25-Taille de

l'adversaire. Cette attaque est considérée comme une Arme lourde.

Robuste — un second état Secoué n'entraîne pas une blessure.

Taille +12 — plus de 20 mètres de haut.

ATTAQUE

Avale en entier — si la créature obtient une Relance sur son jet d'attaque et que son adversaire a une Taille de +4 ou moins, elle avale ce dernier en entier. À l'arrière de sa bouche, plusieurs rangées de molaires agissent comme une meule. La pauvre victime subit For+10 de dégâts par round jusqu'à la mort de la créature.

Morsure — For+d10. Arme lourde.

Frénésie suprême — ces créatures peuvent faire 2 attaques par round sans malus d'actions multiples.

Morsure	Combat	Dégâts
	d8/d8	d12+d10+10

Piétinement	Combat	Dégâts
AL	d4	d12+25-Taille

► **Lucioles** : ces créatures nocturnes sont attirées par les chaleurs intenses (comme un feu de camp par exemple). Des essaims de ces créatures tendent à se précipiter dans ces sources de chaleur, explosant dans un Grand Gabarit et causant 3d6 de dégâts. Dans les régions où ces créatures sont courantes, il y a en moyenne 1d6 essaims à proximité.

► **Moufette cracheuse** : ces créatures proches de la moufette terrestre sécrètent une salive qu'elles peuvent projeter dans un Gabarit de Cône quand elles se sentent menacées. Toute personne dans la zone doit réussir un jet d'Agilité ou se retrouver recouvert d'une substance malodorante et subir un niveau de Fatigue qui ne disparaît qu'après de très nombreux bains (au moins un mois !). Il est possible que cette odeur attire d'autres créatures, et qu'elle rende toute approche discrète impossible près de créatures dotées d'un odorat.

► **Oiseaux vomisseurs** : lorsque ces essaims subissent un état Secoué ou une blessure (même lorsqu'ils ont tués), ils régurgitent leurs repas précédents (escargots, vers et autres insectes) sur leur assaillant. Ce dernier doit faire un jet de Vigueur à -2 ou passer en état Secoué, à moins d'être équipé d'une combinaison étanche.

Avrok

L'avrok est une créature rappelant le crocodile qu'on trouve sur les mondes primitifs où le gibier est abondant.

Allure — 6

Aquatique — Allure 12.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d8	d12+2	d6(A)	d10

Compétences — Combat d8, Perception d6, Discrétion d8, Natation d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	15 (+2 — Armure, +6 — Taille)

Armure +2 — peau épaisse.

Grand — les adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque en raison de la taille de la bête.

Taille +6 — un avrok mesure une douzaine de mètres.

ATTAQUE

Morsure — For+d6.

Tournoyer — si un avrok réussit son attaque avec une Relance, il parvient à saisir sa proie. Lors des rounds suivants, il lui suffit de faire tourner sa tête violemment pour déchirer les chairs de sa victime, infligeant 3d6 de dégâts sans qu'un jet de Combat soit nécessaire. S'échapper de l'emprise de la créature nécessite un jet de Force opposé.

Morsure	Combat	Dégâts
	d8	d12+d6+2

Bernacle brumeux

Ces mollusques passent la majorité de leur vie bien à l'abri de leur coquille au sommet de laquelle se trouve un trou par lequel ils peuvent propulser un gaz violet. Ils le font lorsqu'une proie passe à proximité, le gaz étant hautement toxique. C'est seulement lorsque les victimes ont cessé de bouger que la créature se déplace lentement vers elles pour les consommer tranquillement.

Allure — 2

Lent — ces créatures ne peuvent pas courir.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d8	d4	d4(A)	d10

Compétences — Combat d6, Perception d6, Discrétion d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	8 (+2 — Armure, -1 — Taille)

Armure +2 — Coquille.

Taille -1 — les bernacles brumeux font une soixantaine de centimètre de diamètre et sont hauts d'une quinzaine.

ATTAQUE

Poison (-2) — Petit Gabarit. Les victimes qui ratent leur jet de Vigueur meurent en 2d6 minutes. Les personnages en combinaisons étanches sont immunisés.

Baiser de mort

Ces créatures se nourrissent des émissions de gaz carbonique comme celles issues de la respiration des créatures organiques. Elles attaquent en bondissant au visage de leurs victimes qu'elles étouffent jusqu'à l'inconscience. Elles secrètent une substance chimique qui maintient leur victime inconsciente jusqu'à ce qu'elle meure de déshydratation.

Ces créatures rappelant des araignées n'ont ni mandibules, ni yeux, ni bouche. C'est grâce à des pores spéciaux qu'elles repèrent leurs cibles et absorbent ce qui leur sert de nourriture.

Allure — 8

Sens différents — ces créatures ressentent le dioxyde de carbone avec une acuité remarquable. Considérez qu'elles disposent de l'infravision et divisent par deux les malus liés à l'obscurité vis-à-vis des créatures qui respirent à l'air libre.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d8	d6	d6(A)	d8

Compétences — Combat d8, Perception d8, Discrétion d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	4

Petit — les adversaires subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque.

Taille -2 — les baisers de mort font 60 centimètres de diamètre.

ATTAQUE

Étouffement — si une de ces créatures obtient une Relance sur un jet de Combat, elle est parvenue à assurer une prise sur le visage de sa victime. Considérez ça comme une attaque d'empoignade, à l'exception du fait que la victime subit un niveau de Fatigue chaque round tant que l'empoignade est maintenue. Lorsque la victime tombe inconsciente, le baiser de mort reste en position jusqu'à ce qu'il soit retiré ou que la victime meure.



Bloqueur psionique

Ces créatures semblables à des limaces sont dotées de l'étonnante faculté de limiter les émissions psioniques. Elles sont particulièrement recherchées par tous ceux qui s'opposent régulièrement à des psions.

Allure — 2**TRAITS**

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d12	d4	d4(A)	d6

Compétences — Perception d6, Discretion d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	1 (-4 — Taille)

Taille -4 — les bloqueurs psioniques font 15 centimètres de long et 4 de large.

Minuscule — les adversaires subissent un malus de -4 à leurs jets d'attaque.

Réduction de capacités psioniques — tout psion se trouvant dans les 10 mètres autour d'un bloqueur psionique subit un malus de -4 à ses jets de Psionique. Toute personne au contact d'un bloqueur psionique bénéficie de l'Atout Grande Résistance aux Arcanes.

Brouteur

La tête de ces gros herbivores est une grosse bosse plate sans formes particulières. Cette tête est couverte de millions de petits pores, chacun un organe olfactif très puissant. Les yeux sont situés sous la tête et ne fonctionnent qu'à courte portée. Sous la tête se trouve également une trompe se terminant par une bouche. Si le brouteur ne peut voir que ce qu'il mange, son sens de l'odorat surdéveloppé lui permet de sentir venir les prédateurs.

Leur tête peut aussi servir d'arme, en particulier lors des rituels d'accouplement ou contre les prédateurs. Les brouteurs sont connus pour avoir chargé et sérieusement endommagé des véhicules qu'ils ressentaient comme des rivaux.

Allure — 6**TRAITS**

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d12+8	d4(A)	d12

Compétences — Combat d8, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	18/20 (+2/+4 — Armure, +8 — Taille)

Armure +2/+4 — une peau épaisse sur le corps et les jambes (+2), et une protection osseuse sur la tête (+4).

Robuste — un second état Secoué n'entraîne pas une blessure.

Énorme — les adversaires bénéficient d'un bonus de +4 à leurs jets d'attaque.

Taille +8 — les brouteurs pèsent plus de 12 tonnes.

ATTAQUE

Coup de tête — For+d10. Arme Lourde.

Piétinement — si un broyeur court et qu'il se déplace en ligne droite sur au moins 6 cases, il piétine tout ce qui se trouve sur sa route. Il fait un jet de Combat opposé à un jet d'Agilité des cibles potentielles et inflige For+d4 de dégât en cas de succès.

Coup de tête	Combat	Dégâts
AL	d8	d12+d10+8

Piétinement	Combat	Dégâts
	d8	d12+d4+8

**Broyeur**

Ces créatures sont de gros lézards musculeux, dotés de dents et de griffes acérées. Une morsure est généralement suffisante pour tuer leurs proies. Ce sont des prédateurs qui privilégient la vitesse et qui sont en général solitaires.

Allure — 10+d10

TRAITES

Ag	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d12+6	d8	d10

Compétences — Combat d6, Intimidation d8, Perception d6, Discrétion d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	14 (+7 — Taille)

Énorme — les adversaires bénéficient d'un bonus de +4 à leurs jets d'attaque.

Taille +7 — un broyeur pèse plus de 3 tonnes et est long de près de 6 mètres.

ATTAQUE

Morsure et griffes — For+d8.

Morsure et griffes	Combat	Dégâts
	d6	d12+d8+6

Bûchard

Ces limaces amphibiennes dont le corps ressemble à des troncs d'arbre passent leur temps à dériver à la surface de l'eau. Ce ne sont pas des chasseuses particulièrement efficaces, leurs yeux primitifs ne leur permettant pas de distinguer quoi que ce soit au-delà de quelques mètres. De manière générale, elles se contentent d'attendre qu'une proie vienne jusqu'à elles avant de tenter de la dévorer.

Allure — 2

Amphibien — Allure 3 dans l'eau.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d6	d6	d4(A)	d8

Compétences — Combat d6, Intimidation d8, Perception d4, Discrétion d10, Natation d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7 (+1 — Taille)

Dépendance (eau) — la créature doit s'immerger dans l'eau au moins 1 heure par jour sous peine de subir un niveau de Fatigue jusqu'à l'État critique. Le jour suivant, elle meurt.

Taille +1 — les bûchards mesurent aux alentours de 2,50 mètres.

ATTAQUE

Morsure — For+d6.

Morsure	Combat	Dégâts
	d6	2d6

Chasseur

Ces insectoïdes caparaçonnés de noir n'ont pas d'yeux visibles mais semblent capables de voir parfaitement par des moyens non encore découverts. Leurs armes principales sont leurs mandibules et leurs griffes tranchantes, ainsi que leurs longues queues dotées de dards barbelés.

Ils ont une intelligence très limitée (ou peut-être un esprit de ruche). Ce sont des chasseurs efficaces qui utilisent fréquemment des tactiques de division pour capturer leurs proies.

Guerrier

Allure — 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d10	d12+3	d8(A)	d8

Compétences — Escalade d8, Combat d8, Intimidation d10, Perception d8, Discrétion d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	8 (+2 — Armure)

Armure +2 — carapace épaisse.

Robuste — un second état Secoué n'entraîne pas une blessure.

Sans peur — immunisé à la peur et à l'intimidation.

ATTAQUE

Morsure et griffes — For+d6.

Paralysie — toute créature Secouée ou blessée par la queue d'un guerrier doit faire un jet de Vigueur ou se retrouver paralysé durant 2d6 rounds.

Coup de queue — For+d8, Allonge 1, PA 2, -2 au jet de Combat.

Morsure ou griffes	Combat	Dégâts
	d8	d12+d6+3

Morsure ou griffes	Combat	Dégâts
Allonge 1, PA 2	d8-2	d12+d8+3



Reine

Au centre de la colonie se trouve la reine. Bien que sa fonction principale soit de pondre, elle reste un chasseur implacable prêt à tout pour défendre sa progéniture. Elle a six pattes et ressemble à un croisement entre un scarabée et une mante religieuse.

Allure — 10

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d12	d12+6	d8(A)	d12

Compétences — Combat d10, Intimidation d10, Perception d8, Discrétion d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	16 (+4 — Armure, +4 — Taille)

Armure +4 — carapace épaisse.

Grand — les adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque.

Robuste — un second état Secoué n'entraîne pas une blessure.

Sans peur — immunisé à la peur et à l'intimidation.

Taille +4 — la reine fait 4 mètres de haut et plus de 6 mètres de long. Elle a un corps long et segmenté.

ATTAQUE

Morsure et griffes — For+d10, PA 3.

Paralysie (-4) — toute créature Secouée ou blessée par la queue d'un guerrier doit faire un jet de Vigueur ou se retrouver paralysé durant 2d6 rounds.

Coup de queue — For+d10, Allonge 1, PA 4, Arme lourde, -2 au jet de Combat.

Morsure ou griffes	Combat	Dégâts
	d10	d12+d10+3

Morsure ou griffes	Combat	Dégâts
Allonge 1, PA 4, AL	d10-2	d12+d8+3



**COUPEUR
DE TÊTE**

Coupeur de tête

Ces créatures ressemblent à de gros gorilles à ceci près que leurs bras se terminent en protubérances osseuses extrêmement tranchantes. Ils résident dans les arbres où ils se servent de leurs pieds munis de doigts pour se déplacer, et chassent en attendant simplement que leurs proies passent en dessous. Lorsque c'est le cas, leurs faux s'abattent sur la pauvre victime, visant la tête.

Allure — 6

Grimpeur — ces créatures se déplacent à leur Allure dans les arbres ou les environnements similaires.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d12+2	d6(A)	d10

Compétences — Escalade d8, Combat d8, Intimidation d10, Perception d6, Discrétion d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	9 (+2 — Taille)

Taille +2 — les coupeurs de tête pèsent 500 kg environ.

ATTAQUE

Embuscade — si un coupeur de tête surprend une victime, il bénéficie des effets d'une Attaque surprise et en profite pour faire une Attaque ciblée à la tête, avec donc comme modificateurs +0 en Combat et +8 aux dégâts.

Faux — For+d10, PA 4.

Faux	Combat	Dégâts
PA4	d8	d12+d10+2

Crabe géant

On peut trouver des crabes géants ou des créatures équivalentes dans la plupart des océans de la galaxie. Ce sont des chasseurs voraces qui attaquent tout ce qui peut tomber sous leurs pinces.

Allure — 8

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d10	d4(A)	d8

Compétences — Combat d8, Perception d6, Discrétion d6, Natation d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	10 (+3 — Armure, +1 — Taille)

Armure +3 — les crabes géants ont une épaisse carapace.

Taille +1 — ces créatures pèsent plus de 150 kg.

ATTAQUE

Pinces — For+d8, PA 2.

Saisie — un crabe réussissant une attaque d'empoignade inflige des dégâts de (For) lors des rounds suivants.

Pinces	Combat	Dégâts
PA2	d8	d10+d8

Créature de l'ID

Ces créatures sont la résultante de la mort d'un psion due à un contrecoup extrême. Elles prennent une forme physique et partent à la recherche d'autres psions qu'elles tuent avant d'en dévorer le cerveau.

Lorsqu'on parvient à les voir, ces créatures ressemblent à une version déformées et très agrandie de leur « créateur ».

Allure — 6

Invisible — les créatures de l'ID sont invisibles naturellement. Un personnage peut détecter une présence invisible s'il a une raison de la chercher et qu'il réussit un jet de Perception avec un malus de -6. En cas de succès, il peut alors attaquer la créature, toujours avec ce malus de -6. Ces créatures irradient néanmoins de la chaleur : les capacités de vision infrarouge permettent donc d'éliminer le handicap que crée leur invisibilité.

TRAITs

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d10	d12+8	d6(A)	d10

Compétences — Combat d10, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	10 (+3 — Taille)

Sans-peur — immunisé à la peur et à l'intimidation.

Invulnérable — les attaques non psioniques n'infligent aucun dégât à ces créatures, mais un résultat Secoué est possible. Deux résultats Secoué ne résultent pas non plus en une Blessure.

Taille +3 — les créatures de l'ID font plus de 3 mètres de haut.

Faiblesse (Psioniques) — les créatures de l'ID subissent des dégâts normaux de la part des attaques psioniques.

ATTAQUE

Griffes — For+d8.

Griffes	Combat	Dégâts
	d10	d12+d8+8



Créatures psioniques

Les créatures psioniques sont des animaux normaux disposant de pouvoirs mentaux ou équivalents. Appliquez le modèle ci-dessous à l'animal de base.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
—	+1d	—	+1d	—

Compétences — Psioniques d8

ARCANE

Psioniques — toutes les créatures psioniques ont 15 PP et un l'une des capacités suivantes.

- ▶ **Carnivore (embusqué)** : cette créature surprend ses proies en utilisant le pouvoir *téléportation*.
- ▶ **Carnivore (appât)** : la créature dispose du pouvoir *marionnette*. Il peut s'agir d'une sirène qui utilise son chant pour attirer ses proies, ou peut nécessiter un contact oculaire.
- ▶ **Carnivore (vitesse)** : la créature se base sur sa vitesse pour chasser. Elle dispose des pouvoirs *vitesse* et *rapidité*.
- ▶ **Carnivore (rôdeur)** : ces créatures se servent de leur discrétion pour s'approcher et s'abattre sur leurs proies. Elles disposent du pouvoir *invisibilité*.
- ▶ **Carnivore (assommeur)** : cette créature préfère capturer ses proies vivantes. Elle dispose du pouvoir *choc*.
- ▶ **Herbivore (blindé)** : cette créature dispose des pouvoirs *déflexion* et *armure*.
- ▶ **Herbivore (effrayant)** : cette créature est capable d'envoyer un signal télépathique qui terrifie les prédateurs. Elle dispose du pouvoir *terreur*.
- ▶ **Herbivore (survivant)** : cette créature survit en distançant ses prédateurs à la course. Elle dispose du pouvoir *vitesse*.

Psionique	Points de pouvoir
d8	15
Armure	
2PP	3 (1/rd)
Note — +2 en Armure (+4 avec une Relance)	
Choc	
2PP	Inst.
Note — 12/24/48, Secoue des cibles dans une zone	
Déflexion	
2PP	3 (1/rd)
Note — -2 pour toucher l'arcaniste à distance (-4 avec une Relance)	
Invisibilité	
5PP	3 (1/rd)
Note — Rend transparent ou invisible (avec une Relance)	
Marionnette	
3PP	3 (1/rd)
Note — Prend le contrôle d'une cible	
Rapidité	
4PP	3 (2/rd)
Note — Peut faire une action supplémentaire par round. Défausse les cartes d'initiative inférieur à 8 en cas de Relance.	
Téléportation	
3PP ou plus	Inst
Note — Disparaît et apparaît à 10 cases par tranche de 3 PP	
Terreur	
2PP	Inst
Note — Provoque la terreur dans une zone.	
Vitesse	
1PP	3 (1/rd)
Note — Avec un succès, l'Allure est doublée. Avec une Relance, courir devient une action gratuite, n'infligeant donc plus le malus de -2 habituel	

Cyber-chien

Ces chiens améliorés cybernétiquement sont à la base des chiens d'attaque (rottweilers, bergers allemands, etc.). Ils sont utilisés comme chiens de garde ou de combat.

Allure — 10+d10 (Jambes améliorées)

Infravision — les malus dus à l'obscurité sont réduits de moitié contre les cibles produisant de la chaleur.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6(A)	d6

Compétences — Combat d6, Intimidation d6, Perception d10+2, Discrétion d8

Sens augmentés — +2 aux jets de Perception.

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6 (+2 — Armure, -1 — Taille)

Armure +2 — Armure dermique.

Taille -1 — la plupart des cyber-chiens sont d la taille d'un berger allemand ou d'un rottweiler.

ATTAQUE

Morsure — For+d8. Muscles de la mâchoire améliorés.

À la gorge — comme les loups, les cyber-chiens attaquent aux points faibles. Avec une Relance sur leur jet d'attaque, ils touchent la zone la plus faiblement protégée.

Morsure	Combat	Dégâts
	d6	2d8



Dragon

Le nom était au départ une simple référence aux contes de fées de la Terre, mais il est resté. Il fait référence à tous les lézards de la taille d'un varan de Komodo ou supérieure qu'on peut croiser dans la galaxie.

La plupart des lézards sont bien souvent de simples créatures agressives dotées de grosses dents. Certaines ont toutefois développé des attaques par crachat ou par souffle (de l'acide au feu, créé par le mélange d'éléments chimiques créés par des glandes spécialisées).

Allure — 8

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d6(A)	d6

Compétences — Combat d4, Intimidation d8, Perception d6, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	6 (+1 — Armure)

Armure +1 — peau écailleuse.

ATTAQUE

Morsure — For+d4.

Explosion — lorsqu'un dragon est tué, ses organes se rompent dans une explosion couvrant une zone correspondant à un Grand Gabarit. Toute personne dans la zone subit les dégâts correspondant au type de souffle du dragon.

Souffle — Gabarit de Cône. Les cibles potentielles se trouvant dans la zone peuvent tenter un jet d'Agilité à -2 contre le jet de Tir du dragon. En cas de succès, elles parviennent à bondir en dehors

de la zone. En cas d'échec, la cible subit l'un des effets suivants sur une des parties de son corps les moins protégées :

› **Acide** : 3d6 de dégâts et 2d6 de dégâts lors des 2 rounds suivants à moins d'asperger l'acide avec au moins 4 litres d'eau.

› **Feu** : 2d10 de dégâts et la possibilité de s'enflammer.

› **Gaz empoisonné** : le poison peut être n'importe lequel des poisons listés dans les règles de *Savage Worlds*.

Morsure	Combat	Dégâts
	d4	d6+d4

Souffle		Dégâts
Gabarit de cône	—	voir ci-dessus



Élémentaire d'énergie

Ces créatures sont des boules ou des nuages tourbillonnants constitués d'énergie pure, mais elles prennent souvent une forme ressemblant aux créatures qu'ils rencontrent. Les élémentaires d'énergie ne parlent pas mais peuvent communiquer en faisant des signes. Ceux qui ont eu la possibilité de communiquer avec eux ont souvent comparé la discussion comme une qu'ils auraient pu avoir avec un petit enfant très intelligent dans une langue étrangère.

Tous les élémentaires d'énergie que les personnages pourraient affronter sont des créatures extrêmement puissantes dont la présence peut s'avérer extrêmement dangereuse.

Élémentaire nucléaire

Ces créatures sont constituées d'énergie nucléaire bleutée et vivent près des étoiles ou dans des environnements hautement radioactifs. Ils ne peuvent survivre longtemps en dehors de leur environnement de prédilection et sont connus pour, lorsqu'ils voyagent, drainer l'énergie des réacteurs à fusion ou même des centrales nucléaires qu'ils peuvent croiser sur leur route.

Les élémentaires nucléaires ont une forme sphérique dans leur état naturel, mais peuvent prendre une forme humanoïde lorsqu'ils souhaitent communiquer.



Allure — 8

Vol — Allure PRL, Montée 6. Les élémentaires nucléaires peuvent voler dans n'importe quel environnement à une vitesse équivalente aux moteurs PRL standard de l'univers.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d10	d8	d8	d10

Compétences — Combat d6, Intimidation d8, Perception d8, Tir d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	7

Élémentaire — ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaque ciblées ; Sans peur ; immunisé aux maladies et aux poisons.

Faiblesse (Spécial) — les élémentaires nucléaires n'ont pas de réelle faiblesse à l'exception de leurs besoins importants en énergie. On peut ainsi les affamer en les isolant, les drainant ou les surchargeant d'énergie. Un scientifique disposant d'un matériel adéquat devrait être en mesure de réussir cet exploit au prix d'une Scène dramatique réussie.

Immatériel — les élémentaires nucléaires sont des êtres d'énergie pure.

Invulnérabilité — les élémentaires nucléaires sont immunisés aux attaques normales mais subissent normalement les dégâts d'Arcane (comme les pouvoirs psioniques).

ATTAQUE

Attaque nucléaire — ces créatures peuvent projeter un jet d'énergie sur un Gabarit de

Cône ou des boules d'énergie en utilisant n'importe quel autre Gabarit jusqu'à une distance de 50 cases sans malus de Portée. Ils utilisent la Compétence Tir et provoquent 5d10 de dégâts sur la partie du corps la moins protégée de chaque cible. Toute créature Secouée ou blessée doit réussir un jet de Vigueur ou être affectée par des radiations (voir *Savage Worlds*).

Aura radioactive — à la fin de son mouvement, ou à la discrétion de la créature, toutes les créatures adjacentes subissent 3d10 de dégâts à cause de la chaleur intense et des radiations émanant de la créature. Toute créature Secouée ou blessée doit réussir un jet de Vigueur ou être empoisonnée par des radiations (voir *Savage Worlds*).

Drain — les élémentaires nucléaires peuvent survivre hors de leur environnement naturel durant autant de jours que leur dé de Vigueur, mais peuvent subsister en se nourrissant des réactions nucléaires et des matériaux radioactifs. Chaque jour de carburant d'un vaisseau propulsé par un réacteur nucléaire, ou une semaine de carburant d'un véhicule peut être absorbé par la créature en 1 minute et lui permet de survivre un jour de plus à l'extérieur de son environnement naturel.

Coup — For + 2d10.

Coup	Combat	Dégâts
	d10	d8+2d10
Attaque nucléaire	Tir	Dégâts
50/—/—	d10	5d10

Élémentaire de plasma

Ces créatures de forme humanoïde sont composées de gaz surchauffés tourbillonnant. Ils se trouvent dans les couronnes extérieures des étoiles ou dans les noyaux des planètes.

Allure — 8

Vol — Allure 1 000 km/h, Montée 5.

TRAITES

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d8	d8	d8	d8

Compétences — Combat d6, Intimidation d8, Perception d8, Tir d10

Allure — 8 ;

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6

Élémentaire — ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaque ciblées ; Sans peur ; immunisé aux maladies et aux poisons.

Faiblesse — les élémentaires de plasma sont vulnérables à tout ce qui est susceptible de changer leur état chargé. Les armes balistiques ou la chaleur n'ont aucun effet, mais de puissantes décharges d'électricité, des décharges IEM, de fortes charges magnétiques et la plupart des attaques énergétiques provoquent des dégâts réduits de moitié.

Immatériel — un élémentaire de plasma est constitué d'énergie pure.

Invulnérabilité — les élémentaires de plasma sont immunisés aux attaques physiques et aux attaques liées à la chaleur.

ATTAQUE

Attaque d'énergie — les élémentaires de plasma peuvent projeter un jet d'énergie sur un Gabarit de Cône ou des boules d'énergie en utilisant n'importe quel autre Gabarit jusqu'à une distance de 25 cases sans malus de Portée. Ils utilisent la Compétence Tir et provoquent 3d10 de dégâts sur la partie du corps la moins protégée de chaque cible. Toute créature Secouée ou blessée est susceptible de s'enflammer (voir *Savage Worlds*).

Aura enflammée — à la fin de son mouvement, et à la discrétion de l'élémentaire, toutes les créatures adjacentes subissent 2d10 de dégâts à cause de la chaleur intense émanant de la créature. Toute créature Secouée ou blessée est susceptible de s'enflammer (voir *Savage Worlds*).

Coup — For+2d10. Les victimes sont susceptibles de s'enflammer.

Coup	Combat	Dégâts
<i>enflamme</i>	d10	d8+2d10

Attaque d'énergie	Tir	Dégâts
25/—/—, <i>enflamme</i>	d10	3d10

Élémentaire du temps

Ces créatures sont faites de l'essence même du continuum espace-temps. Ces élémentaires ressemblent à des humanoïdes décharnés dont les yeux sont des puits de ténèbres absolues.

La plupart se contentent d'étudier l'époque à laquelle ils se trouvent sans se préoccuper de ses habitants. Peut-être sont-ils les gardiens de la ligne temporelle, ou simplement s'agit-il d'anomalies comme les trous noirs.

Allure — 6

Téléportation — un élémentaire du temps peut se téléporter à n'importe quel endroit de l'espace et du temps en tant qu'action simple. Il lui est impossible d'étendre cette capacité à quelqu'un d'autre, ni de prendre un objet avec lui.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d12	d8	d10	d10

Compétences — Combat d8, Connaissance (toutes) d8, Intimidation d8, Perception d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	7

Élémentaire — ne subit pas les dégâts bonus dus aux Attaque ciblées ; Sans peur ; immunisé aux maladies et aux poisons.

Immatériel — un élémentaire du temps est constitué d'énergie pure.

Scintillement — ces élémentaires semblent scintiller rapidement dans et hors du temps à des intervalles aléatoires. Toutes les attaques contre eux, y compris les attaques d'Arcane, subissent un malus de -4.

ATTAQUE

Contrôle du temps — au début de chaque round de combat, après que les cartes d'action ont été distribuées, les élémentaires du temps peuvent faire un jet d'Âme de groupe et échanger une carte par succès et Relance (sauf celles des Jokers).

Dépérissement — les élémentaires du temps attaquent par contact, causant 2d6 points de dégâts liés au vieillissement accéléré que la partie du corps affectée. L'armure a son effet habituel, mais la créature peut utiliser des attaques ciblées pour toucher directement la peau de sa victime.

Coup	Combat	Dégâts
<i>Attaque de Toucher</i>	d8+2	2d6

Empaleur

Les empailleurs sont généralement au sommet de la chaîne alimentaire de leur monde. Dotés de quatre pattes puissantes et d'une queue épaisse qui constitue le bas de leur corps, un « cou » vertical semble surgir de leur torse, cou qui se termine par une gueule remplie de rangées de dents triangulaires extrêmement tranchantes. Dans ce cou se trouve à la fois la tête et le haut du corps de la créature : son estomac, des intestins et son cœur. À la base de ce cou se trouvent six bras, chacun doté de quatre longues griffes arrangées en carré. Un empaleur attaque en frappant sa cible avec ces griffes, puis en la déchiquetant avec sa gueule. Bien qu'il ait six bras, ceux-ci sont relativement courts par rapport à sa taille, et il ne peut attaquer qu'une cible à la fois. Par contre il peut s'en servir de manière indépendante.

Allure — 8**TRAIT**

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d10	d10	d6(A)	d10

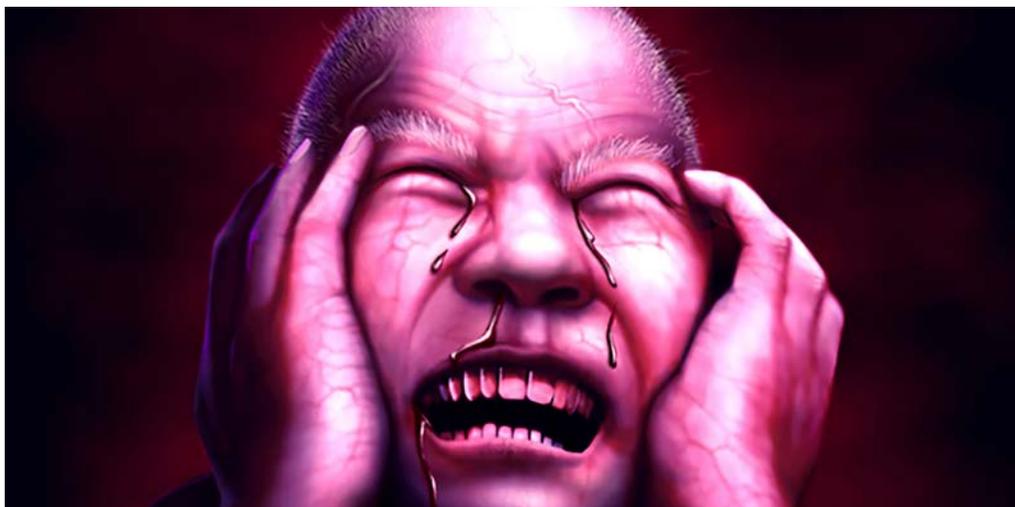
Compétences — Combat d8, Intimidation d10, Perception d6, Discrétion d4**DÉFENSE**

Parade	Résistance
6	12 (+2 — Armure, +3 — Taille)

Armure +2 — peau épaisse.**Taille +3** — un empaleur fait plus de 3 mètres de haut.**ATTAQUE****Empalement** — un empaleur réussissant aux moins 2 Relances avec des attaques de griffe empale sa victime. Il peut alors attaquer avec sa gueule en bénéficiant d'un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts.**Griffes** — For+d4. Peut faire jusqu'à 6 attaques sur une cible unique sans malus.**Morsure** — For+d4.

Morsure	Combat	Dégâts
	d8	d10+d4

Griffes	Combat	Dégâts
	6 × d8	d10+d4



Émoteur

Les émoteurs sont des créatures psioniques semi-intelligentes ressemblant à des lémurien sans fourrure. Leur nom vient de leur capacité étonnante à cristalliser les émotions. Pourquoi et comment ces créatures y arrivent reste un véritable mystère, mais elles sont chassées pour leurs « cristaux d'émotion », qui valent très cher au marché noir.

Allure — 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d4	d6

Compétences — Combat d6, Perception d6, Psionique d10

Cristallisation d'émotions — chaque émoteur dispose de 1d4 cristaux d'émotion attachés à son corps. Les retirer requiert une opération chirurgicale complexe (ce dont les braconniers ne s'encombrent pas) ou de tuer la créature (ce qui est bien plus simple). Injurier un tel cristal provoque un puissant effet sur les émotions. En voici des exemples (le MJ est invité à en inventer d'autres) :

- **Colère / Rage** : l'utilisateur devient Enragé (comme l'Atout). L'effet dure 10 minutes avant que l'utilisateur puisse tenter de se calmer.
- **Bravoure** : +2 aux jets de Terreur pendant 10 minutes.
- **Calme** : l'utilisateur tire une carte supplémentaire et agit sur la meilleure des deux pendant 10 minutes. Cumulable avec l'Atout Tête Froide.
- **Compassion** : l'utilisateur est considéré comme ayant le Handicap Héroïque pendant 10 minutes.
- **Terreur** : l'utilisateur devient craintif et a peur de tout. Il subit un malus de -2 à ses

jets de Terreur, et les jets sur la Table de Terreur se font à +2.

► **Haine** : l'utilisateur subit un malus de -2 en Charisme et reçoit le Handicap Sanguinaire pendant 10 minutes.

► **Amour** : l'utilisateur obtient un bonus de +2 à son Charisme durant 10 minutes, ainsi que le Handicap Pacifiste (Majeur).

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	3 (Taille -2)

Taille -2 — les émoteurs font la taille de lémurien.

ARCANE

Mentaliste — +2 pour tout jet de Psioniques Opposé

Psionique	Points de pouvoir
d10	20

Choc

2PP Inst.

Note — 12/24/48, Secoue des cibles dans une zone

Invisibilité

5PP 3 (1/rd)

Note — Rend transparent ou invisible (avec une Relance)

Rapidité

4PP 3 (2/rd)

Note — A Peut faire une action supplémentaire par round. Défausse les cartes d'initiative inférieur à 8 en cas de Relance.

Vitesse

1PP 3 (1/rd)

Note — Avec un succès, l'Allure est doublée. Avec une Relance, courir devient une action gratuite, n'infligeant donc plus le malus de -2 habituel

Encorneur hérissé

Ces créatures sont des herbivores qui utilisent leurs quatre défenses pour déterrer les racines et les tubercules. Bien que plates, leurs dents sont tout à fait capables d'infliger des blessures. Ce sont des quadrupèdes dont la fourrure rase se dresse de façon spectaculaire lorsque la créature est surprise ou se sent en danger, ce qui donne l'impression que sa taille double.

La chair de ces créatures est particulièrement appréciée et les encorneurs sont donc activement chassés. Bien qu'herbivores, ils restent agressifs lorsqu'ils sont provoqués et leurs quatre défenses sont plus que capables de terrasser un homme.

Allure — 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d4(A)	d8

Compétences — Combat d6, Intimidation d8, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6

ATTAQUE

Charge — si un encorneur peut charger sur au moins 6 cases, il bénéficie d'un bonus de +4 à ses dégâts.

Défenses — For+d6.

Rage — lorsqu'un encorneur est apeuré (quand il est attaqué par exemple), il entre dans une rage folle. Il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Combat et de Force ainsi qu'à sa Résistance, mais subit un malus de -2 à sa Parade. Il ignore en outre les malus liés aux blessures.

Défenses	Combat	Dégâts
	d6	d8+d6



Épineux

Toutes les créatures carnivores ne sont pas des animaux. Les épineux sont des créatures semblables aux cactus recouverts de milliers de pores faits d'une substance cireuse. Lorsqu'une créature touche l'écorce de la plante, des aiguilles empoisonnées sont projetées des pores. Toute la zone autour de l'épineux est affectée. La plante se sert ensuite de son réseau de racines pour se nourrir des créatures mortes à son pied.

Allure — 0

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d6	d6	d4 (A)	d8

Compétences — Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	9 (+2 — Armure, +1 — Taille)

Armure +2 — écorce.

Plante — les attaques ciblées ne provoquent pas de dégâts supplémentaires. Les attaques perforantes (balles, flèches) n'infligent que la moitié des dégâts. Enfin, les plantes sont immunisées aux Épreuves de volonté.

Taille +1 — les épineux sont plus grands qu'un humain normal.

ATTAQUE

Poison — toute créature Secouée ou blessée par les épines projetées doit réussir un jet de Vigueur sous peine de mourir dans 2d6 rounds.

Projection d'épines — un épineux peut projeter des épines tous les rounds s'il sent la présence d'une proie située dans un Grand Gabarit centré sur l'épineux. Toute créature présente dans cette zone subit 2d4 de dégâts.

LA ROUE EST DÉJÀ INVENTÉE, FAITES LA TOURNER !

Créer des créatures à *Savage Worlds* se veut simple et direct. Comme l'indique le livre de règles, il est inutile de « construire » une créature comme on le ferait avec un personnage-joueur : il suffit de lui attribuer les caractéristiques et les capacités qu'on pense qu'elle devrait avoir.

Il existe néanmoins des façon encore plus rapides de créer des nouvelles créatures :

- ▶ La méthode la plus rapide est indéniablement de reprendre simplement les caractéristiques d'une créatures existante. En changeant simplement le nom et la description, soyez assurés que vos joueurs n'y verront que du feu. Vous voulez créer un gros lézard carnivore et bondissant ? Parfait, utilisez directement les statistiques d'un lion et tout sera pour le mieux.
- ▶ Une seconde méthode rapide consiste à utiliser une créature existante et à lui rajouter une ou plusieurs capacités spéciales. En reprenant l'exemple du lézard bondissant

Flagelleur

Ces créatures sont des prédateurs reptiliens de taille humaine qui chassent en meutes de 2d6 individus. Leurs quatre membres rudimentaires se terminent par une seule longue griffe incurvée destinée à tuer plus qu'à se déplacer.

Comme leur nom semble l'indiquer, ces créatures sont dotées d'une queue puissante dont ils se servent pour bondir vers l'avant. Ils chassent en se jetant sur leurs proies, assurant leur prise avec leurs griffes et mordant avec leur mâchoire puissante. Il est à noter que ces créatures, au contraire de nombreux animaux, n'ont pas de dents à proprement parler, mais que c'est leur maxillaire qui est formé d'arêtes remplissant la même fonction.

Allure — 0

Saut — la créature peut faire des sauts jusqu'au double des distances habituelles.

TRAITs

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d6	d6(A)	d6

Compétences — Combat d6, Perception d6, Discrétion d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	5

Sans peur — immunisé à la peur et à l'intimidation.

ATTAQUE

Morsure ou griffes — For+d6.

Mise en pièce — lorsqu'un flagelleur obtient une Relance sur un jet de Combat, il réussit à se saisir de son adversaire. Chaque round où il maintient cette emprise, il bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de Combat pour mordre. Se débarrasser d'un flagelleur nécessite de réussir un jet de Force opposé.

Bond — la créature peut faire une Attaque totale spéciale si elle bondit d'au moins 2 cases jusqu'à sa cible. Elle obtient un bonus de +4 au jet de Combat et aux dégâts au lieu de +2 (et sa Parade subit le malus habituel de -2).

Morsure ou griffes	Combat	Dégâts
	d6	2d6

utilisant les caractéristiques du lion, lui rajouter les capacités Armure et Adhérence permettrait de lui donner un cachet unique correspondant plus précisément à sa description.

► Enfin, n'hésitez pas à utiliser des capacités spéciales uniques que vous pourrez trouver dans d'autres univers *Savage Worlds*. Si une de vos nouvelles création dispose de tentacules permettant à la créature de saisir ses proies pour les avaler en entier, utilisez la capacité tentacules de l'orthocone de cet ouvrage, et associez-la à la capacité Avale en entier d'un Avalueur.

Glitch

Les glitches sont des entités extra-dimensionnelles natives de l'hyperespace et attirées par les puissantes émissions d'énergie dégagées par les moteurs PRL. En s'approchant des vaisseaux, elles finissent inévitablement par être happées par les systèmes et ont tendance à déclencher de multiples défaillances.

Certains glitches agissent de manière malicieuse, mais la plupart ne cherchent qu'à rejoindre l'hyperespace. Malheureusement, ils ne sont pas particulièrement intelligents : ils tentent de faire remarquer leur présence en allumant et éteignant les lumières, en ouvrant et fermant les portes, etc. La plupart des rapports concernant des vaisseaux hantés correspondent bien souvent à une infestation de glitches.

Les glitches ne disposent pas de langage mais tentent parfois de communiquer en transmettant des messages déjà existants à des destinataires aléatoires à bord d'un vaisseau. Malheureusement, cette tactique de communication finit bien souvent en désastre lorsque des informations privées ou confidentielles sont transmises de la sorte.

Ces créatures ressemblent à des étincelles d'énergie dans leur état naturel, mais peuvent prendre des formes variées en fonction de leurs besoins.

Allure — 0

TRAITS				
Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d6	d4	d6

Compétences — Perception d8, Discrétion d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	5

ATTAQUE

Défaillance accidentelle — lorsqu'un glitch se trouve à bord d'un vaisseau, tirez une carte par jour. Si c'est une carte noire, la créature a endommagé un système important. Tirez sur la table des Dégradations critiques. Le vaisseau ne subit pas de réelle blessure, simplement l'effet de cette dernière indiquée sur la table. En cas de résultat Équipage, le glitch a causé un accident ayant affecté l'un des membres d'équipage (électrocution, accident de dépressurisation, message privé diffusé à tout le vaisseau, etc.). Considérez les dégâts à la coque comme des incidents mineurs sans réelles conséquences.

Un fantôme dans la machine — l'utilisation des systèmes du vaisseau (y compris les armes, le pilotage ou les sauts PRL) subit un malus de -2.

Se débarrasser d'un glitch — chasser un glitch d'un vaisseau nécessite de couper tous les systèmes à l'exception du moteur PRL. Toutes les 30 minutes, le glitch fait alors un jet d'Intellect et en cas de succès détecte le moteur PRL et s'y réfugie avant de repartir dans sa dimension. Notez que le glitch ne s'échappera pas si le vaisseau n'est pas en hyperespace : l'espace normal le tuerait immédiatement. Lorsque tous les systèmes sont éteints, l'équipage devra porter des combinaisons spatiales : l'oxygène sera épuisé et la température tombera à des niveaux négatifs extrêmes en 10 minutes × Taille du vaisseau.

Gremlin

Les gremlins présentés ici n'ont rien des créatures mythiques des contes de fées, mais ont plus ou moins des effets similaires sur les vaisseaux. Ce sont de petites créatures humanoïdes et écailleuses de la taille de petits rats. Ils se nourrissent d'électricité et peuvent causer de gros dégâts aux véhicules et aux vaisseaux en mordillant les câbles et les systèmes électroniques.

Ces créatures sont extrêmement résistantes aux produits chimiques et aux méthodes classiques utilisées pour se débarrasser des nuisibles et se trouvent généralement en groupes (de 2d20 individus). Le meilleur moyen de s'en débarrasser est de couper l'électricité dans le vaisseau pendant au moins une semaine.

Allure — 6

TRAITES

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d8	d4	d6	d6

Compétences — Escalade d10, Combat d8, Perception d8, Réparation d6, Discrétion d10



Sabotage — lorsqu'un des gremlins se trouve à bord d'un vaisseau ou d'un véhicule, faites un jet une fois par jour sur la table des Dégradations critiques. Le vaisseau ne subit pas de réelle blessure, simplement l'effet de cette dernière indiquée sur la table. En cas de résultat Équipage, les créatures ont causé un accident ayant affecté l'un des membres d'équipage (électrocution, occasionnant 2d6 de dégâts, accident de dépressurisation, message privé diffusé à tout le vaisseau, etc.). Considérez les dégâts à la coque comme des incidents mineurs infligeant un malus de -2 à une Compétence appropriée (Connaissance, Pilotage) jusqu'à réparation.

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	2 (-3 — Taille)

Petit — les adversaires subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque.

Taille -3 — les gremlins font une dizaine de centimètres de haut.

ATTAQUE

Morsure ou griffes — For.

Morsure ou griffes	Combat	Dégâts
	d8	d4

Grenouille à mucus

Ces créatures de la taille d'un homme ont des corps boursoufflés dotés de pattes avant primitives et d'une queue épaisse. Trois yeux équidistants se trouvent sur leur front. Leur mâchoire est large et leur permet de cracher des boules d'un mucus gluant, collant et suffoquant.

Allure — 4

Amphibien — Allure 6 dans l'eau.

Saut — la créature peut faire des sauts jusqu'au double des distances habituelles.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d8	d4(A)	d8

Compétences — Combat d4, Perception d8, Tir d10, Discrétion d6, Natation d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	6

Dépendance (eau) — la créature doit s'immerger dans l'eau au moins 1 heure par jour sous peine de subir un niveau de Fatigue jusqu'à l'État critique. Le jour suivant, elle meurt.

ATTAQUE

Jet de mucus — Portée 3/6/12. Si la créature obtient une Relance, le mucus touche le visage de la cible et durcit instantanément. La victime subit un niveau de Fatigue au début de chacun des rounds suivants jusqu'à ce qu'elle meurt ou que le mucus soit retiré. Retirer le mucus nécessite un jet de Force à -4 et la Résistance de ce dernier est de 6.

Jet de mucus	Tir	Dégâts
3/6/12	d10	—

DIFFICULTÉS DES RENCONTRES

Vous vous demandez peut-être quelle est la difficulté des rencontres proposées dans ce livre. Sont-elles adaptées pour des Novices ? Des Aguerriés ?

La réponse est tout à fait différente. Les rencontres sont faites pour refléter l'organisation naturelle (ou parfois pas très naturelle) de personnages ou de créatures données dans l'univers. Cela signifie que votre groupe devrait être averti que cela ne fonctionne pas comme dans d'autres jeux, où le niveau de difficulté est naturellement calqué sur quelque chose que les joueurs sont capables d'affronter. Parfois, il suffit juste d'éviter une horrible abomination, ou bien d'employer des tactiques intelligentes et des mercenaires pour s'en débarrasser.

Nous avons choisi de faire ainsi car c'est plus naturel et le défi est un peu plus intéressant. D'ailleurs, n'importe quel système aurait du mal à s'adapter à la nature de votre groupe. Si un chasseur de gros gibier s'entoure d'une équipe de tireurs expérimentés chargée de couvrir ses arrières, pourquoi d'un coup chaque serpent à sonnette du coin se baladerait avec quatre copains ? Cela signifie simplement que comme dans la réalité, l'exploration de l'univers est plus sûre si elle se fait avec un groupe plus grand (cela peut aussi contrecar-

Harponneur

Ces créatures ressemblent à des limaces géantes dotées d'une corne à l'avant de la tête. C'est une véritable arme spécialisée connectée au corps par un tendon extensible qu'elles peuvent projeter à plusieurs mètres. Lorsqu'une proie est harponnée, le tendon se rétracte et la victime est attirée jusqu'à la bouche du harponneur.

Ces créatures rampent jusqu'à un trou lorsqu'elles sont jeunes et y restent toute leur vie, ne grandissant pas plus que la taille de leur cachette. En cas d'attaque, ils s'y réfugient plus profondément.

Allure — 0

TRAIT

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d8	d12	d4(A)	d10

Compétences — Combat d4, Perception d6, Tir d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	9 (+2 — Taille)

Corps amorphe — les attaques ciblées n'ont aucun effet sur les harponneurs.

Les balles font des dégâts normaux mais les autres armes perforantes non énergétiques (les couteaux ou les flèches par exemple) ne causent aucun dégât.

Taille +2 — les harponneurs peuvent faire jusqu'à 10 mètres de long. Le spécimen présenté mesure environ 3 mètres.

ATTAQUE

Morsure — For+d6.

Harpon — Portée 3/6/12, Dégâts For+d6, CdT 1. Recharger après un tir raté prend un round. Si une cible est Secouée ou blessée suite à une attaque, elle doit réussir un jet de Force opposé. Chaque succès et Relance en faveur du Harponneur rapprochent la victime de 2 cases vers ce dernier. Le tendon a une Résistance de 8. Le sectionner nécessite de lui infliger une blessure, auquel cas le harponneur fera repousser une nouvelle corne en 1d6 jours.

Morsure	Combat	Dégâts
	d4	d12+d6

Harpon	Tir	Dégâts
3/6/12, CdT1	d10	d12+d6

rer les plans de vos joueurs s'ils avaient décidé de faire profil bas). Bien sûr, cela signifie également que les héros ont à s'occuper des Extras et à leur fournir la nourriture, l'eau et les munitions dont ils ont besoin. Et n'oubliez pas qu'il y a sans aucune doute quelques planches pourries parmi eux.

Ceci étant dit, le MJ peut adapter les rencontres afin de coller à la nature de son groupe. Vous aurez une bonne idée de ce qu'il est capable d'affronter après quelques séances de jeu, et ce, sans avoir besoin d'une quelconque formule.

Insecte géant

Ces créatures démesurées se trouvent sur de nombreux mondes, vivant en colonies allant de quelques dizaines à plusieurs millions d'individus. Ils ne sont pas particulièrement dangereux individuellement, mais ils se déplacent en groupe de 2d20 individus, et nombreux sont ceux qui sont en contact permanent avec leurs semblables et leur reine.

Allure — 6

Enfouissement (4) — les insectes géants peuvent se déplacer dans le sol à une Allure de 4.



TRAITES

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d10	d10	d4(A)	d10

Compétences — Escalade d6, Combat d6, Perception d8, Discrétion d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	11 (+2 — Armure, +2 — Taille)

Armure +2 — carapace.

Taille +2 — la créature décrite ici fait 3 mètres de long et est un peu plus grande qu'un homme. Des spécimens plus petits ou plus gros sont totalement envisageables.

ATTAQUE

Morsure — For+d6, PA 2.

Morsure	Combat	Dégâts
PA2	d6	d10+d6

Lapin saigneur

Imaginez un lapin de la taille d'un petit enfant, recouvert d'écailles semblables à celles d'un tatou et doté de dents de la taille d'un index humain et vous aurez une bonne image de ce à quoi ressemblent ces créatures.

En dépit de leur petite taille, les lapins saigneurs peuvent tuer des créatures bien plus grosses qu'eux d'une simple morsure. Leur salive agit comme un anticoagulant, empêchant les blessures de cicatriser : le lapin n'a qu'à mordre une fois, puis à aller se mettre à l'abri en attendant que sa victime se vide de son sang.

Allure — 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d10	d4	d6(A)	d8

Compétences — Combat d6, Perception d10, Discrétion d6

Saut — la créature peut faire des sauts jusqu'au double des distances habituelles.

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6 (+1 — Armure, -1 — Taille)

Armure +1 — peau écailleuse.

Taille -1 — les lapins saigneurs font un peu moins d'un mètre de haut.

ATTAQUE

Morsure — For+d4.

Bond — la créature peut faire une Attaque totale spéciale si elle bondit d'au moins 2 cases jusqu'à sa cible. Elle obtient un bonus de +4 au jet de Combat et aux dé-

gâts au lieu de +2 (et sa Parade subit le malus habituel de -2).

Saigneur — un personnage Secoué ou subissant une Blessure suite à l'attaque d'un lapin saigneur subit un niveau de Fatigue au début de chaque round suivant. Un jet de Soins réussi stoppe l'hémorragie.

Morsure	Combat	Dégâts
	d6	2d4

Léviathan stellaire

Rares sont ceux qui savent réellement quelles horreurs se terrent dans les coins reculés de l'espace. Les léviathans stellaires sont l'une de ces créatures monstrueuses, semblables au kraken des légendes, vivant dans le vide intersidéral mais pénétrant parfois dans l'atmosphère d'une planète à la recherche de proies.

Allure — 100

Vol — les léviathans stellaires ne peuvent pas voler plus vite que la lumière mais peuvent rivaliser avec la grande majorité des vaisseaux en vitesse pure. Leur Vitesse Maximale est de 700.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d12+12	d6(A)	d12

Compétences — Combat d10, Perception d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	38 (+30 — Taille)

Gargantuesque — les adversaires bénéficient d'un bonus de +4 à leurs jets d'attaque. Armure lourde. Les tentacules sont considérés comme une Arme lourde, et la Taille s'ajoute aux dégâts lors d'un écrasement.

Robuste — un second état Secoué n'entraîne pas une blessure.

Taille +30 — un léviathan fait plus de 300 mètres de long.

ATTAQUE

Écrasement — un léviathan stellaire peut faire une attaque contre un vaisseau par round en opposant son Combat à un jet

de Pilotage du pilote (ou contre l'Agilité d'une créature si cette dernière est assez grosse pour attirer l'attention d'un tel monstre). En cas de succès, les tentacules de du léviathan occasionnent For+d12 de dégâts. Si la cible est un vaisseau, une attaque réussie permet à un léviathan de saisir ce dernier. Il infligera alors une Dégradation critique par round tandis qu'il réduit en miettes les systèmes principaux du vaisseau grâce à ses tentacules. Un vaisseau enserré par un léviathan stellaire inflige un malus de -4 aux jets de Pilotage pour le contrôler et ne permet de tirer qu'avec des armes à Tirs de réaction (bien qu'il soit toujours possible pour des membres d'équipage de sortir et d'attaquer depuis l'extérieur).



Lézard à langue barbelée

Ces créatures tiennent leur nom des sortes de dents tranchantes qui se trouvent au bout de leur langue et qui sont capables de délivrer un poison extrêmement douloureux (mais sans réelle conséquence à part ce désagrément). Certaines espèces agressives utilisent ce poison pour sonner leurs proies et les dévorer immédiatement, alors que d'autres s'en servent pour s'échapper de situations dangereuses.

Les lézards à langue barbelée ont des écailles rouge sombre qui peuvent devenir rouge vif lorsque la créature le désire, en général pour faire fuir d'éventuelles menaces.

Allure — 10+d10 en course

Vision nocturne — les lézards à langue barbelée ignorent les malus de visibilité pour des obscurités Légère ou Forte.

TRAITTS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d4	d12+1	d6(A)	d6

Compétences — Combat d12, Intimidation d6, Perception d6, Discrétion d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
8	9 (+4 — Taille)

Grand — les adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque.

Taille +4 — ces créatures pèsent aux alentours d'une tonne.

ATTAQUE

Morsure — For+d8.

Langue — For+d4, Allonge 1. Le bout de la langue est garni de petites échardes

capables de délivrer un poison extrêmement douloureux. Toute personne victime de ce poison doit réussir un jet Vigueur sous peine d'être Secoué et de ne pas pouvoir récupérer pendant 1d6 rounds.

Morsure	Combat	Dégâts
	d12	d12+d8+1

Langue	Combat	Dégâts
Allonge 1, Poison	d6	d12+d4+1

Marcheur

Les marcheurs sont de dociles lézards bipèdes et herbivores bien souvent utilisés comme montures. Dépourvus de bras, ils ont tendance à baisser la tête et allonger le cou lorsqu'ils courent ce qui fait que la ligne formée par leur tête, leur cou et leur dos est droite, les rendant assez faciles à monter.

Allure — 8+d10

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d12	d4(A)	d8

Compétences — Combat d4, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	7 (+1 — Taille)

Endurance — les marcheurs peuvent maintenir une vitesse de course pendant une demi-heure sans difficulté. Pour chaque tranche de 10 mn supplémentaires, ils doivent réussir un jet de Vigueur sous peine de subir un niveau de Fatigue. Une demi-heure de repos permet de récupérer de cette fatigue.

Taille +1 — Les marcheurs font environ 2,50 m.

ATTAQUE

Morsure — For+d4.

Morsure ou griffes	Combat	Dégâts
	d4	d12+d4

Mangefer

La première chose qu'on remarque sur cette horreur ressemblant à un grand singe, c'est ses griffes ressemblant à des diamants. Mais elle est également capable de changer la couleur de son pelage en modifiant la combinaison des poils multicolores couvrant son corps.

Allure — 8

Saut — la créature peut faire des sauts jusqu'au double des distances habituelles.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d10	d12+2	d6(A)	d8

Compétences — Combat d8, Perception d8, Discrétion d8

Caméléon — si un mangefer dispose d'une couverture ou qu'il se déplace dans l'obscurité, et que son Allure est inférieure ou égale à la moitié de son Allure normale, il bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de Discrétion.

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	9 (+3 — Taille)

Taille +3 — un mangefer adulte pèse plus de 300 kg.

ATTAQUE

Morsure — For+d4.

Griffes — For+d8, PA 2.

Frénésie suprême — les mangefers peuvent faire 2 attaques par round sans malus d'actions multiples.

Bond — la créature peut faire une Attaque totale spéciale si elle bondit d'au moins 2 cases jusqu'à sa cible. Elle obtient un bonus de +4 au jet de Combat et aux dégâts au lieu de +2 (et sa Parade subit le malus habituel de -2).

Morsure	Combat	Dégâts
	d8	d12+d4+2

Griffes	Combat	Dégâts
PA2	d8	d12+d8+2

Marionnettiste

Il y a d'autres moyens de conquérir une race qu'une guerre conventionnelle. Les marionnettistes sont de petites créatures rappelant des araignées, avec un œil sur leur dos. Ce sont des outils biotechnologiques utilisés pour prendre le contrôle de personnages importants en se connectant à leur moelle épinière, ce qui leur permet par la suite de contrôler les actions et les pensées de leur victime.

Allure — 4

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d12	—	d10	d8

Compétences — Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	2 (-4 — Taille)

Difficile à retirer — à moins que son hôte ne meure, un amplificateur psionique refusera toujours de quitter un hôte en bonne santé. En retirer un nécessite une opération chirurgicale complexe et un jet de Soins avec un malus de -4. En cas d'échec, le marionnettiste fait un jet de Psionique opposé à l'Âme de son hôte. Chaque succès et Relance réduit d'un rang le dé d'Intellect de ce dernier tandis qu'il détruit le cerveau par pure vengeance. Un hôte réduit à un Intellect de zéro est un légume. La même chose se produit si l'hôte est blessé.

Minuscule — les adversaires subissent un malus de -4 à leurs jets d'attaque.

Taille -4 — les marionnettistes font 15 centimètres de long et 4 de large.

ATTAQUE

Marionnette — lorsque cette créature réussit à se glisser jusqu'à la base du cou de sa victime (en général durant son sommeil), elle déploie de petits tentacules et les plante à la base du coup en tentant d'atteindre la moelle épinière. Elle fait alors un jet d'Âme opposé à celle de la cible. En cas de succès, elle parvient à prendre le contrôle total de son hôte, obtenant un accès illimité à ses Compétences, sa mémoire et même ses pouvoirs psioniques s'il en dispose. L'hôte n'a aucune possibilité de se défaire de l'emprise du marionnettiste tant que celui-ci n'a pas été retiré.

Mille-pattes cracheur

Dans les profondes forêts primitives il arrive de croiser ces créatures rappelant les mille-pattes de la Terre, mais mesurant 1,50 mètre et recouverts de plaques de chitine articulées. Ils rampent sur une quarantaine de paires de pattes.

Bien qu'elles disposent de mandibules, ces créatures attaquent plus volontiers en crachant un venin paralysant. Pour ce faire, le mille-pattes se redresse, faisant une forme de S, puis se détend soudainement, projetant une patte verte et gluante jusqu'à sa cible qui peut se trouver jusqu'à 24 mètres.

Ce sont des créatures tenaces qui n'hésitent pas à affronter des prédateurs plus gros qu'elles.

Allure — 6

Infravision — les malus dus à l'obscurité sont réduits de moitié contre les cibles produisant de la chaleur.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d10	d8	d4(A)	d8

Compétences — Escalade d6, Combat d6, Intimidation d8, Perception d8, Tir d6, Discretion d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	6

ATTAQUE

Crachat — Portée 3/6/12. Toute personne touchée par le venin doit réussir un jet de Vigueur ou se retrouver paralysé pour 2d6 rounds.

Morsure — For+d6.

Crachat	Tir	Dégâts
3/6/12	d8	—

Morsure	Combat	Dégâts
	d6	d8+d6

Monstre parapluie

Cette créature bien nommée est constituée d'un corps enterré d'où sortent de longs « bras » osseux garnis de petites excroissances et reliés entre eux par une membrane de peau.

Ces monstres sont des opportunistes, patientant tranquillement, cachés sous une surface souple comme celle du sable d'un désert, qu'une proie leur marche littéralement dessus. Dans ce cas, les bras se détendent, enveloppant leur cible au sein de la membrane, alors que les excroissances la clouent sur place, l'empêchant de bouger librement à l'intérieur du piège. À partir de ce moment, la créature produit une enzyme extrêmement acide pour dissoudre sa proie.

Allure — 2

Enfouissement — ces créatures ne creusent pas réellement le sol, mais sont capables de se cacher sous une fine couche de sol meuble, seul leur œil restant au-dessus de la surface à l'affût de proies.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d8	d12+5	d6(A)	d6

Compétences — Combat d6, Perception d6, Discretion d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	13

Énorme — les adversaires bénéficient d'un bonus de +4 à leurs jets d'attaque.

Taille +8 — un monstre parapluie fait 8 mètres de diamètre.

ATTAQUE

Enchevêtrement — lorsque la créature replie ses bras pour capturer une proie, elle doit réussir une attaque d'empoignade. En cas de succès, la victime est emprisonnée à l'intérieur et subit automatiquement 2d6 de dégâts chaque round à cause des enzymes digestives de la créature.



Noyeur

Plutôt que de mordre ses proies jusqu'à leur mort, le noyeur a une autre technique. Ces poissons ressemblant à des esturgeons se contentent d'assurer leur morsure sur leur proie, puis plongent (ou remontent) jusqu'à une pression mortelle pour cette dernière.

Allure — 0

Aquatique — Allure 10.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d12+4	d6(A)	d12

Compétences — Combat d8, Perception d6, Natation d10.

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	8

Résistant à la pression — les noyeurs sont immunisés aux effets et aux changements rapides de pression.

ATTAQUE

Morsure — For+d6.

Barotraumatisme — lorsque qu'un noyeur réussit une attaque d'empoignade, il entame une plongée (descendant de 20 mètres par round). Un personnage sans équipement particulier subit un niveau de Fatigue tous les 20 mètres de descente, et un personnage équipé d'un équipement de respiration adéquat subit un niveau de Fatigue tous les 50 mètres.

Morsure	Combat	Dégâts
	d8	d12+d6+4

Oiseau balancier

Les oiseaux balanciers sont de grandes créatures aériennes capables de voler grâce à l'atmosphère dense et la faible gravité de leur monde d'origine. Au cours de leur évolution, leurs jambes se sont atrophiées et se sont transformées en une excroissance osseuse. Ils passent l'intégralité de leur vie dans les airs, y compris pour se nourrir ou se reproduire. Ils attaquent en plongeant sur leur proie, la transperçant de leur excroissance osseuse capable de briser carapaces et os, puis, lorsque leur proie est morte, opèrent une série de passages pour déchirer des morceaux de chair grâce à leur bec tranchant.

Allure — 0

Vol — Allure 12, Montée 1.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d8	d12+2	d6(A)	d8

Compétences — Combat d8, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	6 (-1 — Habitué à une faible gravité, +1 — Taille)

Habitué à une faible gravité — Résistance -1.

Taille +1 — les oiseaux balancier ont une envergure de 9 mètres et un corps long de 2 mètres.

ATTAQUE

Morsure — For+d4.

Excroissance osseuse — For+d8. Toute créature touchée doit réussir un jet d'Agilité ou tomber au sol.

Oiseau bombardier

Les oiseaux bombardiers opèrent en groupe, lâchant une volée de pierres sur leurs cibles afin de les assommer et de les tuer. C'est seulement quand la victime a cessé de bouger que les créatures atterrissent pour le festin.

Considérez ces oiseaux comme un essaim (voir *Savage Worlds* p. 249) dont l'attaque consiste à faire tomber des pierres sur leurs cibles.

ATTAQUE

Bombardement — ces oiseaux attaquent en lâchant des pierres sur leur cible. Placez un Gabarit Moyen sur la cible et faite un jet de Lancer pour l'essaim (qui a une Compétence Lancer d8). En cas de réussite, déplacez le Gabarit d'1d4 cases dans une direction tirée sur 1d12 (lisez la direction comme sur une montre). En cas de Relance, il n'y a pas de déviation, alors qu'en cas d'échec, le Gabarit est déplacé de 2d8 cases. Les dégâts infligés à toute cible se trouvant dans la zone sont de 3d6. Les oiseaux bombardiers font une unique attaque puis s'éloignent pour aller chercher d'autres projectiles durant 2d4 rounds avant de revenir à l'attaque.

Orthocone

Les orthocones sont de longues créatures marines cylindriques dont la gueule est bardée de tentacules. Ils sont capables de déplacer sous l'eau à des vitesses hallucinantes.

Allure — 0

Aquatique — Allure 10. Le dé de Course sous l'eau est de d10.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d12+4	d6(A)	d6

Compétences — Combat d8, Intimidation d6, Perception d8, Discrétion d8, Natation d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	13 (+2 — Armure, +3 — Taille)

Armure +2 — épaisse carapace.

Grand — les adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque.

Taille +6 — les orthocones mesurent une douzaine de mètres de long.

ATTAQUE

Morsure — For+d6.

Tentacules — un orthocone peut faire jusqu'à 4 attaques par round. Sur une Relance, il saisit sa cible qui ne pourra plus tenter qu'un jet de Force opposé pour se dégager lors des rounds suivant. Tant qu'il maintient sa prise, l'orthocone provoque automatiquement For+d6 de dégâts par round en serrant toujours plus fort. Une victime tuée par un orthocone est généralement brisée en deux. Chaque tentacule a une Résistance de 10 (2).

Morsure	Combat	Dégâts
	d8	d12+d6+4

Tentacules	Combat	Dégâts
	4 x d8	d12+d6

Pentacéphale

Cette créature est dotée d'un large corps cylindrique duquel sortent cinq longs cous portant chacun une tête présentant une gueule pleine de dents acérées. Chaque tête dispose d'yeux rudimentaires, mais pas d'un cerveau, lequel se trouve au centre du corps. Les pentacéphales sont des créatures lentes qui préfèrent s'enterrer en attendant que leurs proies passent à proximité. Ils peuvent ressentir les vibrations jusqu'à 5 mètres.

Allure — 2

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d10	d4(A)	d8

Compétences — Combat d6, Intimidation d8, Perception d6, Discrétion d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	8 (+2 — Taille)

Taille +2 — les pentacéphales sont des créatures denses, hautes de 2 mètres au garrot et large de 1 mètre de diamètre.

ATTAQUE

Morsure — For+d6, Allonge 1.

Attaque multiple — chaque tête peut attaquer une fois par round sans que la créature ne subisse le malus d'action multiple. Toutefois, seules deux têtes peuvent attaquer une même cible.

Tentacules	Combat	Dégâts
Allonge 1	5 x d8	d10+d6

Possesseur

Ces créatures incorporelles se présentent sous la forme d'un nuage de couleurs scintillantes. Elles ont la capacité de prendre possession du corps d'une créature intelligente et de l'utiliser comme bon leur semble. Certains cherchent à en apprendre plus sur l'espèce de leur victime, alors que d'autres sont simplement malveillants.

Allure — 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d10	d4	d10	d8

Compétences — Combat d4, Perception d8, Discrétion d12

Lecture de l'hôte — un possesseur a accès à l'intégralité des Compétences et des Atouts de son hôte.

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	6

Immatériel — les possesseurs sont des êtres d'énergie psychique.

Immunités — les possesseurs sont immunisés au froid, à la chaleur, aux radiations, aux poisons et aux maladies. Ils n'ont pas besoin d'air, de nourriture ou d'eau pour survivre.

ATTAQUE

Possession — un possesseur peut tenter de prendre le contrôle d'une créature intelligente en réussissant un jet d'Âme opposé. La victime peut alors tenter de reprendre le contrôle une fois par heure (un nouveau jet d'Âme opposé). Si l'hôte est rendu inconscient d'une manière ou d'une autre, le possesseur est forcé de quitter son corps immédiatement.

Pichet d'acide

Ces plantes ressemblent à une cruche haute de 50 centimètres et large de plus de 1 mètre, fermement plantée dans le sol. À l'intérieur se trouve un suc digestif fortement acide inodore ressemblant à de l'eau. Lorsqu'un animal s'approche pour boire, d'épaisses lianes cachées juste sous la surface du sol jaillissent et entraînent la victime jusqu'à la vasque où l'acide le dissout et où il est digéré. Les plantes carnivores repèrent leurs victimes par vibration, mais à une portée de 3 cases uniquement.

Allure — 0

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d4	d6	d12	d4(A)	d6

Compétences — Combat d8, Perception d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

Dur à tuer — le corps de la plante se situe profondément sous terre. Chaque liane est détruite dès qu'elle subit une blessure, mais les détruire toutes ne tue pas la plante. Lorsque la moitié des lianes sont détruites, la plante ne peut plus enchevêtrer efficacement ses proies et ses lianes rentrent à l'abri dans le sol.

Plante — les attaques ciblées ne provoquent pas de dégâts supplémentaires. Les attaques perforantes (balles, flèches) n'infligent que la moitié des dégâts. Enfin, les plantes sont immunisées aux Épreuves de volonté.

ATTAQUE

Enchevêtrement — les pichets d'acide disposent de 6 lianes qui fonctionnent comme des bras rudimentaires et particulièrement rapides. Elles agissent de concert et ne peuvent attaquer qu'une cible par round. En cas d'empoignade réussie, elles attirent leur cible dans l'acide ce qui lui cause 2d6 de dégâts par round. Un jet de Force opposé est nécessaire pour s'échapper.

Liane	Combat	Dégâts
	d8	—

**Piétineur**

Ces carnivores bipèdes ont des jambes semblables à celles des éléphants, un cou court, une petite bouche et pas de bras. Incapables de mordre leurs proies de manières efficaces, ils attaquent en piétinant leurs proies à mort avant de commencer à mastiquer leur chair attendrie. Les piétineurs communiquent entre eux en tapant fortement sur le sol.

Allure — 8

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d12+3	d6(A)	d10

Compétences — Combat d8, Intimidation d8, Perception d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	13 (+2 — Armure, +4 — Taille)

Armure +2 — peau épaisse.

Grand — les adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque.

Taille +4 — Les piétineurs font près de 6 mètres de haut avec des jambes faisant la taille d'un gros tronc d'arbre.

ATTAQUE

Piétinement — Force+d10. Les armures souples (cuir, combinaisons spatiales) n'offrent aucune protection contre ce genre de dégâts.

Piétinement	Combat	Dégâts
	d8	d12+d10+3

Quadrapus

Cette créature ressemble vaguement à une pieuvre à quatre tentacules. Sa tête est carrée, avec un œil de chaque côté et un bec en dessous. À la différence de la pieuvre néanmoins, le quadrapus vit sur terre.

Cette créature flotte dans les airs plus qu'elle ne vole ou ne plane. Elle se laisse porter par les courants aériens de son monde à faible gravité, expulsant des jets d'air pour conserver son altitude. Ce ne sont pas des chasseurs particulièrement intelligents : leur tactique consiste à flotter en laissant trainer leurs tentacules au sol en attendant de saisir quelque chose.

Un quadrapus attaque en fouettant sa proie de ses tentacules ou en la saisissant.

Allure — 0

Flottant dans l'air — Allure 4 ; Montée -2.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d10	d4(A)	d8

Compétences — Combat d6, Intimidation d6, Perception d8, Discrétion d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	8

Taille +2 — ces créatures mesurent 6 mètres de long de la tête jusqu'au bout des tentacules.

ATTAQUE

Morsure — For+d4.

Tentacules — For+d4, Allonge 1, ou saisie. Sur une Relance sur une attaque d'empoignade, la victime est enchevêtrée et ne

peut rien faire d'autre que de tenter de s'extraire grâce à un jet de Force opposé. À partir de ce moment, le quadrapus provoque des dégâts de For+d4 chaque round en serrant toujours plus fort. Une victime tuée par un quadrapus est généralement brisée en deux.

Morsure	Combat	Dégâts
	d6	d10+d4

Tentacules	Combat	Dégâts
Allonge 1	d8	d10+d4

Radion

Ces formes de vie minérales ressemblent à un tas de petits cailloux sans membre discernable. Elles n'ont pas d'organes sensoriels, mais ressentent la chaleur.

Les radions se nourrissent de roche qu'ils dissolvent grâce à un puissant acide qu'ils génèrent, puis ingèrent ce qui reste par osmose. Une bizarrerie chimique fait que leur acide ne dissout pas le diamant, ce qui fait que certains sont utilisés dans les mines de diamants à travers la galaxie.

Allure — 4

Infravision — les malus dus à l'obscurité sont réduits de moitié contre les cibles produisant de la chaleur.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d10	d4(A)	d8

Compétences — Combat d4, Perception d6, Discrétion d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	10 (4)

Armure +4 — corps de roche.

Immunité (Radiations) — les radions sont immunisés aux effets néfastes des radiations.

ATTAQUE

Acide — lorsqu'ils doivent combattre, les radions se dressent et s'abattent sur leur cible pour la saisir. En cas de succès, la créature subit 3d6 de dégâts à cause de l'acide et la même chose chaque round suivant tant qu'elle n'est pas parvenue à se dégager. Les armures et les objets perdent un point de protection par round jusqu'à dissolution. Avec du temps, un radion peut percer même la coque du vaisseau !

Radiations — les radions se nourrissent de roche, mais préfèrent de loin les minerais radioactifs. Ils peuvent projeter une onde de puissantes radiations autour d'eux s'ils se sentent menacés. Toute personne se trouvant dans un Gabarit Moyen centré sur le radion doit faire un jet de Vigueur ou subir un niveau de Fatigue. Un personnage passant en État critique suite à cette attaque, ou ayant fait un 1 sur le dé de Vigueur (peu importe le score du dé joker) est irradié (voir *Savage Worlds*).

Raie électrique

Ces créatures ressemblent aux raies de la terre. Elles chassent en assommant leurs proies grâce à des décharges électriques. Sur des mondes à faible gravité (ou sans gravité du tout), ces créatures peuvent voler dans les airs (Vol 12, Montée 0)

Allure — 0

Aquatique — Allure 8.

Infra-vision — les malus dus à l'obscurité sont réduits de moitié contre les cibles produisant de la chaleur.

TRAITES

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d10	d6	d6(A)	d6

Compétences — Combat d8, Perception d8, Natation d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	5

ATTAQUE

Décharge électrique — en tant qu'action gratuite (mais jamais 2 rounds d'affilée), la raie peut créer un champ électrique puissant autour d'elle. Toute personne située dans un Gabarit Moyen centré sur la créature doit faire un jet de Vigueur à -2 ou se retrouver sonné. Une victime sonnée est Secouée et ne peut pas récupérer avant 1d6 rounds.

Coup de queue — For+d6, PA 2, Allonge 1.

Morsure	Combat	Dégâts
Allonge 1, PA2	d8	2d6

Rat des câbles

Ces créatures sont des nuisibles qui ont un goût prononcé pour les câbles électriques. Dès qu'ils se trouvent à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau, ils se mettent immédiatement à leur activité favorite : grignoter les câbles électriques qui s'y trouvent avec application.

Allure — 6

Saut — la créature peut faire des sauts jusqu'au double des distances habituelles.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d6	d6	d8(A)	d6

Compétences — Combat d6, Perception d6, Discrétion d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	3

Petit — les adversaires subissent un malus de -2 à leurs jets d'attaque.

Taille -2 — les rats des câbles font la taille de rats normaux, bien qu'un peu plus épais.

ATTAQUE

Morsure — For+d4.

Morsure	Combat	Dégâts
	d6	d6+d4

Scarabée électrique

Les scarabées électriques sont d'énormes insectes dotés d'une carapace rayée bleue et jaune caractéristique. Leurs antennes sont parcourues d'énergie bioélectrique et ils peuvent projeter des éclairs jusqu'à près de 50 mètres.

Allure — 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d10	d6(A)	d8

Compétences — Combat d6, Perception d6, Tir d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	11 (+3 — Armure, +2 — Taille)

Armure +3 — carapace épaisse.

Taille +2 — les scarabées électriques font près de 2 mètres de long et plus de 1 mètre de haut.

ATTAQUE

Morsure — For+d4.

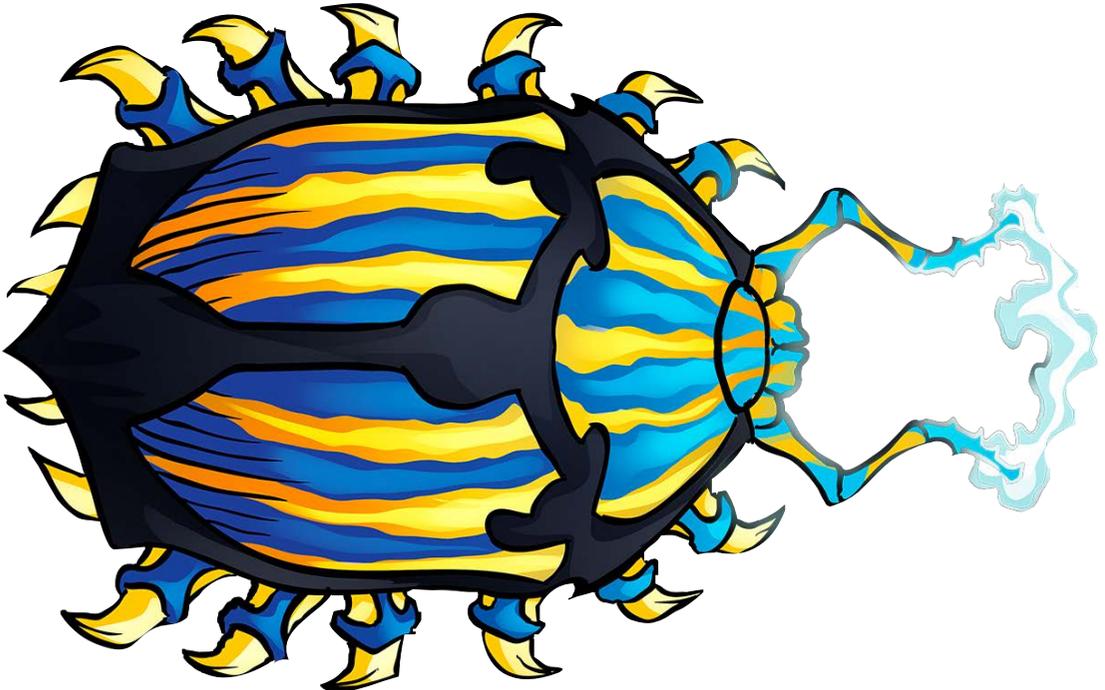
Électricité — les scarabées électriques peuvent produire de puissantes décharges électriques à partir de leurs antennes. Utilisez le pouvoir Éclair, la créature disposant de 20 PP uniquement pour cet usage. Le scarabée utilise la Compétence Tir pour comme Compétence d'Arcane pour ce pouvoir.

Morsure	Combat	Dégâts
	d6	d10+d4

ARCANE

Électricité — les scarabées électriques peuvent produire de puissantes décharges électriques à partir de leurs antennes. Utilisez le pouvoir Éclair, la créature disposant de 20 PP uniquement pour cet usage. Le scarabée utilise la Compétence Tir pour comme Compétence d'Arcane pour ce pouvoir.

Tir	Points de pouvoir
d10	20
Eclair	
1-3PP ou 2PP	Inst
Note — 12/24/48. 1-3 éclair faisant 2d6 de dégâts ou un éclair à 3d6.	



Scarabée pêcheur

Ces gros scarabées volants sont dotés de quatre longs tentacules en lieu et place de pattes. Ils volent silencieusement dans les régions boisées, utilisant leur infravision pour repérer d'éventuelles proies par la chaleur de leurs corps.

Leur nom vient de leur manière singulière de chasser : plutôt que d'enserrer leur proie grâce à leurs tentacules, ils se servent de l'une d'entre elles pour présenter un appât adaptée à la cible de leur pêche, attendant que ça morde avant de lancer leurs tentacules restantes pour saisir leur victime.

Allure — 4

Infravision — les malus dus à l'obscurité sont réduits de moitié contre les cibles produisant de la chaleur.

Vol — Allure 12, Montée -1.

TRAITES

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d10	d12+3	d6(A)	d8

Compétences — Combat d8, Intimidation d8, Perception d8, Discretion d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	12 (+2 — Armure , +4 — Taille)

Armure +2 — les scarabées pêcheurs ont une épaisse carapace.

Grand — les adversaires bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets d'attaque.

Taille +4 — ces créatures font environ 6 mètres de diamètre.

ATTAQUE

Morsure — For+d8.

Tentacules — les longs tentacules de ces créatures ont une Allonge de 4 et bénéficient d'un bonus de +2 aux attaques d'Empoignade.

Morsure	Combat	Dégâts
	d8	d12+d8+3

Tentacules	Combat	Dégâts
Allonge 4, empoignade +2	d8	—

Singes

Une grande variété de créatures assimilables aux singes existe dans la galaxie et ils partagent tous un profil similaire. Voici trois des plus courants, utilisant tous le même profil.

Les singeurs sont capables de copier le comportement humain et peuvent utiliser des outils simples (y compris des armes) qu'ils ont déjà vu être utilisés.

Les lanceurs utilisent leurs bras puissants pour projeter des pierres sur leurs cibles.

Quant aux boxeurs, ils sont extrêmement agressifs, dotés d'écailles, et attaquent à l'aide de leurs longues griffes.

Allure — 6

Saut — la créature peut faire des sauts jusqu'au double des distances habituelles.

TRAIT'S

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d10(A)	d6

Compétences — Escalade d10, Combat d6, Intimidation d8, Perception d10, Natation d6, Lancer d6

Escalade — les singes peuvent se déplacer à leur Allure normale dans les arbres ou les environnements similaires et n'ont pas besoin de faire de jets d'Escalade.

Imitation (singeur) — les singeurs peuvent utiliser des outils simples (comme une arme à feu par exemple) s'ils ont vu des humains s'en servir. Leur Compétence est alors de d4, mais ils n'ont pas la compréhension nécessaire pour recharger, changer de mode de tir, etc.

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	4/6 (+2 — Armure)

Armure +2 (boxeur) — les singes boxeurs ont une peau écailleuse et ont une Résistance de 6 (2).

Taille -1 — les singes font un peu plus d'un mètre de haut.

ATTAQUE

Griffes (boxeur) — For+d6.

Jet de pierre (lanceur) — les lanceurs excellent au jet de projectiles. Ils ont d10 en Lancer et font des dégâts de For+d6 en lançant de lourdes pierres. Ils se positionnent souvent dans les hautes branches où ils sont difficiles à repérer, et ont disposé des réserves de projectiles dans des endroits stratégiques.

Morsure — For+d4.

Griffes (boxeur)	Combat	Dégâts
	d6	d8+d6

Jet de pierre (lanceur)	Lancer	Dégâts
	d10	d8+d6

Morsure	Combat	Dégâts
	d6	d8+d4

Suceur d'énergie

Ces créatures sont constituées d'une poche remplie d'hydrogène d'où sort une myriade de longs tentacules. Elles flottent dans les hautes atmosphères. Elles n'ont pas de bouche et se nourrissent d'énergie. Elles se déplacent par groupes de 2d6 créatures, se nourrissant de l'énergie bioélectrique des petites créatures mais sont également capables de s'attaquer à des objets technologiques comme les moteurs de vaisseaux. Lorsqu'elles s'y attachent, elles sont capables d'aspirer l'énergie à une vitesse alarmante.

Allure — 0

Vol — Allure 2, Montée -3. Lorsqu'elles pèrent de puissantes sources d'énergie, ces créatures s'y dirigent à des vitesses incroyables (bien au-delà de leur vitesse de « dérive » habituelle), ralentissant juste avant l'impact et s'accrochant à la coque ou au mur entourant la source d'énergie.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d10	d8	d4(A)	d6

Compétences — Perception d6, Tir d10

DÉFENSE

Parade	Résistance
2	5

Immunité — les suceurs d'énergie sont immunisés à l'électricité et aux attaques électriques.

ATTAQUE

Attaque électrique — les suceurs d'énergie peuvent concentrer leur propre énergie bioélectrique pour déclencher une attaque électrique mortelle (Portée 4/8/16,

Dégâts 3d6, CdT 1). S'ils sont en train de drainer l'énergie d'une machine (comme le moteur d'un vaisseau), ils peuvent utiliser cette attaque indéfiniment. Dans le cas contraire, ils peuvent l'utiliser autant de fois par jour que leur dé de Vigueur.

Drain d'énergie — lorsqu'il se connecte à une source d'énergie, le suceur d'énergie aspire l'équivalent d'une journée de carburant toutes les 5 minutes.

Tremble-terre

Ces énormes créatures au long cou et à la peau lisse rappellent les diplodocus, à l'exception qu'ils disposent de six pattes. Ils sont si lourds que lorsqu'ils se déplacent, la terre tremble sous leurs pas.

Bien que particulièrement stupides, lorsqu'elles ont décidé d'aller quelque part, elles y vont, écrasant tout sur leur passage, y compris d'éventuels bâtiments, véhicules, ou toute créature trop lente pour s'écarter.

Allure — 6

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	12+4	d4(A)	d10

Compétences — Combat d4, Perception d4

DÉFENSE

Parade	Résistance
4	15

Gargantuesque — les adversaires bénéficient d'un bonus de +4 à leurs jets d'attaque. Armure Lourde. Peut piétiner ses cibles pour des dégâts de d12+25-Taille de l'adversaire. Cette attaque est considérée comme une Arme Lourde.

Robuste — un second résultat d'état Secoué n'entraîne pas une Blessure.

Système nerveux lent — la lenteur du système nerveux de ces créatures fait qu'ils se rendent à peine compte de la douleur et des chocs. Elles bénéficient d'un bonus de +2 pour sortir d'un état Secoué, et les versions Joker de ces créatures ignorent les malus de blessures.

Taille +8 — un tremble-terre peut peser jusqu'à 160 tonnes.

ATTAQUE

Tremblement de terre — tout personnage se trouvant à moins de 36 cases d'un tremble-terre doit réussir un jet d'Agilité chaque round (jet en action gratuite) pour ne pas tomber au sol. Un 1 sur le dé d'Agilité (peu importe le dé Joker) signifie que le personnage est également Secoué.

Coup de queue — cette créature peut balayer de sa queue une zone longue de 3 cases et large de 6. C'est une attaque de Combat normale et les dégâts sont de For 2.

Piétinement	Combat	Dégâts
AL	d4	d12+25-Taille

Coup de queue	Combat	Dégâts
Zone de 3x6	d4	d12+2

Véhicule conscient

Il arrive qu'un vaisseau, qu'un véhicule ou qu'un mecha développe une conscience comme un robot ou un androïde peut le faire. La plupart restent silencieux, observant les organiques autour d'eux et continuant à apprendre. Certains sont malveillants et se débarrassent de leur équipage à la première occasion.

Utilisez les caractéristiques du véhicule approprié. L'IA de ce dernier doit avoir au moins d8 en Âme et en Intellect



Ver de mort

Cette créature de plus de trois mètres de long est recouverte d'écailles jaune-sable et vit sous le sable des déserts. Le ver de mort est capable de tuer un homme adulte à distance sans même se faire voir.

Allure — 8

Enfouissement (8) — les vers de mort peuvent se déplacer dans le sable à leur Allure et peuvent attaquer par surprise en surgissant du sol.

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d8(A)	d6

Compétences — Combat d8, Intimidation d6, Perception d8, Tir d6, Discrétion d8

DÉFENSE

Parade	Résistance
6	9 (+2 — Armure, +2 — Taille)

Armure (+2) — épaisse peau écailleuse.

Taille +2 — les vers de mort mesurent environ 3 m de long et font 30 cm d'épaisseur.

ATTAQUE

Morsure — For+d6.

Pouvoir de mort — en se focalisant sur une charge bioélectrique interne, le ver peut la projeter jusqu'à plus de 20 mètres, avec assez de puissance pour terrasser un homme ou faire cramer les équipements électroniques d'un véhicule. Le ver peut utiliser ce pouvoir en se trouvant juste en dessous de la surface du sable.

Morsure	Combat	Dégâts
	d6	2d8

Pouvoir de mort	Tir	Dégâts
3/6/12, CdT1, PA10	d6	4d6

Vers perforants

Ces minuscules créatures nocturnes sont attirées par la chaleur corporelle. Lorsqu'elles sont en contact avec la peau, elles y pénètrent (la sensation est la même que pour une pique d'insecte) et commencent à dévorer leur hôte de l'intérieur. Fort heureusement pour la victime, les vers ne peuvent pondre des œufs que dans les corps décédés, ce qui leur laisse un peu de temps.

Utilisez les caractéristiques d'un essaim (voir *Savage Worlds* p. 249) avec les capacités ci-dessous.

ATTAQUE

Infravision — les malus dus à l'obscurité sont réduits de moitié contre les cibles produisant de la chaleur.

Nourri de l'intérieur — lorsqu'une cible est Secouée ou blessée par un essaim de vers, cela signifie que plusieurs dizaines de ces créatures se sont introduites dans ses chairs. La victime subit une blessure automatique par jour jusqu'à la mort. Ces blessures ne peuvent être soignées tant que les vers sont présents dans le corps. Retirer les créatures requiert une chirurgie complexe (jet de Soins à -4) ou cinq minutes d'exposition à de hauts niveaux de radiation (qui peut également s'avérer mortelles).

Zombi

Le concept de zombi n'est pas obligatoirement lié au surnaturel, y compris dans une campagne de SF. Il peut s'agir de technologie alien ranimant les cadavres, d'un virus mutagène ou de parasites extra-terrestres capables de se connecter au système nerveux de leur hôte décédé.

Allure — 4

TRAITS

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d4	d6	d4	d6

Compétences — Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Pilotage d6, Tir d6

DÉFENSE

Parade	Résistance
5	8 (+1 — Armure)

Sans peur — les zombis sont immunisés à la Terreur et à l'Intimidation.

Mort-vivant — +2 en Résistance. +2 pour récupérer d'un état Secoué. Les Attaques ciblées n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Ignore 1 niveau de modificateur de blessure. Immunisé aux maladies et aux poisons.

Point faible (tête) — toucher un zombi à la tête provoque +2 de dégâts.

ATTAQUE

Griffes — For.

Griffes	Combat	Dégâts
	d6	d6

pistolet laser	Tir	Dégâts
15/30/60, CdT 1, PA 2	d6	2d6

ÉQUIPEMENT

Combinaison spatiale (+1), pistolet laser (15/30/60, Dégâts 2d6, CdT 1, PA 2)

A

Abordage 81
Accélérateur de particules 37, 44
Acclimatation atmosphérique 21
Acclimatation gravitationnelle 21
Acquisition 101
Action supplémentaire 9
Adaptable 9
Adhérence 9, 72
Aliens 144
Allonge 9
Allure 9, 72
AMCM 62, 84, 103
Amphibie 103
Amplificateur de signal 52
Amplificateur psionique 145
Androïde 72
Anguille géante 146
Aquariens 13
Aquatique 9, 72
Araignée chauve-souris 146
Araignée osseuse 147
Arbre-lance 148
Arme à décharge d'énergie 35
Arme à distance 58
Arme à énergie 35
Arme à fléchettes 40
Arme de contact 58
Arme de corps à corps 62
Arme fixe 62, 84, 103
Arme incapacitante 35
Arme naturelle 9
Armes à distance personnelles 37
Armes à gyrojet 37
Armes à plasma 38
Armes balistiques 38, 44
Armes de contact 35
Armes de véhicules 44
Armes jumelées 63, 84, 103
Armure 9, 52, 62, 72, 84, 103
Armure corporelle 33
Armure d'artillerie 53
Armure d'assaut 54
Armure d'éclaireur 54
Armure de combat 33
Armure de commandement 55
Armure dermique 58
Armures 33
Armures énergétiques 50
Armure zéro-G 55

Aspects 98
Assassin 120
Astrogation 80
Atmosphère 22, 116
Atmosphérique 84
Atout 9, 72
Atouts 20
Atouts de Background 20
Atouts professionnels 21
Attaque d'en haut 61
Augmentation d'Attribut 9, 58, 72
Augmentation de Force 52, 63
Augmentation de Taille 72
Aurax 13
Autocanon 45
Autodoc 58
Avaleur 149
Aviens 13
Avion de chasse 111
Avrok 150

B

Baiser de mort 151
Balise 29
Bateau 103
Bernacle brumeux 150
Besoin en sommeil réduit 10
blasters 37, 44
Blindage électromagnétique 63, 84, 104
Blindage incliné 63, 84, 104
Bloqueur psionique 29, 152
Bombardier 90
Bombes 45
Bonus de Compétence 10
Bonus de Trait 58, 72
Boosters 104
Bouclier en polymères 33
Boucliers 63, 85, 104
Boucliers déflecteurs 63, 85, 104
Brouteur 152
Broyeur 153
Brute 122
Bûchard 154

C

Cadre corporatiste 122
Camion de marchandises 107
Canon 46
Canon électrique 46
Canonier 21

canons à ions 44
 Capacités raciales négatives 12
 Capacités raciales positives 9
 Capitaine 128
 Capitaine pirate 134
 Capteurs 30, 52, 63, 72, 104
 Capteurs galactiques 85
 Capteurs planétaires 85
 carburant 78
 Carburant 100
 Catapulte électromagnétique 46
 Cellule d'énergie 52, 72
 Chaîne de lame 35
 Champ de force personnel 33
 Change-face 58
 Char, antigrav 110
 Char de combat 110
 Charisme 10
 Chasseur 91, 154
 Chasseur de primes 123
 Châssis renforcé 104
 chenilles 73
 Chenilles 104
 Chevalier psi 124
 Chute 61
 Citoyen 125
 Combat entre mechas 60
 Combat entre véhicules 101
 Combats spatiaux 80
 Combinaison de camouflage 29
 Combinaison de survie 33
 Combinaison spatiale 33
 Combinaison spatiale de combat 34
 Commando Cyborg 126
 Commerce 25
 Commerces 85
 Commlink 29
 Communicateur 58
 Compartimentation 60, 81
 Compartiment passagers 63, 85
 Compétence 10, 72
 Contact empoisonné 10
 Contrebandier 127
 Coupeur de tête 156
 Coutumes 117
 Couverture énergétique 29
 Crabe géant 156
 Créateur de mondes 115
 Créature de l'ID 157
 Créatures psioniques 158
 Croasseurs 148
 Croiseur de combat léger 91
 Cyber-chien 159

Cyberdeck 30
 Cyberjack 59
 Cyber-réfractaire 19
 Cybertension 56
 Cyber-tolérant 20
 Cyberware 56
 Cyborg 20

D

Datajack 73
 Décharge d'adrénaline 59
 Découpe-matière 30
 Dégradations Critiques 61, 81
 Dégradations critiques des vaisseaux spatiaux 83
 Demande 25
 Densité de population 116
 Dépendance 12
 Désintégrateurs 40
 Détecteur de minerai 30
 Difficultés des Rencontres 172
 Diminution de taille 73
 Diplomate 127
 Disrupteur de matière 30
 Dissipateur d'énergie 34
 Dragon 160

E

Échelle 61
 Élémentaire d'énergie 161
 Élémentaire de plasma 163
 Élémentaire du temps 164
 Élémentaire nucléaire 161
 Émoteur 166
 Empaleur 165
 Empires 139
 Encorneur hérissé 167
 Énergie 78
 Enfouissement 10
 Épave 82
 Épineux 168
 Équipage 77
 Équipage exposé 104
 Équipement personnel 29
 Esclavagiste rigellien 139
 Espace de vie 104
 Espace passagers 88
 Exemples d'armures 53
 Exemples de mechas 65
 Exemples de races 13
 Exemples de vaisseaux 89
 Exemples de véhicules 107
 Exosquelette 30
 Exosquelette de manutention 30
 Explorateur 131

F

Faiblesse environnementale 12
 Fantassin 137
 Filtre purificateur d'eau 30
 Filtres 59
 Flagelleur 169
 Floriens 14
 Flotte esclavagiste rigellienne 139
 Flotte esclavagiste typique 140
 Fonds de départ 23
 Force d'intervention 143
 Frêle 12
 Fusils à fragmentation 40

G

Garage / Hangar 85
 Générateur de bulle de force 31
 Gestion cinématique des munitions 28
 Glitch 170
 Gouvernement dominant 117
 Grand saut 10
 Gravité 23, 115
 Gremlin 171
 Grenades 41
 Grenouille à mucus 172
 Griffes à énergie 140
 Griffes tazaniennes 141
 Groupes 118
 Guerrier 154

H

Hacker 131
 Handicap 12
 Handicaps 19
 Hangar 88
 Harponneur 173
 Hélicoptère 107
 Hélicoptère d'attaque 111
 Hover 105
 Hoverboard 31
 Humains 15
 Hyperspace 80

I

Immobile 73
 Immunité au poison ou aux maladies 10
 Implants 58
 Imprimante 3D 31
 Infravision 10
 Ingénieur 129
 Inintelligible 12
 Insecte géant 174
 Insectoïdes 15

Installation spécialisée 88
 Installer et retirer du cyberware 56
 Intelligence Artificielle 86, 105

J

Jambes améliorées 59
 Jumelles 31
 Jump-pack 52

K

Kaliens 15
 Kit aquatique 59

L

La Confédération Unie 142
 Lame moléculaire 35
 Lance-flammes 41, 47
 Lance-grenades 47
 Lance-missile portable 42
 Lance-missiles 63, 86, 105
 Lapin seigneur 175
 Lasers 42, 48
 L'empire tazanien 140
 Lent 12
 Léviathan stellaire 176
 Lézard à langue barbelée 177
 Limousine blindée 107
 Logistique 78, 100
 Lois 117
 Longues-jambes 55
 Lucioles 149
 Lunette de visée 31

M

Maître assassin 121
 Malus d'Attribut 12
 Maniabilité 105
 Marchand galactique 132
 Marcheur 178
 Marine 137
 Marionnettiste 179
 Mecha anti-personnel 65
 Mecha d'assaut 66
 Mecha de contact 66
 Mecha éclaireur 67
 Mecha furtif 68
 Mecha lourd 69
 Mechas 60
 Médecin de bord 130
 Médigel 31
 Membre d'équipage 128
 Membre des forces de l'ordre 132
 Mille-pattes cracheur 180
 Mines 31

Mineur 133
 Missiles 49
 Modèle de base 71
 Mods de mechas 62
 Mods de vaisseaux 84
 Mods de véhicules 103
 Moins de places 86
 Monstre parapluie 180
 Montée accrue 105
 Monture d'arme 52, 72
 Mortis 15
 Moto, routière 108
 Moto, speeder 108
 Moto, trial 108
 Mouches sanguinaires 148
 Mufette cracheuse 149
 Mule 59
 Munitions 28, 100

N

Navette 92
 Navettes de transport de troupes 93
 Navigateur 130
 Niveau technologique 118
 Niveaux technologiques 29
 Noyeur 181
 Nutribar 31

O

Officier 138
 Officier de tir 129
 Officier pirate 135
 Officier tazanien 142
 Oiseau balancier 182
 Oiseau bombardier 183
 Oiseau d'alarme 148
 Oiseaux vomisseurs 149
 Options de luxe 105
 Ordinateur personnel 31
 Originaire d'un monde à faible gravité 19
 Originaire d'un monde à forte gravité 21
 Originaire d'un monde Zéro-G 19
 Orthocone 183

P

Parade 10
 Parade faible 12
 Paria 19
 Pas d'organes vitaux 10
 Patches adhésifs 32
 Patrouilleur 93, 112
 Personnages 120
 Perte de contrôle et collisions 82
 Petit 12

Petits aliens 148
 Pichet d'acide 184
 Piétinement 61
 Piétineur 185
 Pilote 130
 Piratage informatique 24
 Pirate 135
 Pistolets incapacitants 43
 Places en moins 105
 Places en plus 105
 Plaques magnétiques 72
 Points de pouvoir 10
 Politicien 127
 Porte-chasseurs 94
 Portée extrême 24
 Possesseur 184
 Primitif 19
 Prix 29
 Programmation asimovienne 70
 Projecteur 3D 32
 Propulseur PRL 86
 Propulseurs 52
 Propulseurs verticaux 64
 Provisions 79
 Psion 136
 Puce de Compétence 59

Q

Quadrapus 186
 Quartiers 86
 Quartiers militaires 88
 Quatre roues motrices 105

R

Race ennemie 12
 Radion 186
 Raie électrique 187
 Rakashans 16
 Rat des câbles 188
 Rayon tracteur 86
 Récupération 24
 Récupération et commerce 24
 Régénération 10
 Règles d'univers 22
 Reine 155
 Réparations 79, 101
 Réservoirs de carburant 86
 Résistance accrue 10
 Résistance à un environnement 11
 Respirateur 32
 Robot de guerre 75
 Robot de maintenance 74
 Robot de plaisir 76

Robot de surveillance 74
 Robots 70
 Robots personnalisés 71
 Robuste 11
 Roues 73

S

Salaires 79
 Sauriens 16
 Scanner médical 32
 Scarabée électrique 188
 Scarabée pêcheur 190
 Scientifique 137
 semi-aquatique 9
 Sens surdéveloppé 11
 Serran 17
 Singes 191
 Skiff d'attaque rapide 113
 Soldat 137
 Source d'énergie avancée 28
 Soute à bombes 86
 Spatioport 119
 Spécialité martiale 59
 Station spatiale 94
 Structure renforcée 64
 Suceur d'énergie 192
 Super-capacités 11
 Super-conteneurs 88
 Superstructure 87
 Superstructures 88
 Support d'arme 32
 Suréquipé 20
 Surévolé 19
 SUV 108
 Syndrome PRL 19
 Syndrome Zéro-G 20
 Synthétique 11
 Synthétiques 17
 Système antipersonnel 52
 Système autodoc 52
 Système auto-étanche 53
 Système de camouflage 53, 64, 73, 87, 105
 Système d'éjection 61, 106
 Système d'escalade 32
 Système de visée 53, 64, 73, 87, 106
 Système magnétique 53
 Système tactique 53

T

Table des dysfonctionnements 70
 Table des tailles de vaisseaux spatiaux 78
 Taille +1 11
 Taille des véhicules 102

Téléporteur 87
 Tente énergétique 32
 Terrain dominant 116
 Tir de réaction 80
 Tirs 81
 torpilles 49
 Traducteur universel 32
 Transport blindé 113
 Transport de troupes 96
 Transport intrasystème 95
 Transport léger 95
 Tremble-terre 192
 Tubes lance-torpilles 87

U

Ultra-tech 27
 Usine 88
 Utiliser des figurines 82

V

Vaisseau amiral tazanien 143
 Vaisseau de croisière 96
 Vaisseau de recherche 98
 Vaisseau pirate 97
 Vaisseaux 77
 Valeurs des marchandises 25
 Véhicule aérien, antigrav 106
 Véhicule aérien, avion à hélice 106
 Véhicule aérien, avion à réaction 106
 Véhicule aérien, hélicoptère 106
 Véhicule conscient 193
 Véhicule d'exploration 109
 Véhicules 100
 Véhicules civils 107
 Véhicules militaires 110
 Vitesse 53, 64
 Ver de mort 194
 Vers perforants 194
 Vibro-lame 35
 Vision améliorée 59
 Vision nocturne 11
 Vitesse 87, 106
 Vitesse limitée 64, 87, 106
 Voiture, antigrav 109
 Voiture de sport 109
 Voiture standard 109
 Vol 11, 53, 73
 Voyageurs et aliens 120

W

Wingsuit 34

Y

Yétis 18

COMPAGNON SCIENCE-FICTION

SAVAGE WORLDS

DANS DES GALAXIES LOINTAINES

Au delà des frontières, le voyage commence dans les profondeurs glaciales de l'espace... et se poursuit sur d'étranges et exotiques mondes aliens.

Il est des lieux bien au-delà des frontières rassurantes de la Terre ou du système solaire : certains à des millions d'années lumières dans des pouponnières d'étoiles ou d'étranges nébuleuses, et d'autres à seulement quelques décennies de nous, dans un futur pas si lointain où des chars antigrav dominent les champs de bataille, où les membres cybernétiques remplacent avantageusement leurs versions organiques et où des robots servent l'humanité — ou tentent de la détruire.

Le *Compagnon Science-fiction* pour *Savage Worlds* contient :

- de nouvelles races,
- de nouveaux Atouts et Handicaps,
- des règles d'univers,
- une liste d'équipement et de cyberware
- de nombreuses créatures qu'il est possible de croiser de par la galaxie,
- des règles pour la création de vos propres robots, armures énergétiques, mechas vaisseaux et véhicules, prêts à voyager vers les étoiles... et au delà.

Le *Compagnon Science-fiction* nécessite le livre de base de *Savage Worlds*.



www.black-book-editions.fr



www.peginc.com

PDF Offert
BBESW02