

La Caste des Metabarons™

Avec le concours d'Alexandre Jodorowsky



Livre de règles

LE
DE
MOUS



*Il n'est pas de victoire sans sacrifice,
sans peur à la faiblesse, à la faiblesse, ses égarés sont que ceux
ne s'accomplirait ne s'accomplit que dans la victoire,
son bonheur est la seule vérité.*

— Alliance de surgon avec

Approche si tu l'oses !

Viens et entre dans un univers où le bien et le mal ne sont plus
que des notions d'instants d'un monde à jamais révéillé. L'Éternité, cette force
qui vient de l'intérieur, sera ton unique protection contre les puissances néfastes que
convoitent et contrôlent. Si tu n'y prends garde, ton âme pourrait bien se perdre dans un
tourbillon de passions viles et faibles, dans une course effrénée au pouvoir et à la domination,
pour s'éteindre comme une étincelle qui disparaît dans la nuit.

Viens explorer d'autres galaxies, où le mot « amour » a été effacé de la mémoire des hommes, des
machines et des créatures organiques. En cette époque d'histoire technologique,
l'humanité a perdu jusqu'au souvenir de l'Éternel. Il te faudra te battre pour reconstruire la
volonté même à l'homme, et au-delà, à la puissance de corps et de l'esprit.

Le vie n'a plus de sens, mais il faut se battre pour le conserver,
dans l'univers impitoyable des...



Équipe WEG

Conception et Développement : Peter Sabarwalpalle et Scott Fisher

Le défi : « L'après une nouvelle originale d'Aaron Allston

Un grand merci à : Craig Robertson, Karly Burdette, John Hayes pour leur soutien enthousiaste et Richard Hansen pour ses professionnels, ses conseils et son accueil.

En très grand merci à toute l'équipe des autres D6 Systems :

Mark Brady, Greg Costikyan, Greg Goodlin, Fred Jandt, Bill Slavovack, Bill Smith, Ed Stealy, George R. Supton, Paul Sullivan, Eric S. Tammamoni et Nikola Vrtic.

Tests et conseils : John Hayes, Karly Burdette, Tanya Kennedy,

Steve Lavinani et Craig Robertson.

Équipe Yeti

Adaptation et continuité : Julien Blandin, Fred Le Berre, Kerr McCheng et Marc Prodromou.

Relecture et correction : Sophie Lavoite et Antoine Pincho.

Traduction : Alimantia Clavel, Agnès Ibarria, et Kamela ; Geoffrey Pissard et Fabrice Joly.

Design, conception graphique et maquette : Virginie Erbilhan, Philippe Guinot,

Stéphane Marinier, David Panto et Nathalie Kochen.

Un grand merci à : Studios Behrman, Christophe Bonneterre, Rachelle Brasseur,

Nadège Delbos, Didier Gouard, Philippe Huret, Olivier Hug, Roman Lecomte,

Pascal Lecoq, Nicolas Lopezon, Agnès Moreau, Lucie Portouat, Maud R.P.,

et le reste de Yeti...

Illustration de couverture : Xavier Clavel.

Illustrations intérieures : Cyril Adams, Georges Bess,

François Bouay, Sébastien Cadein, Jean Goussier, Boris Guéhen,

Erwan Jorjesson, Marilou, Gerald Parel et Claire Wendling.

Conçu & Édité par

D6 Legend Inc. (USA) et Yeti Entertainment S.A. (Europe)

1^{er} éditeur - Juin 2001 - Imprimé en Espagne. N° ISBN 9 780101 000017.

Yeti Entertainment et The Behrman logo sont des marques de The Behrman Group, Inc. U.S.A.

© 2001 D6 et Yeti Entertainment. Tous droits réservés.

Le personnage de Star-Burner a été créé par Mark-Pat Alexander. L'illustration de la couverture, Legend System, WEG et Yeti Entertainment sont des marques de D6 Legend Inc.

WEG
LÉGENDE

www.wegandgames.com

Yeti

www.yeti-epsa.com

Metabarons™

JEU DE RÔLES *42,80*





SOMMAIRE

LE DDBI	p.06
INTRODUCTION	p.16
EXPLORATEUR À LOUER	p.18
GUIDE DU JOUEUR	p.30

SECTION DU JOUEUR

1 LES PERSONNAGES	p.36
2 ATTRIBUTS & COMPÉTENCES	p.48
3 LES POUVOIRS PSYCHIQUE	p.83
4 HONNEUR, AMARAT & MÉCOMÉVE	p.90

SECTION DU MAÎTRE

5 PROFESSION : MAÎTRE DE JEU	p.96
6 LES RÈGLES	p.101
7 COMBAT & BLESSURES	p.114
8 MOURNEMENT & POURSUITES	p.128
9 VÉTÉRUS & COMBATS SPÉCIAUX	p.141
10 GESTION DES COMBATS	p.160

SECTION DE L'AVENTURE

11 MAÎTRISER UNE AVENTURE	p.168
12 AVENTURES & SCÉNARIOS	p.178
13 LA FILLE DU MAGANAT	p.187

SECTION DE L'UNIVERS

14 L'UNIVERS	p.200
15 LES PERSONNAGES DU MAÎTRE DE JEU	p.210
16 CRÉATURES & MONSTRES	p.220
17 ARMES & TECHNOLOGIES	p.223
18 VÉHICULES	p.241
19 VAISSEAUX SPATIAUX	p.246
20 MEMBRES & PLANÈTES	p.259

FELLES DE PERSONNAGES	p.267
TABLEAUX DE RÉFÉRENCE	p.287
INDEX	p.286
FELLE DE PERSONNAGE YORGE	p.288

LE DÉFI

D'APRÈS UNE NOUVELLE ORIGINALE
D'YAARON ALLSTON

Indéniablement, Tao-Trang possédait deux bras puissants, mais le gauche était de loin le plus efficace. Sous sa peau de métal argenté coulait un inextricable réseau de circuits, complété de divers dispositifs de sécurité, d'analyse et d'auto-réparation. Enfin, pour faire bonne mesure, il comprenait aussi une interface neuronale bipolaire et plusieurs capteurs. Avec ce bras cybernétique, Tao-Trang éprouvait les mêmes sensations qu'avec un bras bio-main, comme il aimait à le raconter, il pouvait également renforcer une posture blindée.

Au premier jour, son bras poli et rutilant réfléchissait la lumière comme une parure de table de la famille royale, mais le temps l'avait patiné, et il avait maintenant un reflet moins métallique.

« Vous avez beaucoup souffert ? », demanda Verres. C'était un jeune homme, de l'âge qu'avait Tao-Trang quand il perdit son bras. Un âge où l'on pose volontiers des questions indiscrètes.

Tao-Trang leva son bras et examina le reflet de son visage. Il veillait à ce que la paume de sa main soit toujours lustrée comme un miroir, non pas par vanité – même s'il savait parfaitement que ses traits barinés et ses mèches subtilement rebelles éveillaient volontiers l'intérêt des dames, mais pour pouvoir surveiller ses arrières. Ainsi, il pouvait voir sans être vu, et cela lui avait même sauvé la vie en deux occasions.

« Je l'ai senti passer... », dit-il. Le projectile m'a touché au-dessus du crâne. Il a déchiré les chairs et broyé l'os. La seconde d'après, j'étais inconscient. Du coup, c'est à mon réveil à l'hôpital que j'ai vraiment senti la douleur. « Il fit une pose double et huma les épaules. « Cela dit, je n'ai pas à me plaindre. Quand je me suis réveillé, ce bras était déjà en place. Le Régent était là, et il m'a promis de toujours prendre soin de moi. »

« C'était la moindre des choses ! », s'exclama Herran. Elle aussi faisait partie de la Garde du Régent. Comme Verres, elle n'avait pas plus de dix-huit ans mais elle était décidément moins jeune que lui. Quand elle le voyait, elle pouvait perdre son petit sourire cynique pour une expression de grande innocence.

Comme par magie, elle ressemblait alors à une petite veuve en grand deuil d'Alflection.

Mais ce n'était qu'un air qu'elle se donnait.

« En vous intéressez- vous à nos assassins, reprit-elle, vous avez permis à la Garde de protéger sa Grèce. Et c'est vous qui avez pris l'impact à sa place. »

« Je n'ai fait que mon devoir... », répondit Tao-Trang. Sa Grèce ne me doit rien. Ma blessure a été soignée et son Excellence m'a envoyé

hors-monde pour compléter ma formation. En fait, c'est moi qui lui suis redevable. »

« Et comment avez-vous perdu votre jambe ? », demanda Verres.

Herran haussa les yeux au ciel et enfouit sa tête dans ses mains. Instantanément, ses instructions des capteurs internes, la surface bleue rigide de la table s'assouplit sous ses coudes, pour devenir molle comme un oreiller. « Verres !... », soupira-t-elle comme pour le faire taire.

Tao-Trang sourit. « Ce n'est rien. Je suis tout vous raconter. Comme ça, l'histoire sera connue, et les cadets ne me posent plus de questions. »

D'un coup d'œil panoramique, il fit le tour de la salle, enregistrant automatiquement le maximum de détails. Il était dans l'un des halls favoris de la Garde du Régent, dans la cité-capitale. La moitié des chers étaient des Gardes, hommes et femmes, et l'autre moitié des civils qui les accompagnaient. Pour fréquenter l'établissement, mieux valait apprécier la compagnie des Gardes...

Les murs étaient en bois exotique, ou du moins en avaient l'apparence. Les sièges de plastique moulé disposés le long du comptoir étaient « intelligents » : ils s'ajustaient instantanément à la position des consommateurs, même les plus agnés. Le serveur comme les serveurs observaient en toutes circonstances une discrétion absolue. Même à la nuit tombée, les chers profitaient tranquillement de la salle dans l'obscurité pour éviter les regards de la rue.

Tao-Trang prit note mentalement de tout ce qui avait changé au cours des dernières minutes. Un homme de grande de taille accoudé au bar, le visage couvert de tatouages et vêtu d'une combinaison intégrale sombre, était parti après avoir bu un verre. Le serveur arborait la lueur distillée du sol et de plafond, rendant l'atmosphère plus chaleureuse. Un groupe de contributeurs de la cité occupait une grande table dans un coin du bar. Malgré leur stade d'ébriété avancé et leur légendaire rivalité avec la Garde du Régent, ils ne semblaient toujours pas s'intéresser à la table de Tao-Trang, ni à aucune autre d'ailleurs. L'homme vêtu d'une cape claire à capuche, assis derrière Tao-Trang et perché sur son verre, n'avait pas encore fait d'histoires.

Tao-Trang fit un geste à l'attention du serveur, un garçon au visage doux, encore tout jeune d'un ou deux printemps pour faire partie de la Garde. Il demanda une nouvelle tournée. Ensuite seulement, il revint à la question de Verres.

« J'étais hors-monde quand c'est arrivé, sur le satellite d'entraînement de Plurée d'Oe. Je suivais l'entraînement d'élite. »

Herran releva la tête. Ses yeux verts étaient brillants. Son intérêt soudain paraissait sincère. « La capitale impériale », s'exclama-t-elle. Dix-neuf comment c'est ! »

« Eh bien, il y a tellement à dire... »

« Toute cette planète n'est qu'une boule de fierte de taube ! ». C'est une voix ahurie par l'absence – appartenant à une personne juste derrière Tao-Trang – qui venait de prononcer ces propos pour le moins sacrilèges. Tao-Trang se retourna. Le consommateur dans son dos regardait obstinément le vide devant lui.

Tao-Trang fit une grimace. Il n'aimait vraiment pas les intrigues insidieuses. Mentalement, il attribua un point à l'homme pour sa gaucherie. Au bout de trois, il réintégrerait ses fonctions et se ferait un plaisir de l'entraîner. Loinement, Tao-Trang se retourna à nouveau puis reprit le fil de la conversation.

« Il est difficile de décider à quel point Plurée d'Oe est impressionnante. Ici, sur Plurée, on a des siècles de retard. Ce qui est aujourd'hui sophistiqué chez nous, c'est déjà de l'histoire ancienne là-bas. Et depuis longtemps... »



Une lueur de nostalgie voila un instant son regard. « Et ça, c'est juste l'atmosphère générale. Bien sûr, l'entraînement était difficile, mais c'était un tel honneur... »

Tao-Trang souriait d'aise à l'évocation de ces temps anciens. « Dès les premiers jours, on m'a tenu pour un prodige. J'avais un talent naturel pour motiver les autres. » Il haussa les épaules, comme pour les persuader qu'il n'était pas présomptueux. « Qui l'aurait cru, hein ? Il faut dire aussi que je me battais bien... C'est d'ailleurs ce qui m'a valu quelques ennemis... »

Beuche bée, les deux cadets buvaient ses paroles.

« Un de mes camarades, que je ne nommerai pas, était le fils d'un prince marchand d'Oroyas. Il avait en la maîtresse de l'accepter un duel comme un officier à la retraite dont la maîtresse lui plaisait. L'officier était une fine gâchette réputée. Le jeune prince me demanda d'être son second, et j'acceptai. Mais à l'heure dite, le jeune prince n'apparut pas et je fus obligé de prendre sa place... »

Il but une gorgée et la garda longtemps en bouche, comme pour tenir éloigné le goût amer de la défaite et le souvenir de cette douleur brillante. « J'ai perdu le duel... et ma jambe. Quand je me suis réveillé, cette nouvelle jambe était déjà en place. » De l'index replié, il fit sonner le métal de sa cuisse. « Une nouvelle prothèse bien de prix et j'étais de nouveau bon pour le service... »

« Est-ce que le Régent a payé pour celle-ci aussi ? », s'enquit Vetter.

Tao-Trang secoua la tête. « Non ! C'est un cadeau du jeune prince. Il s'est soudain souvenu du sens du mot « honneur ». Il a démissionné et payé pour ma jambe. Ensuite, il a renoué avec la maîtresse de l'officier puis s'en est retourné chez lui pour devenir une simple bande de marchand comme son père. Bon débarras ! »

« Bon débarras ! », fit la voix derrière lui en écho. Tao-Trang se retourna vivement mais l'homme affectait toujours de regarder ailleurs, dissimulé sous sa capuche. « Attention, mon

bonhomme ! Maintenant ça fait deux ! », se dit intérieurement Tao-Trang.

Il revint à ses compagnons. « Un bonheur ne revient jamais seul, le sort a eu d'autres largesses à mon égard. L'officier contre lequel je m'étais battu se prit d'affection pour moi et m'enseigna le tir. Je finis premier tueur d'élite de ma promotion, et pas mal classé dans quelques autres disciplines. Et surtout, l'incident m'avait valu une certaine considération... »

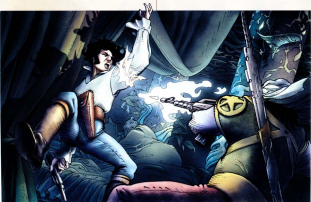
Vetter éclaircit la gorge. « Si je puis me permettre, monsieur... »

Tao-Trang adressa un large sourire à Herras. « Vous voyez. Son cas n'est pas désespéré. Il apprend déjà les rudiments de la courtoisie... »

Vetter espoussa un sourire incertain. « Lorsque j'ai intégré la Garde, j'ai entendu dire qu'un accident vous avait rendu sourd, et qu'on avait failli vous réformer ? »

« Et cette prothèse-là ne se voit pas... » Tao-Trang indiqua ses oreilles, en apparence ordinaires. « Dans les derniers jours de ma formation d'officier, on accompagnait parfois les gardes de la capitale lors de leurs rondes de nuit. Un soir, un ministre impérial signala une éfraction dans sa propriété, mais rien n'avait disparu. Sur les lieux, j'ai trouvé des explosifs. Ils avaient été programmés pour sauter pendant la réception prévue le soir même. Nous avons saisi le pays et je suis tombé sur une douzième bombe qui s'est déclenchée. Mes ruympans ont été détruits. Mon ouïe naturelle n'est plus qu'un souvenir. Tout est mécanique maintenant, mais assez d'une programmation analytique, d'une réception radio et de quelques autres options très utiles... »

Il adressa à Herras et Vetter un regard détaché avant d'ajouter : « oui, j'ai perdu quelques morceaux de-ci de-là, mais je ne suis pas à plaindre. Mes pertes ont été bien compensées. Le Régent m'a nommé capitaine dès mon retour. Et aurait-il fait ça si je n'avais pas été capable de détruire d'un coup de pied un véhicule, de broyer le bras de n'importe quel adversaire, et



d'ajouter les commentaires de mes subordonnés deux étages plus bas ? »

« Ses deux interlocuteurs se mirent à rire, mais Herran redoubla immédiatement sérieux. »

« En fait, monsieur, je me demande si le Régent se l'aurait pas effectivement fait. Scattellott prétend qu'il a pensé à vous nommer capitaine dès l'instant où vous lui avez sauvé la vie. »

« Ah ! J'espère bien que non ! », s'exclama Tao-Trang.

Cela voudrait dire que le vieux, eh... comment s'appelle-t-il déjà... »

« Oh-Koef ! », dit Herran.

« C'est ça ? Que le vieil Oh-Koef n'aurait été qu'un simple téméraire... » Tao-Trang frença les sourcils. « Après tout, ça n'a pas d'importance, il a vidé de l'argent et il s'en fait cocotier. Ce n'est pas mon souci qui lui a coté sa carrière, mais juste son avidité. »

Vetter et Herran échangeèrent un regard. Aucun des deux ne répondit. Tao-Trang s'inclina et s'interrogea sur le sens de ce silence. Il n'aurait peut-être pas dû donner son opinion sur un homme qu'il n'avait pas encore rencontré et dont ses interlocuteurs étaient d'anciens subordonnés. Cela leur causait visiblement un malaise.

L'homme derrière Tao-Trang leur épousa d'assise à répondre.

« Pauvre vieil Oh-Koef... », sanglota-t-il d'un ton incertain, avant de partir dans un fou rire hystérique.

« Et de tous ! », Tao-Trang vint se poser à côté de l'homme. Derrière lui, Vetter et Herran s'entreprirent de l'écouter et s'avancèrent pour lui prêter main-forte. « Debout ! Vous avez gagné un aller simple pour la prison de la Garde ! »

« Ah, un endroit que je connais bien... », dit l'homme. Il se leva et fit face à Tao-Trang. D'un coup de tête sec, il fit glisser sa capote vers l'arrière.

C'était un homme décapé aux traits burinés. De nombreuses rides marquaient le coin de ses yeux. Ses cheveux, sa moustache et sa barbe, soigneusement taillés, étaient d'un brun grisonnant. Tao-Trang estima qu'il avait la quarantaine passée.

La cape de l'homme dévoilait le haut de son corps, mais il gardait les mains bien en vue, comme s'il avait que cette posture rendait les gardes moins nerveux. Cependant, son attitude nonchalante, presque vacillante, contraignit Tao-Trang qu'il était fin social.

Herran émit un sifflement puis Tao-Trang entraîna Herran et Vetter claquer la poitrine de leur main droite sur leur poitrine, évitant ainsi le salut rituel des gardes. Il les regarda. Les deux cadets maintenaient un garde-à-vous impeccable.

Il se retourna vers l'homme. « Vous êtes Oh-Koef, n'est-ce pas ? »

L'homme acquiesça. « Repas ! », dit-il en s'adressant aux deux gardes.

Il conservait la position.

« Repas ! » dit à son tour Tao-Trang. Vetter et Herran se relâchèrent un peu. Pourtant, du coin de l'œil, Tao-Trang voyait bien qu'ils étaient mal à l'aise.

Oh-Koef s'esclaffa. Son rire ressemblait à un aboiement amusé. « Très bien, jeunes gens ! Respect pour votre vieux capitaine, mais obéissance au marquis. Donnagez que je n'aie pas pu avoir six deus-la pendant quelques années, je les aurais entraînés comme il le faut. »

« Je m'en chargerai. »

La souris de Oh-Koef ne s'élevait pas mais prit une teinte cynique. Il se pencha en avant, trop près et, d'un air conspirateur, ajouta. « Vous échouerez... »

« Et pourquoi, s'il vous plaît ? »

« Parce que vous êtes un idiot ! » Tintant d'un pied sur



l'autre, Oh-Koef mit son doigt sur sa bouche.

« Mais chut... Je ne le disais pas à vos hommes... »

Tao-Trang déglutit un moment, pris d'une furieuse envie de mettre Oh-Koef K.O. Il était assurément dans son bon droit : Oh-Koef était ivre et en passe de devenir agressif. Mais la curiosité prit le dessus. « Ah bon ! Et qu'est-ce qui vous permet de dire ça ?... »

« Vous êtes-vous attendus, seulement ? ». L'expression d'Oh-Koef se transforma en une exaspération comique du dédain.

« Ah, quelle magnifique loyauté ! Une loyauté aveugle ! A croire qu'un autre accident vous a coté nos yeux ! Alors, vous avez gagné nos joujoux rustiques à force de loyauté envers le Régent. Mais vous n'avez jamais compris quel type il était vraiment. Lui, ce n'est pas la peine de compter sur sa loyauté ! Et vos paroles d'adoration, dignes d'un adolescent. Quelle pitié ! »

« Si votre esprit carbonaté veut bien se souvenir du règlement, vous savez que vous tenez là des propos de filon. »

Oh-Koef acquiesça, mais poursuivait néanmoins. « Et je vais même aller plus loin ! Vous souvenez-vous du Capitaine de la Garde qui vous a formé ? Le vieux Scare, qui fut blessé dans l'escarmouche qui vous a coté un bras... »

Tao-Trang agréa mais n'en démonta pas moins impassible. Il se demandait combien de temps encore il allait laisser Oh-Koef discerner.

Oh-Koef continua sa diatribe. « Pendant que votre séjour honore, Scare est parti en retraite et le Régent m'en a engagé. J'ai tenu de l'ordre dans les affaires. J'ai parié la sécurité à un niveau encore jamais atteint, et j'ai pourchassé les rebelles. »

« Oui... D'après ce que j'ai pu voir, vous avez fait du bon travail. »

« Parce que j'ai un cerveau et que je l'utilise, moi ! ». Emporté par sa colère, Oh-Koef vacilla. « Mais même avec mon expérience, je ne me suis jamais douté que je n'étais qu'un bouche-trou, tout juste bon à faire l'intérim. Dès votre retour, il vous a mis à sa place. Et comme j'aurais fait mon travail honnêtement, que je n'avais pas ditonné le plus petit kabbler, il n'aurait aucune raison valable de me congédier. Et qu'a-t-il fait alors ! Il a menti de toute pièce une histoire pour m'accuser, me déshonorer et me faire partir. Voilà, l'homme que vous servez et vivez. Cet être bon et généreux dont vous faites l'éloge... »

« assez ! Vous mentez, et vous commencent à me fatiguer sérieusement ! »

« Et dire que vous n'avez pas des implants cybernétiques, comme s'ils faisaient de vous un meilleur garde, un meilleur officier. » Oh-Koef fit un geste comme pour écarter cette pensée. Il rouvrit le déséquilibre, et il dut faire un effort pour retrouver son assiette. Du doigt, il montra son crâne, et reprit. « C'est de ça, un cerveau, dont vous avez besoin pour être capitaine de la Garde. C'est l'arme la plus puissante qui soit. Aucun bras, aucune jambe ni aucune oreille mécanique ne peut la surpasser... »

« Vous n'avez aucune idée des technologies dont je dispose ! », stipula Tao-Trang. « Des techniques et dispositifs dont vous n'avez jamais osé parler. »

« Bien ! Très bien... Mais sans cerveau, ils ne servent à rien ! Allez, racontez-nous un peu quel accident vous a coté votre cerveau... Et quel mécanisme vous avez trouvé à sa place au réveil... »

Tao-Trang lui adressa un petit sourire ironique. « Si vous aimez tant que ça les outils primitifs, alors faisons un petit test. Retrouvons-nous sur le pré. Supra-pistolet contre talibour. Vous avez droit à autant de pierres que vous voudrez. Vous pourrez en lancer autant qu'il vous plaît... Et moi, je ferai confiance à la science balistique. D'accord ? Le premier qui meurt a perdu... »



« C'est d'accord ? »

Tao-Trang fut un haut-le-corps de surprise. « Oï-Koef, vous êtes fou ! Vous répondez encore dernière chance de faire amende honorable... » Tao-Trang paraissait sincèrement peiné de l'entraînement du vieux capitaine.

« Non, non ! Pas du tout ! C'était un défi lancé dans les formes, je relève le gant ! Il y a des témoins ! » Oï-Koef désigna du doigt les deux gardes puis fit un grand geste pour embrasser la pièce entière. De nombreuses personnes observaient la scène. Et d'autres faisaient semblant de ne rien voir. « J'ai accepté. Supra-pistol contre couteaux. A moins que vous ne préfériez vous défaire et perdre tout au plus un peu de cet équipement typique de la jeunesse ! »

Tao-Trang considéra l'assemblée. Il y avait décidément trop de monde pour prétendre noblement qu'il ne s'était rien passé. Il fit de nouveau face au rétrocar. « Très bien, choisissez l'heure et le lieu. »

« Demain, à la sixième heure. », Oï-Koef réfléchit quelques instants. « Zone d'entraînement au tir à l'arme lourde. Là-bas, c'est comme votre site... Plein de cailloux. »

Tao-Trang sentit la tristesse l'envahir. Comme bien d'autres, ce duel était inutile. Mais il ne pouvait plus reculer. « C'est d'accord... ». Licha-t-il dans un souflet résigné.

Oï-Koef se souleva vers Herran. « Gardez, acceptez-vous d'être mon second ? »

Surprise, elle s'écarta imperceptiblement de lui. « Je... Je ne... »
« Allons, enfin... Vous savez bien que je ne suis pas un petit prince marrant. Je ne suis pas vous abandonner. Vous n'aurez pas à vous battre à ma place. »

Elle reporta son regard sur Tao-Trang. « Je ne peux pas accepter sans la permission de mon supérieur... »

« Permission accordée, bien sûr. » Tao-Trang lui adressa un petit signe de tête. « Vetter, serrez-vous mon second ? »

« J'en serai honoré, monsieur. »

« Affaire réglée ! », dit Oï-Koef avant de tendre ses mains à Tao-Trang, poignets joints. « En route pour la prison. J'ai sommeil maintenant... »

« Retenez plutôt chez vous... », concéda Tao-Trang.

Bien avant l'heure floue, la rumeur du duel s'était propagée. Des groupes s'étaient formés aux abords de la zone de tir. Le vaste champ, recouvert d'une herbe brève et rase, était gâché de centaines de tailles diverses. Dans le ciel, des nuages porteurs de pluie roulaient lentement, pareils aux eaux grises d'un fleuve passager. Un peu au-dessous de la couche nuageuse, un nuage d'observation flottait dans le même sens et au même rythme. Herran avait la conviction que ses passagers étaient des chasseurs d'informations de quelque canal sensationnaliste, équipés d'enregistreurs longue distance.

Aux premiers rangs des spectateurs, nombreux étaient ceux qui portaient l'uniforme noir et rouge de la Garde du Régent, et les civils étaient pour la plupart des permissionnaires.

Debout sur la plaine, Tao-Trang affichait une moue hautement désapprobatrice. Lorsqu'on le questionnait sur les événements, il évitait l'entière responsabilité du duel et de ses conséquences éventuelles. Vetter était à côté de lui. Tous deux avaient revêtu leur uniforme de garde.

A quelques mètres de là, Herran attendait. Elle portait une combinaison noire, sans insigne distinctif. En qualité de second d'un homme qui n'appartenait plus à la Garde, elle avait jugé préférable de renoncer à l'uniforme.

Elle masquait son avoiron en passant en revue la troupe



médicale, vérifiant et revérifiant son contenu. Il y avait également une station corn positive réglée sur la fréquence des secours.

Merde ! C'est qu'elle l'aimait bien, le vieil Oï-Koef ! Il n'était pas seulement un meneur d'hommes hors pair mais aussi un excellent pédagogue. Jamais, il n'avait montré la moindre considération pour elle ou pour aucun aspirant – il ne s'était même pas présenté aux nouveaux gardes le premier jour – mais en quelques semaines à peine, elle en avait appris plus sur son métier de soldat qu'au cours de toute sa vie avant. Pourtant, Oï-Koef n'avait toujours pas paru. Et la sixième heure allait bientôt commencer. A cet instant, une clameur parcourant la foule et Herran aperçut Oï-Koef qui se frayait un passage dans les premiers rangs du public.

Il avait l'air en bien meilleure forme que la veille. Aucun signe d'ivresse, ni même de gaucherie de bon. Il était vêtu de sombre – une robe macabre tout à fait appropriée. A l'épaule, il portait un sac rempli de pierres. Leur bruit accompagnait ses pas.

Il adressa un sourire pincé à Herran. « Vous avez eu peur que je ne me montre pas ? »

« Non, monsieur ! », monta-elle.

« Eh bien, vous auriez dû... Il haussa les épaules. Qu'avez-vous comme arme ? »

« Mon arme de service... chargée. Mais est-ce que je pourrais l'utiliser si je dois intervenir ? Ou bien est-ce que je suis moi aussi limité aux pierres ? »

« Non, bien sûr que non ! Gardez votre arme à portée de main. Et si Vetter s'en mêle, restez à distance et bougez. Il n'est vraiment pas bon à votre mesure, comme vous l'avez sans doute remarqué... » Il soupira. « Ah... J'aimerais pouvoir en dire autant de Tao-Trang. »

De leur côté, Tao-Trang et Vetter étaient en plein concubinaire. Tao-Trang jeta un coup d'œil vers Oï-Koef et Herran, mais son expression était indéchiffrable.

Herran s'éclaircit la voix puis se jeta à l'eau. « Euh... Puis-je vous demander, Capitaine... Euh, je vous dis, monsieur... »

Oï-Koef lui adressa un sourire lugubre. « Aucun grade, ni titre. Je ne suis plus rien... Juste un civil poussé pour vol et haute trahison. Techniquement, vous ennez à votre gibier. Or s'en tiendra donc à Oï-Koef. Alors, qu'y a-t-il ? »

« Si je puis me permettre, la nuit dernière, quel était votre plan ? »

« Quand j'ai accepté le défi de ce jeune coq ? Son tricot déjà blafard pâlit encore. « Je n'en avais aucun... Jamais, de toute mon existence, je n'avais été aussi saoul ! Le jour même de ma mise à pied, je ne suis saoul, et j'ai fait la chose la plus stupide qu'on puisse imaginer... Si je ne suis pas assez longtemps pour vous donner d'autres conseils, au moins, retenir celui-ci : ne commettez pas les mêmes erreurs que moi... »

« Je m'en souviendrai, Cap... euh, monsieur... Oï-Koef. »

Un homme que Herran connaissait bien se levait maintenant aux côtés de Tao-Trang et Vetter. Petit et mince, il avait les traits de l'homme promis de toute éternité à l'examen des chiffres et des comptes. Il fit signe à Oï-Koef et Herran d'approcher.

« Bonjour, Ministre Motte – le salut Oï-Koef. » Que vous vaut donc l'honneur de votre compagnie ? »

« Je serai votre arbitre... », répondit Motte. « J'ai une très bonne voix pour un petit homme ! »

Oï-Koef sourit et secoua la tête, incrédule. « Si je ne m'abuse, je n'ai pas été consulté sur cette désignation... »

Motte se redressa de toute sa hauteur, allant même jusqu'à relever le menton. « Mettriez-vous mon honneur en doute ? », s'indigna-t-il.

« Pas le moins du monde, mon cher Ministre ! »



© BSS

- Alors, quoi donc ? Je ne suis pas assez qualifié pour cette tâche ? -

- Bien sûr que si... Mais vous ne serez pas notre arbitre tant que Tao-Trang et moi-même, ensemble, n'en n'aurons pas assez discuté. -

- Oui ! Très bien... - Motte ne fit aucun effort pour dissimuler combien il était mortifié. - Alors, qui donc voulez-vous pour juge ? -

- Oh, mais vous bien sûr, et absolument personne d'autre -, répondit Oh-Korf. - D'ailleurs, la Garde n'est-elle pas sous votre autorité ? -

Motte le fita quelques instants. - Je vous trouve bien pénitent aujourd'hui... -

Oh-Korf se pencha pour lui parler sur le ton de la confiance. - Sait dit entre nous, mon cher Ministre, aujourd'hui est sans doute le dernier jour de ma vie... Alors je me réserve le droit d'être pénitent ! D'ailleurs, vous devriez me remercier. Si Tao-Trang me tue, vous économiserez les frais de jugement et d'exécution. -

- J'en prends note -, répliqua Motte, la bouche pincée.

- Mais je compte sur vous pour me faire des funérailles grandioses... -

Motte feignit de ne pas entendre. - Messieurs, dama-n'il d'une voix affectivement paisante, êtes-vous tous prêts ? -

- Pas tout à fait ! -, dit Tao-Trang. Il fit signe à un de ses officiers. - Vous, faites reculer tous ces gens derrière le bouclier de protection. Qu'on n'ait pas en plus des blessés... -

- Oui, il ne faudrait pas qu'ils prennent une "pièce perdue", jurella Oh-Korf.

Tao-Trang baissa les yeux au ciel. - Oh-Korf, rendez service à tout le monde. Renoncez ! Plus rien ne peut tenir votre réputation... -

Solennement sérieux, Oh-Korf fita intensément Tao-Trang. - Cela m'aîrait à l'image d'honneur et de probité qui était la mienne jusqu'à hier, et dont on m'a dépossédé par trahison... Et ça, vous ne pourriez jamais me l'enlever... -

Tao-Trang souleva le regard du vieux Capitaine qui, un instant, baissait sa garde et laissait voir sa lassitude immense et lascivante. Finalement, troublé, il baissa les yeux.

Le bouclier de protection pris vie sur la crête de la colline. D'une hauteur équivalente à la taille d'un homme, il était sa tête jaillante sur plusieurs dizaines de mètres. Derrière lui, le public pouvait assister au duel sans le moindre risque. Même à cette distance, Herran pouvait sentir en elle le vrombissement des générateurs. Motte demanda à nouveau : - Messieurs, êtes-vous prêts ? -

- Certainement pas ! - Oh-Korf désigna Tao-Trang. - Il triche. Jeuge qu'il arrête immédiatement, ou qu'il s'avoue vaincu ! -

- Triches, moi ? -, touché dans son honneur, Tao-Trang se dressait bien droit.

- Oui, vous ! Et en plus, vous ne vous en rendez même pas compte... Rappelez-moi, s'il vous plaît, quelles étaient les conditions du duel... -

- Supra-pétal contre cailloux ! - Tao-Trang tira son arme de son holozac. - Voici mon arme. Et je vous fais confiance, ce sac ne contient que des pierres, n'est-ce pas ? -

- Alors, comment expliquez-vous, pourarriv Oh-Korf, que vous appiez à mes petits cailloux un arsenal technologique des plus impressionnants : un bras et une jambe surpuissants, sans parler d'une suite d'une finesse incroyable... -

Tao-Trang ferma les yeux, et les fit clignoter plusieurs secondes. - D'accord, Oh-Korf. Admettons... Mais cet arsenal, comme vous dites, fait partie intégrante de moi-même. Je ne peux pas l'enlever comme ça. -

- Mais vous pouvez le désactiver ? -



Tao-Trang réfléchit, puis acquiesça.

Motte remarqua richement le besoin d'intervenir. - Je proteste, STI désactive ses implants, il sera bien plus désavantagé qu'un homme normal. Non, il n'en est pas question. -

- Qu'en dites-vous ? reprit Oh-Korf. Vous désactivez le bras, qui n'est d'ailleurs pas celui avec lequel vous tenez, et une oreille, pour diminuer un peu votre ouïe. Vous gardez la jambe, ce qui vous permet de vous déplacer, et une oreille, comme ça, vous n'êtes pas sourd. -

- C'est parfaitement masable... -, dit Motte avec dégoût.

Mais Tao-Trang acquiesça. - D'accord, j'accepte ! l'imagine qu'après nous serons aussi égaux que possible dans ces circonstances. -

Les yeux fermés, Tao-Trang se concentra et son bras métallique devint flasque. - Voilà, c'est fait. -

- Maintenant, reprit un Motte excédé, êtes-vous enfin prêts ? -

- Certes non -, dit Oh-Korf.

Motte se prit la tête dans les mains, au bord de l'implosion.

- Vous n'accuseriez encore de tricher ? -, demanda Tao-Trang.

- Non ! répondit Oh-Korf, mais je suppose que vous pouvez réactiver vos prostheses à tout moment. -

D'un hochement de tête, Tao-Trang admit qu'il en était ainsi.

- C'est un peu comme si j'étais venu armé d'un revolver chargé, mais avec le cran de silence. Vous voyez ce que je veux dire ? -, conclut Oh-Korf.

Motte secoua la tête. - Loué soit l'Empereurrité que vous n'avez jamais été aussi pénitent quand vous étiez en poste ! Et qu'est-ce que vous proposez ? -

- Il n'y a qu'à dériver ses connexions neurales dans un boîtier de télécommande. -

Motte se tourna vers Tao-Trang. - Est-ce que c'est possible ? -

- Oui ! concéda Tao-Trang. Mais faisons vite. Je voudrais finir cette histoire avant de mourir de vieillesse. -

Quelques instants s'écoulaient. La foule devenait plus bruyante et le soleil commençait à monter haut dans le ciel. Un rechange de la Garde s'activait. Enfin, il tendit un boîtier à Motte, salue et se retira prestement.

Motte brandit le petit dispositif. - Ça y est ! Vous êtes satisfait ? On peut commencer ? -

- Non ! -, lâcha Oh-Korf.

- Mais qu'est-ce qu'il y a encore ? -, harla Motte au bord des larmes.

- Je juge que cette télécommande soit confiée à quelqu'un qui n'a aucun intérêt à aider Tao-Trang. Et en l'occurrence je crois être celui qui répond le mieux à ce critère. -

Motte lança un regard interrogatoire à Tao-Trang. Le capitaine fit un signe d'assentiment. Motte donna le boîtier à Oh-Korf. - Et maintenant ? - s'inquiéta-t-il d'une voix anxiieuse.

- Allons-y ! -, répliqua Oh-Korf.

- Stricteusement ? Vous n'avez plus d'objection ? -

Oh-Korf le regarda, sourit. - Aucune ! -

Motte poussa un soupir de soulagement, avant d'enclencher de son timbre de bayton : - Messieurs, à vos places ! -

Oh-Korf s'éloigna d'une vingtaine de pas et s'immobilisa près d'un profond cratère. Il se tourna pour faire face à son adversaire.

Tao-Trang n'avait pas bougé. Il regardait Oh-Korf sans chercher à dissimuler ses sentiments. - Oh-Korf, en tant qu'officier, vous pourriez m'ingérer le soleil de face. -

Oh-Korf lui retourna un sourire triste. - A quoi bon... Vous êtes déjà incapable de voir ce qu'il y a sous vos pieds... Allons-y, je suis prêt ! -

Tao-Trang haussa les épaules. « Prêt aussi ! »
Motte grimpa la colline, pour se mettre à l'abri derrière le boudoir.

- Enfin un peu d'action... - déclara Vette, la mine réjouie.
- Triple cotin ! stronqua Herzan. As-tu pensé à ce qui se passerait si, par exemple, Ol-Koef agissait en traître, et sortait soudainement une arme ?

Vette réfléchit un instant. « Je serais obligé d'intervenir pour aider notre capitaine. »

- Ah oui... Et que se passerait-il alors, si moi je n'avais pas vu la maîtrise d'Ol-Koef ?

- Tu interviendrais également... - hocha Vette, qui commençait à comprendre.

- Tout juste ! Et l'un de nous d'être serait tué... -
Il grimaca. « Je vois... »

Sans un mot, elle quitta leur abri et parut se réfugier dans un autre créateur, à plus de trente mètres de celui de Vette.

Amplifiés par un poste-voix, la voix de Motte s'éleva dans le silence qui s'était fait. « Messieurs... Feu à volonté ! »

Tao-Trang dégaina son arme.

Ol-Koef plongea vite la première dans le créateur. Le public fit entendre un grand rire. Il tira une pierre de son sac et la considéra quelques instants. Toute trace de dérision avait maintenant quitté son visage. Son sourire, rapide si franc et amical, n'était plus qu'un pli amer. « Finais-il fait mourir après tout... », se disait-il. Mais il craignait de partir ainsi, victime d'une injustice, et son mori sal à jamais.

La voix de Tao-Trang lui parvint. « Alors, Ol-Koef, je vous offre une dernière chance de quitter le combat. Si vous refusez maintenant, je n'accepterai aucune reddition plus tard. Je serai obligé de vous tuer. »

Une bouffée de haine désespérée envahit Ol-Koef. Une haine non pas pour Tao-Trang - instrument du destin au fond bien sympathique - mais pour cet univers entier où les puissances broyaient les humbles sans la moindre pitié. Il jura du tout tel un diable, et vit que Tao-Trang n'avait pas bougé. Pratiquement sans élan, il lança la pierre de toutes ses forces. Tao-Trang fit un pas de côté et le projectile atterrit lourdement derrière lui.

- Je prends cela comme un refus ! - La voix de Tao-Trang était trice. Il arma son supra-pistolet.

Ol-Koef replongea dans son refuge. Trois détonations claquèrent. Des éclats de pierres volèrent en tous sens, assomés par les charges de plasma. Ol-Koef entra la tête dans le cou.
« Quel gléchi ! se disait-il. Et dire que ce blanc-bec a l'air bonhomme... »

- Avant que vous ne me tuiez, cria Ol-Koef, j'aimerais vous poser une question ?... »

- Dites toujours... »

- Voilà... Avez-vous repensé à notre conversation d'hier, sur la probable culpabilité d'un certain citoyen... ?

- Oui... La voix de Tao-Trang était plus proche. Expert en garrilla, le nouveau capitaine de la Garde avait certainement opté pour une progression en oblique aléatoire.

- Et quelles sont vos conclusions ?... »

- J'admets être troublé... Et je vous promets que je mènerai une enquête... Mais vous serez mort avant... Par votre faute... Croyez bien que je le regrette ! Mais, je n'y puis rien... »

Quelle male ! Il refusait de voir l'évidence. Ol-Koef se sentait comme un marin dans la tempête qui voit venir à lui la plus grande de toutes les vagues, celle qui engloutit. Soudain, ses yeux le brillèrent. Une douloureuse envie de rire et pleurer montait en lui. Il sortit le boîtier de télécommande que Motte lui avait remis.

Et dire que ce bazarard lui avait donné la clé pour vaincre sans péril... Il suffisait qu'Ol-Koef lance une séquence rapide d'actions et désactions, et Tao-Trang resterait pétrifié, ou agité de soubresauts, avec son bras et son œil devenus fous. Mais oui... C'était exactement ce qu'il devait faire... Réaliser ce cyber-paon présentement à l'état de mécanique hystérique. Ensuite, il pourrait lui démontrer la supériorité du bio sur la machine ! Ol-Koef voyait déjà la scène. Un coup, puis un autre pour lui fermer un œil, et puis... Et puis... Rien ! Un triomphe sans gloire... Et toujours le poids de l'enfance sur lui...

Le bruit d'une bote profondément posée sur une pierre lui parvint. Tao-Trang approchait. Les yeux intensément fixés sur le boîtier, Ol-Koef l'interpella. « Vous tenez vraiment à me tuer, n'est-ce pas... Ma peau vous importe donc plus que la vôtre ! »

- Non pas ! Et je ferai tout pour la faire éclater ! Mais pour ce duel, vous l'avez bien cherché ! »

Tao-Trang était maintenant encore plus près. A quelques mètres seulement.

Soudainement, sans qu'il ait même pu penser, Ol-Koef jeta le boîtier, puis bondit.

Debout devant lui, à dix pas à peine, Tao-Trang contemplait le télécommande qui venait de tomber. Sa main armée était comme titubante. Une douleur brûlante venait de broailler les pensées. Ol-Koef ne perdit pas un dixième de seconde. Avec une rage sauvage, il saisit une pierre et la lança, puis une autre, et une autre encore...

La première atteignit Tao-Trang au visage. Sonné, le nez en sang, il bailla et recroqueta.

Plusieurs autres le touchèrent encore mais ses réflexes jouèrent. Il leva son bras pour viser...

Ol-Koef était devenu fou. Au lieu de se protéger, il s'offrit sa poitrine et, d'un geste sec, déchira même sa chemise pour montrer sa peau nue. Tao-Trang une nouvelle fois fut troublé. Le désespoir de son adversaire devenait palpable. Une idée insistante commençait à faire le siège de son esprit. Raguement, il secoua la tête. Après tout, ce n'était pas lui qui l'avait mis dans ce piège. Il n'était pour rien ! Et son devoir lui commandait de faire feu...

Comme Tao-Trang relevait le bras pour le mettre en joue, Ol-Koef comprit qu'il allait tirer pour le tuer. La mort dans l'âme, mais pour le tuer quand même. Comme si, par ce coup, il pouvait nier l'injustice infligée, et oublier ses responsabilités.

Lentement, le coude arrivé à la hauteur de l'épaule, Tao-Trang allait maintenant déplier le bras, même son poignet dans l'axe et ajuster sa cible. Devant lui, ce n'était plus un homme, peut-être innocent, mais juste une silhouette à abattre.

Comme à l'exercice. Juste une forme. Un claquement sec et tout serait fini.

Doucement, son index se repliait. Derrière la garde du poignet, il contenait son effort. Une pression sur le chien et c'en serait fait du vieux capitaine. Plus qu'une image dans le souvenir des hommes. Encore deux radikinos. Et puis après, plus rien...



Oï-Koef bondit... Peut-être qu'un mort en sursis n'appartient déjà plus à cette vie. Peut-être évolue-t-il dans une autre dimension, soumis à d'autres lois. En tout cas, le bond d'Oï-Koef rida jusqu'à la plus petite des règles de la physique sur Privats. Sans élan, ni par la seule force de son instinct de survie, Oï-Koef avait franchi cinq mètres en une fraction de temps infime. Tao-Trang fit feu sur une ombre qui n'était plus que le souvenir d'une présence. Ses coups lâchés en cadence déchiquetaient l'air et allaient se perdre dans le vent.

L'instant d'après Oï-Koef était sur lui. Ses doigts comme des serres avaient cruché dans son avant-bras. Tao-Trang n'a pu se dégager. Son bras fort restait moût mais sa jambe mécanique fonctionnait. D'une poussée, il péripétia l'étrange couple qu'ils formaient vers un créateur blanc. Mais Oï-Koef, toujours au-delà du temps, avait anticipé. D'un autre bond prodigieux, il était passé par-dessous Tao-Trang, sans lâcher son poignet, et il était déjà sur ses pieds quand l'autre parut en vol plané.

Tao-Trang s'écrasa sur la roche, sonné... Oï-Koef tendit son bras en une clé implacable et Tao-Trang lâcha son arme.

Oï-Koef plongeait pour l'attrindre et s'en repassa. De l'autre main, il maintenait la nuque de Tao-Trang comme dans un étau. « Ne bouge plus ! Ou je te vas briser le cou ! Mais je ne veux pas votre vie ! »

Halebot, Tao-Trang peinait à reprendre ses esprits. « Vous n'avez lancé un défi idiot, poursuivait Oï-Koef, et je l'aurais accepté, idiot que je suis... Mais je l'ai gagné ! Vous entendez... Gagné ! »

« Je... Je reconnais ma défaite... », crut bon d'admettre Tao-Trang. « Ma vie est à vous... Je ne peux que m'incliner... »

« Mais je n'en veux pas ! Comment faudra-t-il vous l'exploiter ?... Une manœuvre a fait de moi un dauphin... Je ne veux pas en plus devenir meurtre ! »

« Alors quoi ? »

« Rien ! Ce que je voudrais est impossible... »

« Dites toujours... »

« Je ne demande que la vérité... Et la justice... »

Cela faisait plusieurs minutes que les deux hommes avaient disparu. Au fond du cratère, ils restaient invisibles, et la foule commençait à s'impatienter. Le Ministre Motte voulait de gros yeux. Il se demandait ce que les circonstances exigeaient de lui... Soudain, une nouvelle détonation déchira l'air. Elle avait claqué, sèche, son écho persistant avait terni le calme dans les temps de l'assistance.

Une tête émergea. C'était Tao-Trang. Dans un silence lugubre, il gravit la pente du cratère. Couché sur son épaule, le corps sans vie d'Oï-Koef balançaït au rythme de ses pas. Sans dire un mot, et sans que quoique qu'on puisse émettre le moindre son, il rejoignit les officiels prudemment sortis de leur âtre.

« Cet homme est mort », dit-il en désignant le cadavre de son ennemi. « Il s'est battu avec courage et loyauté ! J'aimerais que vous le notiez et que vous vous en souveniez ! »

Gagné par la solennité de l'éloge, Motte fit une petite courbette. Ce petit geste, d'apparence ridicule, pouvait passer pour un hommage posthume rendu au courage du vieux capitaine barri. « Quel dommage ! soupira Motte. C'était vraiment un très bon capitaine... J'ai vraiment du mal à croire qu'il ait pu commettre ce qu'on lui reprochait... »

Toujours lent de son fardes, Tao-Trang congédia Vener et Herran, les deux dévoués, et annonça qu'il transporterait lui-même le corps d'Oï-Koef à la morgue.

Derrière lui, après la traversée des grandes avenues de la cité, son cortège solitaire n'avait laissé qu'un lourd sillage respectueux. Personne dans le grand bâtiment blanc n'avait même osé lui proposer une aide.

A pas lents et mesurés, il gagna la salle d'examen et claqua la porte sur lui. D'un coup d'épaule, il déchargea Oï-Koef sur une table puis vint se placer devant lui, les bras croisés sur la poitrine dans l'attitude de celui qui attend.

« Et maintenant ? », demanda-t-il.

« Eh bien, maintenant on pourrait manger, répondit Oï-Koef en se redressant. Morric, c'est fou ce que ça creuse... Essayez, un mettra au point les détails et on ira comme on a dit. Annoncez que vous vous occupez, que vous voulez rester seul et débrouillez-vous pour trouver quelque chose à grignoter... »

La nuit était tombée sur la cité-capitale de Privats. La disparition d'Oï-Koef avait été diversement commentée et l'on s'accordait généralement à le regretter. Un à un, les bars avaient fermé et seules les patrouilles de la Garde arpentaient maintenant les rues de la ville. Les patrouilles et... deux ombres ?

« Il y a un passage dans l'enceinte du palais. Une vraie faille. Cela fait des années que je la connais... Et je n'y ai jamais renoncé » avait expliqué Oï-Koef. « A croire que je savais qu'un jour elle me serait utile. »

Et de fait, les deux hommes pénétraient sans encombre dans la place. Il faut dire aussi que leur connaissance des procédures de sécurité simplifiait considérablement les choses. Furtivement, ils pénétrèrent sur la grande terrasse qui bordait les appartements du Régent. Une pièce était brillamment éclairée. Ils jetèrent un œil et découvrirent une scène qui leur fit monter un rictus désabusé. Enroulé de quelques-unes de ses maîtresses, le Régent saluait les événements du jour par une boisson effrénée. Débarassé du miel Oï-Koef, par la main même de son resource capitaine, ainsi fit à jamais, il n'avait qu'à se féliciter. Ce qu'il faisait d'ailleurs, bruyamment et avec ostentation. Redressant son petit corps rigide, encore plus ridicule dans la nudité, il portait tout sur soi, répandant alentour de grandes lampées d'alcool.

Oï-Koef et Tao-Trang fracassèrent la baie vitrée et jaillirent



dans la pièce. La libation stoppée en vol, le Régent arborait un air ahuri du plus haut comique. Le verre en l'air, le verre arachi, il incarnait toute la faiblesse et la veulerie de l'humanité, bien plus que la grandeur et le panache. Les deux assaillants faillirent se laisser aller à l'hilarité mais ils surent garder leur sérieux, trop désireux d'en avoir le cœur net. Tao-Trang surtout voulait maintenant savoir s'il avait eu raison d'en venir à ces extrémités. Oï-Koef, lui, savait.

Retrouvant un semblant, sinon de dignité, au moins de sens de la hiérarchie, le Régent prit une mine outrée. - Mais enfin ! Enfin ! Qu'est-ce que ça veut dire !... Je ne vous permets pas ! - Tao-Trang devenait nerveux. Il commençait vraiment à se demander s'il n'avait pas commis un impair irréparable. Ce fut donc Oï-Koef qui entama l'interrogatoire. - Vous voudriez bien nous excuser de venir à une heure aussi tardive mais il y a une question qui nous chahoune et qui exige une réponse sans retard. Et vous seul pouvez nous la fournir ! -

En quelques longues secondes d'agonie, tout fut dit. Le Régent tenta de reconnaître son ancien capitaine et de comprendre la connivence qui unissait les deux hommes. Oï-Koef souriait. Tao-Trang, le visage fermé, fixait un regard dur sur celui qu'il avait servi, celui pour qui il avait tué moue. Le Régent allait de l'un à l'autre. La peur qu'il ressentait grandissait.

Elle devint frayeur, puis terreur pure. L'effroi lui glapça sur le face un masque de culpabilité. Il venait de se condamner, plus sûrement que ne l'aurait fait aucun jury. - Euh... Attendez, attendez... commença-t-il. J'ai lu des papiers ! Et de l'argent ! Beaucoup d'argent ! - Il fouillait fébrilement dans un tiroir.

Subitement, il se retourna. Une petite arme ouvragée, sortie de quelque cache à la tête du lit, serra sa main. Sous l'effet de mouvement, une onde nerveuse parcourut les replis de ses chairs molles. Sur son visage, le sourire torse qui déformait le coin de sa bouche se transforma en une grimace de haine. - Alors ! claionna-t-il. Alors ! Hein ! Hein ! -

Oï-Koef et Tao-Trang, firent feu avec un bel ensemble, volatilisant son corps grassouillet aux quatre coins de la pièce... Le Régent mourut sans même un hoquet, parvenu et simplement transformé en une boule d'énergie incandescente.

- Une bonne chose de faite... -, pensèrent à l'unisson Tao-Trang et Oï-Koef, en une épithète sobrièvement laconique.





INTRODUCTION

Assoyez-vous mes amis, ouvrez grand vos yeux et vos oreilles, et admirez Largon Deen, ce troubadour exceptionnel, qui s'apprete à tisser sous vos yeux ébahis une nouvelle histoire de trahison, d'honneur et d'aventure parmi les étoiles...

Quoi ? Vous dites que vous êtes fatigués de m'entendre chanter des poèmes épiques dédiés aux victoires de jadis ? Vous ne voulez plus vous contenter de voir briller une lueur de passion dans mes yeux,



d'écouter l'accompagnement mélodique de ma sonde-harpe et de me regarder décrire d'un geste habile les gigantesques batailles dans lesquelles s'affrontèrent d'incroyables armées, dans l'orbite des mondes anciens ?

*Vous voulez « créer vos propres histoires » ?
Houm... Si vous êtes si enclins à mettre en scène vos propres récits de malchance, d'aventure et de faits héroïques, alors peut-être me prêterez-vous encore quelques instants une oreille attentive, le temps que je vous livre quelques-uns de mes secrets de contenu.*

Je suppose que vous n'avez entendu relater d'autres histoires – celles qui décrivent les bandes dessinées de contes aussi illustres que *Judo-Rouky* et *Gimmex*, ou même le court récit d'*Aaron Allston* que vous venez de lire. Et si c'est le cas, vous savez alors que ce monde épique embrasse tout l'univers, un espace que vous allez bientôt explorer par vous-même.

Il est devenu par l'Empire humain. Cette immense mosaïque regroupe de nombreuses factions – individuellement moins puissantes que l'Empire, mais influentes au démarrage –, des *Techno-Techies* et leur *Techno-Rape* aux *Troglodytes* et à autres plébéiens des planètes coloniales, en passant par l'Éboulement et les riches *Magnats Industriels*. Au-delà des 12 000 mondes majeurs contrôlés par l'Empire, on trouve des galaxies entières régies par des empires inconnus, comme celui des *Pilgrages*, ainsi qu'un nombre inimaginable de monstruosités odieuses et sans scrupules.

C'est un univers où s'affrontent d'innombrables flottes de combat et où les vaincus se suicident honorablement en lâchant leurs vaisseaux embrasés, telle une minuscule étincelle visible en tout point de la galaxie. C'est un lieu où les pirates chassent les plus faibles pour subsister et où des Aristos inhumainement riches tirent profit de la misère et des désirs les plus vils des populations déboussolées. Là, les héros émergent des bidouilles pour voir leurs espoirs fanchés par ceux qu'ils croyaient être des amis. Les seigneurs chancelent sous le poids de leur propre corruption. Pourtant, la main vengeresse du destin les épargne – et restaure parfois leur pouvoir. C'est dans ce monde que les *Méta-Barons* ont forgé leur code de guerriers, influençant l'issue des combats, toujours en quête d'amour et de compagnons. Ils savent souvent à se cacher pour échapper aux traîtrises et aux rancœurs sauvages dont l'univers est infesté.

L'important n'est pas d'être né noble ou voleur. Ici, vos convictions et vos actions définissent la manière dont vous allez faire face au succès et au malheur.

Bien entendu, vos aventures dans l'univers ne seront pas réelles. Néanmoins, elles pourront apparaître comme telles, car vous vous immergerez totalement dans ces histoires fascinantes. Souvenez-vous, enfants, lorsque vous vous étudiez dans des lieux imaginaires où vous étiez, tour à tour pirates, soldats, pénétrants ou voleurs ? Lorsque vous lisez un bon livre, lorsque vous jouez une partie endiablée ou lorsque vous deviez le héros d'un film, pendant quelques instants, les personnages, le décor et l'atmosphère vous emportent dans un tourbillon fantastique. L'univers du Jeu de rôles des *Méta-Barons* n'est que la toile de fond de votre histoire, un peu comme un décor fantastique pour l'épopée ballettée d'un drame en cinq actes.

Le Jeu de rôles des *Méta-Barons* est comparable à ces expériences de contes. Quand vous jouez, vous n'avez pas vraiment de scène, mais chacun interprète son rôle pour ses amis, autour de la table. Constantement à un roman ou une pièce de théâtre, les histoires que vous jouez dans le jeu laissent une place plus large à l'improvisation. Vous choisissez vos personnages parmi différents types d'habitants de l'univers des *Méta-Barons* : féroces guerriers, riches-bonnes de la *Guilde des Marchands*, monstres diplomatés, explorateurs, nobles bannis, mercenaires, pilotes indépendants, détectives privés, chasseurs de tête, et bien d'autres encore. Quand vous jouez votre personnage, vous suivez votre propre chemin et vous agissez comme vous l'estimez. De même, vous êtes totalement libre de parler comme vous voulez ou d'aller explorer les coins de l'univers qui vous tentent.

Comme tout un chacun, votre personnage possède ses forces et ses faiblesses. Par exemple, un mercenaire peut briller sur le champ de bataille par sa vaillance et son courage mais il ne sera pas aussi doué qu'un représentant de la *Guilde des Marchands* important pour négocier l'achat de nouvelles armes. Le jeu tient compte de ces facteurs et il les situe à partir des données figurées sur les fiches de personnage et à résultat des jets de dés lancés au cours de la partie. Ces éléments ajoutent du suspense à l'histoire. Les règles de jeu limitent ce que vous pouvez entreprendre en fonction des caractéristiques de votre personnage et déterminent si oui ou non ce dernier réussit les actions qu'il tente – bondir d'une passerelle à une autre, abattre un ennemi avec un *Cogon*, manœuvrer un vaisseau de transport dans une tempête de nébuleuses, etc. Chaque fois que vous jouez votre personnage exécutez une action, vous consultez votre « feuille de perso » et lancez

le nombre de dés correspondant à son aptitude. Plus le verdict des dés est favorable, plus vos chances de réussir sont élevées.

Mais le meilleur moyen de comprendre comment tout cela fonctionne est encore d'essayer par vous-même ! Dans un instant, je vais vous présenter l'un de mes amis, un gars tranquille prénommé *Martian* qui exerce le métier d'explorateur. Il est le personnage d'une histoire intitulée « Explorateur à Louer ». Vous jouerez son rôle dans ce récit, en utilisant les règles de base de jeu. Mériterez-vous de croyants, de papier et d'une bonne poignée de dés à six faces – que vous pouvez emprunter à divers jeux de plateau. Tournez la page, et jouez ! la lecture pour plonger dans l'univers des *Méta-Barons*.





EXPLORATEUR À LOUER

Une fois main de dés, de papier et de crayons, jetez un coup d'œil à la fiche de personnage de Martinus. Elle recense les compétences dans lesquelles il excelle, décrit son équipement personnel et brosse un rapide portrait du personnage - son histoire et ses motivations. Elle est là pour vous aider à jouer le rôle de Martinus dans cette histoire.

« Explorateur à Louer » est une aventure à jouer seul : il suffit de lire le texte et de suivre les instructions



données à la fin de chaque paragraphe illustré. Au fil du récit, vous allez créer une histoire dans laquelle Martinus sera entraîné à la recherche d'un capitaine mercenaire. Les instructions fournies à la fin de chaque paragraphe vous permettront d'apprendre les règles du Jeu de rôles Méta-Barons.

Avant de commencer, lisez le court résumé qui suit. Il décrit comment utiliser votre archétype et détaille l'utilisation des dés pour déterminer la réussite ou l'échec des actions entreprises par Martinus. Par la suite, d'autres exemples reprendront également ces indications mais « Explorateur à Louer » précise la mécanique des règles en vigueur.

Maintenant, si vous êtes prêt, permettez-moi de vous présenter mon ami Martinus...

MARTIUS, VOTRE PERSONNAGE

Dans cette aventure, vous jouerez le rôle de Martius, un explorateur plutôt non-violent qui préfère ses gadgets technologiques à la compagnie des autres. Malheureusement, il est contraint d'interagir avec d'autres personnes pour trouver des missions où il peut mettre à profit ses talents d'explorateur. Consultez la fiche de personnage de Martius – elle figure en page précédente. La partie droite de la fiche explique son historique, sa personnalité et ses motivations. Lisez attentivement ces informations, elles fournissent des éléments pour mieux appréhender et jouer votre personnage.

La partie gauche de la fiche précise le niveau de ses compétences, autrement dit les qualités qui sont ses points forts. Il possède sept attributs généraux qui définissent ses aptitudes de base : *Agilité*, *Savoir*, *Mécanique*, *Perception*, *Vigueur*, *Technique* et *Précision*.

Les compétences de Martius sont regroupées sous chaque attribut. Ce sont des compétences qui s'acquissent par l'entraînement et l'expérience, et qui couvrent un large champ de techniques : *Équipe*, *Autographe*, *Persuasion* ou *Réparation* correspond.

Attributs et compétences possèdent tous un code de. Il représente le nombre de dés à six faces que vous devez jeter lorsque vous utilisez un attribut ou une compétence spécifique. 1D correspond à un dé, 2D à deux dés, 3D à trois dés, et ainsi de suite.

Exemple : Martius a un attribut de *Perception* de 2D.

Pour repérer quelque chose d'inhabituel dans une foule, vous jetez trois dés et faites le total. Si vous obtenez par exemple 3, 4 et 6, Martius obtient un total de 13 à son jet de *Perception*.

L'*Agilité* de Martius est seulement de 2D+2. Ce code de signifie que vous jetez deux dés, puis ajoutez 2 au total obtenu.

Exemple : Martius a un attribut *Vigueur* de 2D+1. S'il tente de débrancher une porte avec l'épave, vous jetez deux dés et ajoutez 1 au total. Si Martius tire 2 et 3, il ajoute 1, et obtient un total de 8 à son jet de *Vigueur*.

Les codes des fonctionnent de la même manière pour les compétences. En début de partie, chaque compétence a le même code de que l'attribut auquel elle est rattachée. Ainsi, même si aucun code de n'est associé aux compétences de Martius en *Biomecanique*, *Gouvernance*, *Calculs*, *Langues* et *Connaissance de la mer*, celles-ci ont le même code de que l'attribut *Savoir* – c'est-à-dire 4D.

Martius a amélioré certaines compétences qui possèdent donc un code de spécifique. Remarquez qu'elles sont toutes supérieures de +1D ou de +2D à l'attribut auquel elles sont rattachées. Martius a augmenté ses compétences *Équipe*, *Armes à feu*, *Autographe*, *Savoir*, *Ordonneur (interfaçage/réparation)* et *Forçats saufs*. Pour le moment, ne vous souciez pas de savoir comment Martius a amélioré ses compétences. Vous en saurez plus dans le chapitre suivant.

Exemple : Martius a un code de de 2D+2 pour l'attribut *Agilité*. Toutes ses compétences d'*Agilité* commencent donc à 2D+2, même si certaines d'entre elles n'ont aucun code de spécifique (comme *Falloir-arrêter*, *Bagages*, *Arme marivaine* et *Corps à corps*). Si Martius utilise une de ces compétences, il jete simplement

2D+2. Deux de ces compétences ont des codes des améliorés : *Équipe* et *Armes à feu* à 3D+2 (1D de plus que l'attribut correspondant), et qui indiquent que Martius est un peu meilleur dans ces domaines que dans les autres compétences d'*Agilité*.

Pour l'instant, ne vous souciez pas de tenir un compte des points d'*Armes*, de *Nécrésie*, de *Mouvement* et autres. Vous les utiliserez plus tard, lorsque vous jouerez avec des amis, mais ils ne seront pas utiles au déroulement de « *Explorateur à Louer* ». Ces scores figurent sur la fiche de personnage juste au cas où vous souhaiteriez jouer le personnage de Martius dans d'autres aventures du jeu de rôle *Méga-Bavon*.

MARTIUS EN ACTION

Chaque action que Martius pourrait entreprendre dans cette aventure est décrite à l'aide d'un niveau de difficulté indiqué dans le scénario – très facile, facile, modéré, difficile, très difficile ou méga-difficile. Ces difficultés décrivent très globalement à quel point il est aisé, ou ardu, d'accomplir une action avec succès. S'il est aisé de repérer une créature sur une plaine dépourvue d'obstacle, alors le niveau de difficulté de cette action sera Facile. Par contre, si la créature broute au milieu de rochers, elle devient plus difficile à repérer, et la difficulté passe au niveau Modéré.

À chaque niveau de difficulté est associée une valeur. Pour réussir une action, vous devez atteindre ou dépasser cette valeur dans un jet de dés. Dans « *Explorateur à Louer* », le texte précise les valeurs associées aux différentes actions que vous accomplirez. Quand vous jouerez avec des amis, l'un de vous sera le maître de jeu, c'est-à-dire la personne qui guide les joueurs dans l'histoire, en décrivant l'environnement, mais aussi celle qui détermine le niveau de difficulté à atteindre selon la complexité des actions que les joueurs voudront faire réaliser à leurs personnages. Pour que chacun garde en tête les niveaux de difficultés et les valeurs qui leur sont associées, ils sont appelés au fil du récit avec la valeur la plus élevée indiquée entre parenthèses – par exemple, « Facile (10) » ou « Difficile (20) ». Dans la pratique, un maître de jeu le trouvera généralement signalé de la façon suivante, « Passer au peuple fin le bar requiert pour chacun de vous un jet de *Perception Facile* (10) », mais nous parlerons en détails du maître de jeu un peu plus tard.

Le tableau qui suit fournit des indications générales concernant les niveaux de difficulté et les valeurs associées.

Difficulté	Valeur
Très facile	1-5
Facile	6-10
Modéré	11-15
Difficile	16-20
Très difficile	21-30
Méga-difficile	31+

Quand vous entreprenez une action, vous jetez le nombre de dés correspondant à la compétence ou à l'attribut concerné. Si le résultat du jet est égal ou supérieur à la valeur de la difficulté indiquée, l'action de votre personnage est alors réussie. Si le jet est inférieur, le personnage échoue.

Exemple : Alors qu'il explore une planète, Martinus tombe dans la trajectoire d'une coléâtre inconnue. Malheureusement, l'animal n'apprécie pas son invasion et lui administre un grand coup de sa pince barbelée. Martinus a tout juste le temps d'esquiver l'attaque. Sa compétence Esquive est de 10s2. Le maître de jeu détermine qu'«éviter le coup est une action de niveau Modéré (15). Le joueur qui joue Martinus jette trois dés (pour les « 3D ») et ajoute deux au résultat (pour les « +2 »). Son total est de 16. Puisque ce score est supérieur au niveau de difficulté requis (15), Martinus esquive de justesse l'attaque de la coléâtre.

Si vous faites un jet exceptionnellement bas, ou si vous voulez améliorer le jet que vous venez de faire, vous pouvez utiliser un Point de Personnage, ce qui permet de lancer un dé supplémentaire et d'ajouter son résultat au total déjà obtenu. Utiliser des Points de Personnage signifie « aller jusqu'à bout de soi-même », puiser dans sa détermination et sa force intérieure pour réussir. Les Points de Personnage offrent la possibilité d'améliorer les jets de votre personnage quand il en a le plus besoin. Comme la plupart des personnages dans le jeu de rôles Méta-Résumé, Martinus débute son aventure avec cinq Points de Personnage.

Exemple : Supposons que Martinus n'obtienne que 12 pour esquiver l'attaque de la coléâtre – la pince barbelée réduirait le pauvre explorateur en pièces ! Il décide alors de dépenser un point de compétence (il ne lui en reste donc plus que quatre), ce qui lui permet de jeter un dé supplémentaire et d'ajouter son score au total. Il lance le dé, tire, obtient un 3 et porte son jet d'Esquive à 15. Son jet étant maintenant égal au niveau de difficulté Modéré (15), il évite l'attaque.

Pour cette aventure, vous ne pouvez utiliser qu'un seul Point de Personnage pour augmenter une unique compétence de votre choix. Utilisez-le judicieusement, car si vous le dépensez de façon inconsidérée, il vous sera délaissé lorsque vous en aurez le plus besoin. Gardez-le donc pour aider votre personnage à survivre au moment clé de l'aventure.

Vous en savez maintenant assez sur les règles pour commencer à jouer. Un jeu de règles n'est pas qu'un ensemble de règles, c'est surtout la création d'une histoire qui vous est propre et qui se doit d'être exaltante ! Cette aventure en solitaire va vous donner un avant-goût du jeu. Lisez et suivez les instructions qui vous sont données.

Vous serez orienté vers les différents paragraphes numérotés. Parfois, cela dépendra de vos propres choix, parfois du résultat de vos jets de dés. Ne lisez pas tous les paragraphes à la suite et ne lisez pas non plus les paragraphes que vous n'êtes pas censé lire, cela gâcherait tout effet de surprise ! Suivez les instructions, et tout se passera bien.

RENCONTRE AVEC UN MERCENAIRE

Après de nombreux voyages aux confins de la galaxie, vous voici aujourd'hui sur Arcol 271, l'une des immenses mégapoles blâtes sur le sol stérile de Drez. Vous avez aperçut les passages surpeuplés, des niveaux de surface aux niveaux souterrains les plus obscurs, à la recherche d'un travail, n'importe quelle mission susceptible de vous ramener un plus vite dans le confort douillet d'une cabine de pilotage. Vous n'espériez qu'à embarquer de nouveaux à bord d'un

vaisseau d'exploration, entouré de scanners, ordinateurs, analyseurs de données et autres gadgets utiles à l'exploration de nouvelles régions de l'espace et l'étude de nouveaux mondes. En vain ! Malgré la présence sur Drez d'un grand nombre de sites industriels appartenant à des Mégacités, personne ne semble avoir besoin des services d'un explorateur hors-croûte.

Un jour, alors que vous vagabondez dans les couloirs humides et insupportables des niveaux souterrains de l'écologie, une nuée parvient à vos oreilles : une compagnie de mercenaires cherche un explorateur pour leur dénicher une nouvelle base planétaire. Le type qui vous en parle porte une cape élimé, mais vous apercevez entre les pans du vêtement quelque chose qui ressemble à un uniforme. Lorsque vous lui demandez de plus amples informations, il vous répond qu'un capitaine mercenaire traîne dans un bar douzeux du sous-niveau 26, le *Bavettes et Carottes*. « Cherchez quelqu'un portant cet insigne », vous dit l'homme en dégageant sa cape pour montrer un insigne à l'épaulé de son uniforme. « Si le boulot intéresse, c'est fin homme ! »

C'est la première piste sérieuse depuis votre atterrissage sur Drez. Vous allez donc de ce pas vérifier l'information.

Le sous-niveau 26 n'est pas très éloigné de celui où vous êtes. Les passages pour s'y rendre sont simplement plus sales, l'air y est un peu plus vicié et les gens que vous croisez ont tous l'air parubilair. Vous finissez par trouver le bar, une bêtise à la façade délabrée, flanquée de hautes fenêtres étroites et éclairées d'une enseigne clignotante – *Bavettes et Carottes*. Avant de vous engouffrer à l'intérieur, vous inspectez profondément pour vous débiter.

L'intérieur est sombre, enfumé et bruyant. Partout, des soldats agglutinés autour des tables parlent, boivent et discutent vivement entre eux. Certains se cachent dans l'ombre des alcôves le long des murs, tandis que d'autres sont riyés au comptoir, contre le mur du fond. Des standards reconnaissables pendent du plafond comme des maquis effilochés. Chaque soldat semble porter un uniforme similaire, mais avec un insigne différent et un équipement dépareillé.

Pour voir si vous remarquez quelque chose d'inhabituel ou repérez la personne à l'insigne que vous recherchez, vous devez faire un jet de Perception d'un niveau de difficulté Facile (10). Reportez-vous à la fiche de personnage de Martinus. Son code de Perception est de 3D. Jetez trois dés et faites le total

- Si vous obtenez 10 ou plus, allez au 3.
- Si vous obtenez 9 ou moins, allez au 5.

1 « Non, merci... », répondez-vous poliment en refusant la pipe que l'on vous tend. Le soldat qui vous l'offrait l'enfourme aussitôt dans sa bouche.

« J'ai vu un insigne comme celui que vous cherchez », dit un autre mercenaire installé dans l'alcôve. « Demandez-li-lui ! », ajoute-t-il en montrant la direction du bar. Mais peut-être indiquait-il les deux mercenaires au crime rasé assis à la table près du bar ?

« Merci bien ! », dites-vous en vous éloignant.

• Vous pouvez aller jusqu'au comptoir et demander à la mercenaire si elle a déjà vu cet insigne bleu et or. *Pour ce faire, allez au 11.*

• Vous pouvez aussi aller voir les deux mercenaires rasés et leur demander s'ils savent quelque chose. *Dans ce cas, allez au 14.*

2 Vous vous frayo péniblement un chemin parmi la foule afin d'atteindre le comptoir. A une table proche, deux

mercénaires au crâne rasé et rasoul vous jettent des regards inquiétants. Vous faites votre possible pour les ignorer.

La tenancière vous sourit quand vous approchez mais retourne à ses occupations lorsqu'elle comprend que vous n'êtes pas là pour commander à boire. Vous tapez sur l'épaule d'un type dégingandé, à la tignasse d'un blond sale, et lui demandez s'il n'a pas vu quelqu'un portant l'insigne en question.

« Vous voulez dire comme celui-ci ? », répond l'homme en montrant l'écusson qu'il porte à l'épaule. Il s'agit bien du même insigne, bleu et or avec une créature ailée. L'homme vous serre la main en se présentant : « Lancelot Guadig, pour vous servir ! »

• Allez au 20.

3 Vous remarquez plusieurs personnes qui dévisent dans l'assemblée des mercénaires. Dans une alcôve sombre, sur votre gauche, vous repérez quelques soldats joyeux en train de fumer la pipe, mais bien que bleu et or, l'écusson qu'ils portent à l'épaule ne ressemble pas à celui que vous a montré l'homme tout à l'heure. Près du bar, deux mercénaires à la mine sinistre sont penchés sur une table. Sur leur crâne rasé, un tatouage représente un poignard de combat à la lame dentelée. Au

comptoir, une brochette de solitaires vous tournent le dos. Certains parlent de temps à autre avec la tenancière du bar, sans doute pour lui raconter une de leurs vieilles histoires de guerre. Elle relève la tête après avoir rempli un verre, vous repère du coin de l'œil et vous fait un signe de la tête. Peut-être veut-elle, par ce geste, saluer un nouveau client, mais peut-être sait-elle aussi où trouver votre contact...

- Vous pouvez aborder les types qui fument la pipe dans l'alcôve : allez au 9.
- Vous pouvez aller au bar et demander à la tenancière si elle a vu un insigne bleu et or : allez au 11.
- Vous pouvez aussi demander aux deux crânes rasés s'ils savent quelque chose : allez au 14.

4 Vous esquivez le coup du soldat en vous écartant prestement sur le côté pour éviter son poing. Vous anticipez une seconde offensive mais il suspend son geste. Le visage toujours composé, les poings serrés, il semble fixer quelqu'un derrière vous. Vous jetez un coup d'œil de côté et découvrez un autre mercenaire, un de ceux affalés au bar un instant plus tôt, qui botte un supra-pistol sur votre adversaire. Malgré sa démonstration de force, le nouveau sera



reste coisillé. « Maintenant, t'es gentil, tu laisses le monsieur tranquille. D'accord Rodkovich ? » En guise de réponse, votre agresseur grognonne quelques insultes. Votre sauveur pourtant. « Je sais bien que vous ne traînez pas souvent au Bénévoles et Caron, vous les Crânes Rasés, mais ça ne se fait pas de débiter une bagarre ! Surtout contre quelqu'un qui n'est pas un soldat ! » Frustré, le mercenaire rasé recule en murmurant des imprécations inaudibles. Le rebouteur s'assoit près de son compagnon, tout aussi énervé que lui.

Votre défenseur rengaine son arme et vous même jusqu'au bar. « Désolé que ce Crâne Rasé vous ait ennuyé. Il n'est aucune éducation ! Je me présente : Lancer Gadrin, pour vous servir. Au moment où il vous serre la main, vous remarquez l'insigne bleu et or sur son épaule... Pile l'homme que vous cherchiez ! »

• Allez au 20.

S Vous remarquez plusieurs personnes qui déambulent dans l'assemblée des mercenaires. Dans une alcôve sombre, sur votre gauche, vous repérez quelques soldats joyeux en train de fumer la pipe. Leur insigne bleu et or accoche votre regard. Près du bar, deux mercenaires à la mine sinistre sont perchés sur une table. Au comptoir, une brochette de solitaires vous

surmonte le dos. Certains parlent de temps à autre avec la tenancière du bar, sans doute pour lui raconter une de leurs mille et une histoires de guerre.

Une de ces personnes doit forcément savoir quelque chose sur le mercenaire que vous êtes censé rencontrer...

• Vous pouvez vous approcher des types qui fument la pipe : allez au 9.

• Vous pouvez vous rendre au bar et demander à la tenancière si elle a vu un insigne bleu et or : allez au 11.

• Vous pouvez aussi demander aux deux crânes rasés s'ils savent quelque chose : allez au 14.

6 Alé !!! La coup de mercenaire vous fait totalement nul. Vous avez l'impression qu'un vaisseau spatial vient d'atterrir sur votre tête. Vous êtes blindé. Les dégâts sont négligeables vos actions s'en trouvent affectées. Pour le rest de l'aventure, vous subissez une pénalité de -1D sur tous vos jets de compétences et d'attributs !

Lorsque vous reprenez vos esprits, vous vous rendre compte que quelqu'un vous aide à vous relever. Comme vous vous tournez pour le remercier, vous remarquez qu'il pointe un supra-pistolet sur votre agresseur.



Malgré sa démonstration de force, le mercenaire sera demeure relativement courtois. « Maintenant, c'est gentil, tu laisses le mercenaire tranquille. D'accord Reskovitch ? » En guise de réponse, votre agresseur grognelle quelques insultes. Votre serveur pourrait. « Je sais bien que vous ne traitez pas souvent au Basilisk et Casotte, vous les Crânes Rasés, mais ça ne se fait pas de déclencher une bagarre ! Surtout contre quelqu'un qui n'est pas un soldat. » Inutile, le mercenaire rasi recule en murmurant des imprécations insultables. Il renverse d'assès près de son compagnon, tout aussi énervé que lui.

Votre défenseur range son arme et vous mène jusqu'à lui. « Désolé que ce Crâne Rasé vous ait ennuyé. Ils n'ont aucune éducation. Je me présente : Lancel Gadrig, pour vos servir. » Au moment où il vous serre la main, vous remarquez l'insigne bleu et or sur son épaule... Pile l'homme que vous cherchiez !

• Aller au 20.

7 La famille verte vous attrache la gorge, et vous ne pouvez ouvrir une petite quinte de toux. Tous les occupants de l'aubaine ricangent en vous regardant. L'un d'eux vous donne une tape sur le dos. « Désolé mon pote, mais ça fait pas d'mal de s'amuser un peu, hein ? » Vous répondez d'un sourire faiblard.

« Pour compenser, on va s'dire où tu peux trouver l'insigne que tu cherches. Tu vois le gringalet qui discute avec la tenancière ? Celui qu'a une rigousse blonde pas nette ? Va lui causer. »

« Merci bien ! », dites-vous pour toute réponse.

- Vous pouvez aller parler au gringalet : aller au 2
- Vous pouvez aussi demander aux deux colères s'ils savent quelque chose : aller au 14.

Vous remarquez une sortie, dans l'ombre, juste derrière le bar. Un itinéraire de fuite idéal pour quitter précipitamment l'établissement. Vous repêchez aussi une femme en tenue de combat qui se tient dans l'embrasure de la porte. Sa langue et abondante chevelure noire tombe en boucles sur ses épaules. Elle vous remarque, vous regarde droit dans les yeux et porte son index à ses lèvres pour vous inviter au silence. Vous notez qu'elle a dégainé son super-pistolet, mais comprenez que c'est une allée lorsqu'elle désigne son insigne de la pointe du canon. Bien sûr, il s'agit du fameux insigne bleu et or. Elle doit faire partie de la Brigade Gréphyne et elle est là pour surveiller les arrières de Lancel.

• Aller au 17.



9 Les mercenaires guillerets remarquent votre approche. Ils sont tous entassés dans une auberge plongée dans la pénombre, d'où se dégagent des volutes de fumée verdâtre. Quand vous vous avancez vers eux, vous remarquez que leurs vêtements d'époque représentent une coiffe noire sur fond jaune – et non l'insigne que vous recherchez.

Un des soldats retire sa pipe de sa bouche et sourit. « On peut s'aider, hein ? T'as l'air paumé ! »

Vous expliquez que vous recherchez quelqu'un portant un insigne bleu et ce, non pas comme le leur, bien sûr, mais à l'ocasion d'une sorte de créature ailée dessus. Vous leur demandez s'ils peuvent vous renseigner.

Un autre mercenaire vous gratifie d'une tape dans le dos, ignorant votre requête. « Du voir, pourquoi t'occuperais-tu de tirer une table là-dessus ? », dit-il en montrant sa pipe. Une épaisse fumée verdâtre monte du fourneau incandescent.

• Si vous essayez de fumer la pipe, aller au 11.

• Si vous préférez insister pour savoir ce que cet mercenaire aurait de l'insigne en question, aller au 1.

10 La haine est trop rapide pour vous. Son poing massif entre violemment en contact avec votre visage et vous sentez bouler sur une table derrière vous, juste à côté du bar. Quand les personnages sont frappés pendant un combat, ils subissent des dégâts. Pour savoir à quel point ce coup de poing affaiblit Martinus, faites un jet de Vigorose. Martinus a 2D+1 en Vigorose. Jetez deux dés et ajoutez un au total.

• Si votre score est de 5 ou plus, aller au 15.

• Si votre score est de 4 ou moins, aller au 6.

11 Vous vous frappez rudement un chemin parmi la foule afin d'atteindre le comptoir. À une table proche, deux mercenaires au collier noir et tatoué vous jettent des regards inquiétants. Vous faites votre possible pour les ignorer.

La transcrire vous salue comme vous arrivez au comptoir.

« Qu'est-ce que je vous sers, étranger ? ». Vous lui expliquez que vous recherchez quelqu'un portant un insigne bleu particulier représentant une bête ailée or sur fond bleu. « On ne vend pas d'insignes ici, mon grand, juste des boissons et de mauvais conseils », dit-elle. « Et les mauvais conseils sont gratuits. » Vous commandez un verre au hasard et vous séparez à regret de quelques koblaes. Ensuite, vous lui demandez à nouveau si, par hasard, elle n'aurait pas vu l'insigne décrit.

« Vous voulez dire celui-ci ? », intervient le type juste à côté de vous, en vous montrant l'insigne qu'il porte à l'épaule. C'est exactement le même que celui du vétérin qui vous a envoyé ici. L'inconnu se présente.

« Lancel Gadrig, pour vous servir. »

• Allez au 20.

12 Sur le conseil de Lancel, vous plongez pour atteindre la porte de derrière.

Pour voir si vous parvenez à sortir indemne, sans être touché par une balle des Crânes Rasés, faites un jet d'Esquive de 2D+2.

Si vous êtes blessé, n'oubliez pas que vous subissez une pénalité de -1 D pour éviter de cette action, auquel cas vous ne jetez que 2D+2.

• Si vous faites 5 ou plus, aller au 19.

• Si vous faites 4 ou moins, aller au 22.

13 Vous ne voyez aucun risque à tirer sur la pipe. Vous inhalez une grande bouffée, conservez la fumée quelques instants dans vos poumons puis expirez un long jet de brume verte. Votre tête commence à tourner légèrement. Pour voir si la fumée agit sur votre métabolisme, faites un jet d'Endurance de niveau Facile (10). Si vous regardez la fuite de personnage, vous remarquerez que l'Endurance n'a aucun code de spécifique. Cela ne signifie pas que Martinus n'a pas d'Endurance, mais que la compétence a le même code dé que l'attribut auquel elle se rattache, Vigorose. Martinus a 2D+1 en Vigorose. Vous jetez deux dés puis ajoutez 1 au total.

• Si vous obtenez 10 ou plus, aller au 7.

• Si vous obtenez 9 ou moins, aller au 16.

14 Vous vous frappez un chemin dans la foule pour vous approcher des deux colons rasés. Penchés sur leur verre, ils marmonnent entre eux. Tout en marchant, vous remarquez que les côtés de leurs crânes sont ornés de tatouages représentant un poignard de combat doré. Le dessin correspond à l'insigne visible sur leurs treillis (voir page 3 la corde).

Les deux soldats vous suivent du regard, l'air mauvais. « Tu es un problème ? », murmure celui des deux qui a l'air le plus étriqué. Il sera son verre tellement fort qu'il paraît sur le point d'éclater.

Le plus poliment possible, vous expliquez que vous cherchez un insigne bleu spécifique représentant une bête ailée or sur un fond bleu. Le plus nerveux se livre brutalement de son siège et vous fixe droit dans les yeux. « Tu veux dire quelque chose comme une créature à tête d'oiseau avec un corps de fauve ? Et avec des ailes ? »

« Quelque chose comme ça, ouai... », répondez-vous timidement.

Le soldat réfléchit quelques secondes à ce qui vient d'être dit, puis se lève se défilant en un sourire moqueur. « Tu parles que j'ai vu un insigne comme celui-là. C'est celui des gars de la Brigade Gryphonne ! » Il bâille un instant, son sourire se dissipe puis il se met à brailler. « Les Crânes Rasés ne traitent pas avec la Brigade Gryphonne. On ditons ces types. »

Vous êtes sur le point de vous excuser quand vous comprenez qu'il n'appartient à vous croquer son poing dans la figure !

Vous avez juste le temps d'esquiver le coup.

Éviter le poing du mercenaire est d'une difficulté Modérée (13). Votre compétence d'Esquive est de 2D+2. Jetez trois dés et ajoutez deux points au total pour voir si vous fêchez – dans cette situation, vous pourriez tout à fait choisir de dépenser un Point de Personnage pour ajouter un dé supplémentaire à votre jet d'Esquive.

• Si vous faites 15 ou plus, aller au 4.

• Si vous faites 14 ou moins, aller au 10.

15 Vous êtes ennuyé. Pas tout à fait K.O., mais pas loin. Comme vous tentez de vous redresser, vous sentez compter que quelqu'un vous aide à vous relever. Vous vous tournez pour le remercier, et vous remarquez alors qu'il pointe un sapa-pisto sur votre agresseur.

Malgré sa démonstration de force, le mercenaire reste demeure relativement calme. « Maintenant, t'es gentil, tu lâches le monsieur tranquille. D'accord Haskovich ? » En guise de réponse, votre agresseur grognonne quelques insultes. Votre



savoir pourquoi. - Je sais bien que vous ne traitez pas souvent au Rambeau et Gansou, vous les Crânes Rasés, mais ça ne se fait pas de déclencher une bagarre ! Surtout contre quelqu'un qui n'est pas un soldat. - Frottez, le mercenaire rasé roule en maugréant des imprécations inaudibles. Il retourne s'asseoir près de son compagnon, tout aussi énervé que lui.

Vous défendez royalement son arme et vous mânez jusqu'au bout. - Déshé ! que ce Crâne Rasé vous ait emmerlé. Ils n'ont aucune éducation. Ce me présente : Lancer Gadrig, pour vous servir. - Au moment où il vous serre la main, vous remarquez l'insigne bleu et ce sur son épaule... Pile l'homme que vous cherchiez !

• Rendez-vous maintenant au 20.

16 La famille soldatesse remonte le long de votre cavité nasale et ripârd dans votre cerveau un doux parfum d'oubli. Les mercenaires vous sourient puis commencent à se balancer d'avant en arrière. Ils deviennent flous, puis disparaissent dans un tourbillon. Vos poignets explosent et une quinte de toux vous déchire la poitrine lorsque vous tentez d'expulser la fumée verte.

Dans l'alcôve, tout le monde éclate de rire. Les mercenaires brandissent leurs verres pour un toast en votre honneur. Un d'entre eux vous tape dans le dos pour s'assurer que vous avez bien serré toute la famille. Un autre vous passe un verre et vous vous efforcez d'absorber une gorgée pour hydrater votre gorge plus sèche que la surface de Dren. Quand vous vous êtes un peu remis de vos émotions, les soldats vous sourient comme si vous les connaissiez depuis toujours.

- Déshé ! mon pote, mais ça fait pas d'mal de s'assurer un peu, hein ? - Vous répondre d'un sourire feintard.

- Pour compenser, on va s'êlre où tu peux trouver l'insigne que tu cherches. Tu vois le gringolier qui discute avec la transacière ? Celui qu'a une rigousse blonde pas nette ! Va lui causer !

- Merci bien - dites-vous pour toute réponse.

• Vous pouvez aller parler au gringolier : aller au 2.

• Vous pouvez aussi demander aux deux crânes rasés s'ils savent quelque chose : aller au 14.

17 Vous observez les soldats présents dans le bar mais ne remarquez rien de particulier. Jusqu'au moment où la porte d'entrée s'ouvre et la volée et qu'une bande de mercenaires se ripârd dans les lieux. Ils sont tous en train de courir et vous - hommes et femmes - portez un poignard de combat devant votre œil sur leur crâne rasé. Tout le monde se range sur leur passage. Les deux soldats revêches installés près du bar se lèvent, saluent leurs camarades et pointent un doigt accusateur sur Lancer et vous-même. - Ces gars-là travaillent pour la Brigade Gryphonne ! - Lancer se retourne vers vous. - Maintenant, vous voyez pourquoi il nous fait une nouvelle bien soignée. Vite, par derrière ! -

Lancer vous entraîne rapidement vers une issue dérobée dans la périmètre. Une femme portant l'insigne de la Brigade Gryphonne en émerge pour se porter à votre rencontre. Elle aussi brandit un supra-pistolet. Apparemment, elle surveille cette issue, précisément dans l'intimité d'une telle situation. Vous touchez par-dessus votre épaule en direction du gang de Calous

Rasés. Ils ont tous dégainé et s'apprêtent à faire feu sur vous !

• Vous pouvez fuir et vous engageant dans le passage obscur : aller au 12.

• Vous pouvez aussi votre pistolet de défense et tirer sur les Crânes Rasés : aller au 21.

18 Vous faites feu et blesses un Crâne Rasé au bras. Ils deviennent encore plus étonnés. - Couchez-vous ! -, crie la femme qui garde l'issue. Lancer vous force à vous accroupir et vous traîne jusqu'à la porte arrière pendant que des langues de feu fusent de l'arme de votre allié. Une fois dans l'embuscure de la porte, Lancer vous aide à vous redresser. Pendant que sa compagne de la Brigade Gryphonne tire quelques coups de feu pour vous couvrir, vous sortez par l'arrière pour vous mettre à l'abri.

• Allez maintenant au 24.

19 Vous plongez pour atteindre l'issue de secours. Vous vous réceptionnez au sol et glissez aussi loin que possible pour passer l'incendement de la porte et vous mettre à couvert. Dernière sous, le vacarme détonne. Vous l'avez échappé belle, c'était tout juste ! Lancer vous aide à vous redresser. Pendant que sa compagne de la Brigade Gryphonne décharge le supra-pistolet sur vos assaillants pour vous couvrir, vous sortez par l'arrière pour vous mettre à l'abri.

• Allez maintenant au 24.

20 Lancer vous paraît plutôt sympathique. - Je suis officier dans la Brigade Gryphonne, une compagnie de mercenaires -, vous explique-t-il. - Nous sommes des soldats de fortune et nous nous faisons souvent des ennemis parmi ceux que nous devons combattre, ou d'autres groupes de mercenaires concurrents, comme ces Crânes Rasés, là-bas. - Il fait un signe de tête en direction des deux mercenaires paraboliques dont les crânes rasés affichent des messages de poignard de combat déshé. - On opère depuis plusieurs bases. Quelques-unes sont connues mais d'autres sont très secrètes... au cas où. Vous pourriez bien être l'explorateur que nous recherchons. Nous espérons que quelqu'un comme vous pourrait étudier quelques systèmes inhabités pour notre compte. - Il vous demande des informations sur les mondes que vous avez explorés par le passé et les gens qui vous ont engagé. - Vous passez être la personne qu'il nous faut. On peut vous fournir un petit vaisseau d'exploration et nous vous payerons environ 50 milliers pour faire avancer l'étude de trois mondes qui nous intéressent. - Vous parlez encore un bon moment ensemble, peaufinant les détails du contrat. Finalement, vous vous dites que travailler pour des mercenaires n'est pas un mauvais filon. Surtout s'ils acceptent de vous payer !

Pendant que vous parlez, vous éprouvez la sensation d'être observé. Vous regardez autour de vous.

Pour savoir si vous repérez quelque chose d'anormal, jetez 3D correspondant à l'attribut Perception de Marrus. Cette action est de difficulté Modérée (15). Si vous êtes Noisé, n'oubliez pas que vous subissez une pénalité de -1D pour cette action, auquel cas vous ne jetez que 2 dés.

• Si vous faites 15 ou mieux, aller au 8.

• Si vous faites 14 ou moins, aller au 17.



21 Vous faites feu. Votre coup manque sa cible mais atteint les vieilles harnières poussiéreuses qui pendent du plafond. Même si votre tir s'est perdu dans les airs, les Crânes Rasés paraissent vous en vouloir encore plus. « Couchez-vous ! », crie la femme qui garde l'issue. Lancer vous lance à vous accroupir et vous traînez jusqu'à la porte arrière pendant que des langues de feu fassent de l'arme de votre allié. Une fois dans l'embrasure de la porte, Lancer vous aide à vous redresser. Pendant que sa compagne de la Brigade Gryphonne tire quelques coups de feu pour vous couvrir, vous sortez par l'arrière pour vous mettre à l'abri.

• Allez au 24.

22 Comme vous venez d'apprendre à plonger pour atteindre la porte arrière du bar, vous vous penchez les pieds dans une chaise et tombez de tout votre long sur le dos. Au-dessus de votre tête, le vacarme des détonations éclate. Les Crânes Rasés ont ouvert le feu. La femme de la Brigade Gryphonne s'efforce de maintenir ouverte l'issue de secours. Soudain, quelque'un vous attrape au niveau des épaules et vous tire en arrière. Lancer vous traîne sur le sol vers la porte ! Une fois dans l'embrasure de la porte, il vous aide à vous redresser. Pendant que sa compagne de la Brigade tire quelques coups de feu pour vous couvrir, vous vous échappez par l'arrière pour vous mettre à l'abri.

• Allez au 24.

23 Vous n'allez pas tolérer ça ! Vous sortez votre arme de défense de son holster – une arme extrêmement modeste par rapport à un supra-pistolet – et vous couvrez le feu sur les Crânes Rasés.

Toucher un Crâne Rasé est une action de niveau Médium (15). Pour voir si vous réussissez, jetez 1D+1, soit le niveau de Martias pour la compétence *Armes à feu*. Si vous êtes blessé, n'oubliez pas que vous subissez une pénalité de –1D pour cette action, auquel cas vous ne jetez que 1D+1.

• Si vous faites 15 ou plus, allez au 18.

• Si vous faites 14 ou moins, allez au 21.

24 Vous êtes sorti indemne du Barrivère et canots et des grilles des deux Colons Rasés. Pendant que vous enfiler les passages obscurs les uns après les autres pour sentir les éventuels poursuivants, Lancer vous présente la femme qui surveillait la porte arrière pour couvrir votre fuite. Elle se nomme Sable Gryphonne, capitaine de la Brigade à laquelle elle donne son nom. Finalement, elle acceptera de vous fournir un petit vaisseau pour explorer quelques canaux, et espérant que vous déciderez l'endroit idéal pour une nouvelle base secrète... Mais c'est là une autre aventure.

Maintenant, vous voyez comment évolue votre personnage dans le jeu. Chaque fois que vous voulez faire quelque chose, vous jetez les dés correspondant à la compétence ou l'attribut en rapport. Si votre jet est supérieur ou égal au niveau de difficulté de l'action, vous la réussissez. Au contraire, il se produit, vous échouez.

Pour vous familiariser encore plus avec ce qui peut faire votre personnage, essayez de séparer cette aventure solitaire en faisant des choix différents. Avec-tous essayé de fumer la pipe sans volutes vertes ou de parler aux deux mercenaires revêches assis près du bar ? Une fois que vous aurez appris à créer votre propre personnage, vous pourrez jouer ce scénario avec un personnage que vous aurez inventé.

Avez-vous proposé à vos amis de jouer au jeu de rôle *Méta-Barons* ? Laissez-les vous emprunter ce livre et parcourir « Explorer à Lancer ». Ils apprendront ainsi à connaître le jeu et l'univers du *Méta-Barons*.

EXEMPLE DE JEU

Plusieurs amis se retrouvent pour faire une partie du jeu de rôle *Méta-Barons*. Ils sont réunis autour de la table de jeu de Jeff. Chacun a amené la fiche de son personnage, quelques dé à six faces et des crayons. Jeff a préparé pizzas et boissons pour tout le monde.

Le maître de jeu, Saph, mène le scénario ci-dessus. « Explorer à Lancer », en introduisant quelques modifications pour qu'il puisse être joué par plusieurs joueurs – et non plus

Vous espérez que Martias a écrit à cette petite histoire et que vous avez en un bon autre goût de ce que peut-être le jeu. Cette aventure en solitaire vous a permis de vous familiariser avec les jets de dés qui mesurent les compétences et les capacités de votre personnage dans la partie, peut-être même de découvrir ce que c'est que de jouer le rôle de quelqu'un d'autre. Mais l'aventure solitaire est une forme très limitée de jeu. Quand vous jouez à un jeu de rôle, plusieurs personnes jouent ensemble – et notamment celui qui l'on appelle le « maître de jeu ». Ce n'est pas tellement difficile de ce que vous venez de vivre dans « Explorer à Lancer », à la manière près que vous formez un groupe.

*Dans l'histoire, chaque personne joue le rôle d'un personnage. Vous pouvez utiliser les personnages prêts à jouer, comme Martias, ou un personnage basé sur un ou plusieurs personnages à la fin de ce livre. Ils représentent le type d'individus que vous pourriez être amené à rencontrer dans l'univers de *Méta-Barons* : explorateurs, rebelles, mercenaires, chasseurs de tête, pirates, nouvelles diplomates, etc. Au cours de la partie, vos personnages deviennent les protagonistes de l'histoire, tout comme les acteurs d'un film ou les personnages principaux d'une BD.*

Le maître de jeu a plusieurs responsabilités. Il compte le dévoué de l'histoire en observant l'arrière-plan, le paysage, les événements. Il présente aux joueurs des situations qui se compliquent et il fait avancer l'histoire en mettant le groupe vers le point culminant de l'épisode. Pendant que vous et vos amis jouez chacun un rôle, le maître de jeu joue tous les rôles des personnages que vous rencontrez au cours de l'aventure, qu'il soient vos adversaires ou vos alliés. Tout au long de vos périples, il vous aidera à intégrer les uns avec les autres, conformément aux règles. Il vous rappellera quel jet de compétences convient, et les actions entrepreneuriales semblent difficiles ou non et quand il est indicateur de dépenses un point de compétence.

Dans « Explorer à Lancer », le scénario de l'aventure remplace le maître de jeu. Il définit ce qui vous arrive et ce que les autres personnages vont aller, prête quelle compétence utiliser et vous rappelle les règles d'utilisation des points de compétence, ainsi que les pénalités estimées par votre état physique. Dans un scénario similaire, c'est le maître de jeu qui se charge de vous rappeler tout cela.

Avant que le jeu ne commence, le maître de jeu crée l'histoire dans laquelle vos personnages vont évoluer. Il prépare quelques notes sur le décor et certains personnages que vous pourriez rencontrer (comme un allié) et prévoit les rencontres que vous rencontrerez jusqu'à un point culminant de l'histoire. Dans le jeu, il se vous dévoue aux éléments qu'on joue et à mesure de l'histoire.



Cherchez plutôt ses motifs ! Contrairement à une femme habituellement dans des jeux de rôles, elle est à l'appartenance de raconter une partie de l'histoire. Si vous sélectionnez un détail donné par le maître de jeu et que vous décidez de l'approfondir, à partir d'un élément majeur de l'histoire principale comme d'une simple diversion...

Quand le maître de jeu vous a présenté la situation et l'environnement dans lequel vous débutez, c'est vous qui décidez des actions de votre personnage. Dans « Explorateur à Louer », le texte décrit le bar Ramassés et Canon. Martin remarque quelques personnes intéressantes et les mercenaires qui fument le pipe dans l'alcôve, les soldats aux côtés mais aussi près du comptoir et la tenancière du bar. C'est vous qui avez choisi les personnes auxquelles vous vous êtes adressés, ainsi que votre comportement face à elles. Si vous avez joué un autre personnage que Martin, explorateur non-violent, vous auriez peut-être agi différemment, au lieu de vous enfoncer à la fin, vous auriez pu obtenir de vous faire amener par un autre joueur et choisir une arme d'un plus gros calibre que son simple pistolet de poigne.

Une fois que vous avez choisi la manière d'agir de votre personnage dans une situation donnée, le maître de jeu détermine le niveau de difficulté de l'action et les autres, les conséquences en cas de succès ou d'échec. Après votre jet de compétence, le maître de jeu décrit la scène qui résulte de l'action de votre personnage – et ainsi de suite de scène en scène. Il s'agit vraiment d'un dialogue entre le maître de jeu et les joueurs : le maître de jeu décrit la scène, les joueurs réagissent aux propositions. Les dés ne sont là que pour déterminer l'issue des actions. Mais plutôt qu'un long discours théorique, nous nous en tenons à un exemple concret.

seulement par un explorateur solitaire. Jeff joue Martin, l'explorateur non-violent. Chris joue le noble banai, Lucardo, et Cathy joue un détective privé du nom de Larry.

Les personnages viennent juste d'entrer dans le bar Ramassés et Canon. Ils sont à la recherche des mercenaires à l'insigne bleu et or. Ils espèrent que cette piste de travail pour Martin ouvrira des perspectives pour chacun d'entre eux.

Steph : Vous pénétrez dans le bar Ramassés et Canon. Ça a l'air d'un bar mercenaire ordinaire. L'intérieur est sombre, enfumé et bruyant. Partout, des soldats agglutinés autour des tables parlent, boivent et discutent vivement entre eux. Certains se cachent dans l'ombre des alcôves situées le long des murs, tandis que d'autres sont dirigés au comptoir contre le mur de fond. Des standards rétractables pendent du plafond comme des nuages effilochés. Chaque table semble porter un uniforme unique avec une insigne différent et un équipement dépareillé. (Il sort le pipe de la bu, qu'il avait préalablement dessinés). « Vous venez d'entrer par ici, des alcôves bordent les murs, des tables espacées sur la partie centrale et le comptoir se trouve contre le mur de fond. Que faites-vous ? »

Jeff (avec la voix rauque de Martin) : « Euh... vous êtes sûrs que c'est le bon endroit ? Ça n'a pas l'air très accueillant. »

Cathy (avec la voix rauque du détective privé Larry) : « Quel tou ! On n'y voit rien avec toute cette fumée. » (D'un mouvement de la main, Cathy joint le geste à la parole.)

Chris (par la voix hautaine et inspirée que possédait avant Lucardo) : « Fobosher le foule. » (Il reprend sa voix normale pour s'adresser à Steph.) « Est-ce que je remarque quelque chose de particulier ? Y-a-t-il des mercenaires qui portent l'insigne bleu et or que l'on veut à moitié plus tôt ? »

Steph (à Chris) : « Tu peux faire un jet de Perception pour vérifier tout élément suspect, ou l'insigne recherché. »

Chris (à Steph) : « Est-ce que Larry peut aussi remarquer quelque chose ? »

Jeff (à Steph) : « Martin examine aussi les alcôves. Est-ce que vos lancettes d'approche peuvent être utiles ? »

Steph : « Tout le monde fait un jet de Perception pour détecter un élément particulier. » (Puis s'adressant à Jeff) « D'accord, Jeff, mais ces lancettes d'approche sont utiles uniquement pour voir de loin. Elles ont la même fonction que des jumelles. Tu peux observer des détails situés au second plan, mais les objets proches ne sont que des grosses taches floues. »

Chris (après consultation de sa feuille de personnage) :

« La Perception de Lucardo est de 4D... » (Il jette quatre dés.)

« Héhéhé, un 2, un 3, un 3, et un 4. Ça fait un total de 12. »

Cathy : « Larry a aussi une Perception de 4D. » (Elle jette quatre dés.)

« Larry obtient 17 à son jet de Perception ! »

Jeff (après un jet de 3D seulement pour la Perception de Martin) :

« Fobosher 11 à mon jet de Perception. »

Steph : (après consultation de ses notes pour vérifier que tout le monde atteint le niveau de difficulté requis) « Vous remarquez tous des personnes qui sortent du bar. Dans une alcôve sombre, sur votre gauche, vous apercevez plusieurs soldats blessés, en train de fumer la pipe, et leur insigne bleu et or attire votre regard. Près du bar, deux mercenaires à la main droite sont penchés sur une table. Sur leur crâne noir, un tatouage représente un poignard de combat à la lame dentelée. Au comptoir, une brochette de solitaires vous regarde du dos.

Certains parlent de temps à autre avec la tenancière du bar, sans doute pour lui raconter une de leurs vieilles histoires de guerre. Elle relève la tête après avoir rempli un verre, sans quitter du coin de l'œil et vous fait un signe de la tête. Peut-être veut-elle, par ce geste, saluer un nouveau client, mais peut-être est-elle aussi en train de noter votre contact. »

Chris (avec la voix de Lucardo) : « Je m'occupe d'en pas aller vers le bar. »

Jeff : « Euh, on devrait peut-être attendre ! »

Cathy : « Je n'ai pas envie de rester là. Je suis Lucardo pour surveiller ses arrières. »

Jeff : « Je ne suis pas aussi à l'aise pour me balayer un passage au milieu des mercenaires. Je reste en arrière et j'attends près d'une des alcôves, j'essaie de passer inaperçue. »

Steph (à Jeff) : « Pour te fondre dans la masse, fais un jet de Discrétion. Si tu n'es pas amoindri ta Discrétion, fais un jet de l'attrice dans elle dépend, c'est-à-dire Perception. »

Jeff (après son jet) : « Fobosher 14. Est-ce que ça va ? »

Cathy : « Merci pas mal. Si quelqu'un te recherche, il doit battre ce 14 avec un jet de Recherche ou de Perception. Donc, tu ne devrais pas avoir de problème pour le moment.

De moins, nous songerons que tu te fonds dans le foule, sans rien tenter. » (Se retournant vers Chris.) « Sûr de toi, Lucardo s'avance vers le bar. Mais au-delà de lui, les insultes fusent sur les Arctos, et les mercenaires lui lancent des regards noirs. »

Chris : « J'ignore les regards insistants et les insultes sur la noblesse. J'avance tranquille. »

Steph : « Avant que tu n'aies pu atteindre le bar, un mercenaire

te bloque le passage. Sa tête est rasée et tu remarques que le côté de son crâne est orné d'un tatouage représentant un poignard de combat dressé. Le tatouage rappelle l'insigne sur la tenue de combat noir. »

Carly : « Est-ce qu'il dit quelque chose ? À tout hasard, je pose la main sur mon Viper-jawed... »

Steph : « Le mercenaire dévoté Lucardo. » (Il poursuit d'un ton agressif.) « C'est tu crois aller comme ça, playboy ? »

Clris : (s'efforçant d'imiter un ton digne et noble.) « Mon ami et moi-même allons au bar pour commander une boisson. Si ce n'est pas trop avec demander, pourriez-vous vous ôter de notre chemin... »

Steph (toujours d'un ton agressif) : « Justement, ça me déçoit ! » (Il poursuit en s'adressant directement à Clris.) « Le mercenaire file lentement un de ses bras et serre son poing serré. »

Clris : « Ce que vous faites ne me paraît pas une bonne idée. » (Il poursuit en s'adressant directement à Steph.) « Je porte la main à la garde-faïence de mon épée de famille. »

Steph (à Clris) : « Fais-tu donc un petit jet d'intimidation ? »
Clris : « J'ai une hâte d'initier cette compétence ! J'ai 4D en Intimidation. (Il jette quatre dés.) « Ouch ! Jet grandiose : 21 ! »
Steph (après un jet de Volonté pour le mercenaire) : « D'accord, tu menaces subtilité fait impression sur le mercenaire. Il fait un pas de côté pour te laisser passer. »

Clris : « Merct, mon brave. » (Il poursuit en s'adressant directement à Steph.) « Je m'adresse vers le compteur et salue la tenancière. »

Carly : « Je joue avec précision devant le mercenaire. »

Steph : « Il te fixe droit dans les yeux, Larryn, mais ne te bloque pas le passage. »

Jeff : « Je continue d'observer ce qui se passe depuis mon poste. »

Steph (à Jeff) : « Martius, fais un autre jet de Perception... »

Jeff (après un jet de ses 3 dés de Perception) : « Quelle ? »
« seulement ? J'utilise un point de compétence et je jette un dé supplémentaire. » (Il jette 1 dé et ajoute 4 à son premier score) « Hum... 11 ! J'espère que ça suffit... »

Steph (à Jeff) : « Nous allons voir ça dans un instant. »

(Il se tourne vers Clris.) « Tu arrives le compteur et salue la tenancière. Elle te demande ce qu'elle peut faire pour toi. »

Clris : « Bonjour, mademoiselle. Nous souhaiterions savoir si par hasard vous n'avez pas eu des soldats abandonnés dans un lieu bien particulier à un endroit avec une certaine allure ou un fond bleu. »

Steph (avec la voix de la tenancière) : « Ça se pourrait bien. Mais diris, tout les deux, je peux peut-être vous servir quelque chose à boire ? »

Carly : « On dirait bien qu'il va faire connaissance. » (Elle se tourne vers Clris.) « Tu as quelques libellés à sacrifier ? »

Steph (à Jeff) : « Tu te souviens du jet de Perception que tu as fait tout à l'heure ? Il est assez élevé pour que tu remarques le crâne noir qui s'approche de Larryn et Lucardo. Et cette fois, il a l'air bien décidé à passer à l'action. Il met un électro-poignard à la main. »

Larryn : « Je me retourne et lui mets mon poing dans la figure... »

Steph : « Malheureusement, Lucardo et Larryn sont trop absorbés avec la tenancière pour remarquer ce qui se passe. Tu ne peux pas agir tant que personne ne t'a vu, mais Lucardo ou toi-même le réalises. Pour le moment, Martius est le seul à le voir. »

Jeff : « Je cris à Lucardo de faire gaffe. »

Steph : « Okay, ça pourrait le mercenaire furieux... Mais ça attire l'attention sur toi. Le crâne noir près de Lucardo et Larryn recule lorsque tu cries pour donner l'alerte. Plusieurs autres mercenaires, tous ravis et armés du même tatouage, se lèvent de leurs tables. Certains commencent lentement, l'air menaçant, en direction de Lucardo et Larryn. Mais d'autres viennent droit sur toi, Martius, ils ont l'air de vouloir te battre... »

Jeff : « Je suis bien que ça allait arriver... »



Voilà, vous avez pu découvrir le fonctionnement du jeu, du point de vue des règles mais aussi du point de vue de la narration. C'est comme un conte auquel chaque apporte ses éléments, ou une pièce de théâtre où chacun joue un rôle qui évolue constamment.

Dans les pages qui suivent, vous découvrirez comment assembler ces règles.

Vous pourrez les photocopier et les distribuer à vos amis pour qu'ils apprennent les règles du jeu. Le « Guide du joueur » résume les

principales informations que vous avez apprises sur le jeu (sauf à maintenant, ainsi que d'autres qui vous seront dévoilées dans le chapitre suivant). « Les Personnages », Vous vous souvenez de la femme qui gardait la porte arrive du bar pour raconter la fuite de Lance et Martius, dans l'histoire « Explorer à Lower » ? Sable Gryphonne – elle sera votre guide dans les chapitres suivants. Elle vous expliquera comment créer vos propres personnages à partir des « archétypes » et vous décrira les différentes compétences que vos personnages peuvent utiliser dans le jeu.

Pour ma part, je reviendrai plus tard pour vous en dire plus sur les formidables techniques de narration qui vous permettent de captiver votre auditoire.

GUIDE DU JOUEUR

Si vous êtes totalement novice en matière de jeu de rôles, cette section va répondre à vos questions et vous permettre d'être rapidement opérationnel.

Dans un jeu de rôles, l'imagination des joueurs est l'écran sur lequel est projeté, round après round, le film de l'histoire qu'ils créent ensemble. Il n'y a ni prison, ni plateau de jeu. À la place, un « maître de jeu » mène l'intrigue et décrit chaque scène aux joueurs, qui visualisent eux-mêmes la situation. C'est à eux d'imaginer le déroulement de l'aventure, ainsi que les réactions de leurs personnages aux circonstances qu'ils rencontrent. Ensuite, ils décrivent au maître de jeu les actions qu'ils décident d'entreprendre.

Les joueurs et le maître de jeu collaborent. Ensemble, ils façonnent une histoire dont les héros sont les personnages incarnés par les joueurs. Les règles de jeu établissent et codifient les capacités et compétences des personnages. Et le maître de jeu plante le décor, met en scène tous les protagonistes et orchestre les incidents qui, peu à peu, tissent les fils de l'histoire jusqu'à son point culminant.



Tout le monde gagne ! Dans un jeu de rôles, il n'y a ni gagnants, ni perdants. Il ne s'agit pas de vaincre les autres joueurs ou le maître de jeu. Au contraire, les personnages doivent s'entraider pour atteindre leurs buts, en mettant leurs forces et talents au service de tous. Ensemble, les joueurs et le maître de jeu créent une histoire divertissante.

Il faut entrer dans la peau du personnage. Pour apprécier pleinement le jeu, une seule règle d'or : s'en remettre totalement à son imagination. Ainsi, c'est une excellente idée d'adapter l'accent ou les tics du personnage que vous jouez. Par exemple, si votre personnage tente d'escroquer quelqu'un, amusez-vous à le harceler. En revanche, ne jouez jamais les scènes à caractère dangereux ou violent. N'oubliez jamais que ce n'est qu'un jeu.

...Faire marcher son imagination. Dans le jeu, le personnage que vous jouez peut comprendre absolument tout ce que vous pensez qu'il est capable de faire. Si vous pensez qu'une action est possible dans le monde réel ou dans l'univers des Méta-Règles, alors elle peut être jouée. Ne craignez jamais de « sortir du cadre », pour la bonne et simple raison qu'il n'y en a pas.

...Et faire vivre l'histoire. Une bonne histoire ne doit pas connaître de temps morts. Au contraire, l'action doit progresser sans cesse, et de plus en plus vite jusqu'à son point culminant. Dites juste au maître de jeu ce que vous voulez que votre personnage fasse, et le maître de jeu vous précisera les compétences dont vous avez besoin et vous dira quand jeter les dés.

MISE EN ROUTE

Choisissez un profil de personnage que vous aimerez jouer, puis maniez-vous de papiers, de crâpons, et de quelques dés à six faces (n'importe quel dé standard fait l'affaire).

Lisez la fiche du personnage. À droite, vous découvrez l'historique du personnage, sa personnalité et ses motivations. Le cas échéant, vous pouvez modifier quelques détails, en accord bien sûr avec le maître du jeu.

À gauche, vous trouvez les attributs du personnage (ou caractères gras), et ses compétences (recensées sous chaque attribut). Chaque personnage est doté de sept attributs :

Agilité : niveau de la destrierité physique des personnages, y compris leurs réflexes.

Savoir : niveau des aptitudes intellectuelles des personnages, y compris leurs connaissances générales.

Mécanique : niveau des aptitudes des personnages à utiliser des dispositifs et équipements mécaniques.

Perception : niveau de conscience qu'ont les personnages d'eux-mêmes et de leur environnement, y compris leur capacité d'interaction avec les autres.

Vigance : niveau de la puissance physique des personnages.

Techmique : niveau des aptitudes des personnages à utiliser, réparer et modifier des systèmes mécaniques complexes.

Personnages : niveau des facultés psychiques et mentales des personnages. La plupart des personnages commencent à 0D, ce type de capacité étant extrêmement rare.

Chaque code dé (1D, 2D,3D,4D, 5D, etc.) représente le nombre de dés à six faces que vous lancerez lorsque votre personnage utilise un attribut ou une compétence. Parfois, un bonus de +1 ou +2 est indiqué. Vous devez alors l'ajouter au total obtenu sur le jet de dés.

Exemple : Jeff joue un explorateur novicote du nom de Martias, qui a 4D en Savoir. Au cours d'une aventure, il essaie de se remémorer quelque chose à propos d'une région de l'espace. Le maître du jeu lui demande de faire un jet de Savoir. Jeff jette 4 dés, et tire un 1, un 2, un 5 et un 6. Son total est donc de 14.

Exemple : Martias a 2D+1 en Agilité. Pris d'une envie subite, il tente de jongler avec 4 balles en même temps. Le maître du jeu demande à Jeff de faire un jet d'Agilité. Il jette donc 2 dés, et obtient un 2 et un 4, puis ajoute +1 au total obtenu. Son total final est donc de 8.

Un code dé de :

2D correspond à un niveau moyen.

3D correspond à un niveau supérieur à la moyenne.

4D correspond à un niveau de spécialiste.

COMPÉTENCES

Les compétences sont des talents que les personnages acquièrent grâce à l'entraînement et l'expérience. Vous pouvez les améliorer avec le temps. Les compétences correspondent à des aptitudes spécialisées de chaque attribut. Par exemple, la compétence *Aérogéographie* est une spécialité relevant de l'attribut *Savoir*. Au début, toutes les compétences figurant sous un attribut ont un score de base correspondant au code dé de cet attribut.

Exemple : L'Agilité de Martias est de 2D+2. Par conséquent, les compétences *Bagarre*, *Equipe*, *Artiste à feu* et *Course à contre*, qui relèvent de l'attribut Agilité, débarent au niveau 2D+2.

À mesure que vos talents s'améliorent, vous ajoutez des dés à vos compétences. Dans ce cas, la valeur avant le « D » augmente (de 2D à 3D, par exemple). Ce gain est acquis définitivement.

Exemple : Jeff décide d'améliorer l'Esquive de Martias (une compétence de l'attribut Agilité). Son code dé passe de 2D+2 à 3D+2.

Au début de la partie, vous disposez d'un capital de sept dés à répartir pour améliorer vos compétences (maximum de deux dés par compétence). Vous ne pouvez pas augmenter de

compétences à 0D (par exemple, les compétences relevant de l'attribut *Personnages*). Avec seulement sept dés à répartir, il est conseillé de choisir avec soin celles qui sont utiles pour votre personnage.

Exemple : Martias commence avec les attributs suivants : Agilité 2D+2, Savoir 4D, Mécanique 3D, Perception 1D, Vigance 2D+1, Techmique 3D, Personnages 0D. Jeff a 7 dés à répartir entre ses compétences. Il décide que Martias doit pouvoir faire face seul face au danger, et augmente de 1D son Esquive (une compétence de l'attribut Agilité), pour la passer à 3D+2. Il ajoute également 1D aux Avenir à feu pour monter son niveau à 3D+2.

Jeff décide ensuite d'augmenter deux compétences de l'attribut Savoir, pour illustrer les connaissances acquises par Martias au cours de ses voyages dans l'univers. L'attribut Savoir est déjà élevé puisqu'il est de 4D. Jeff ajoute 2D à la compétence *Aérogéographie* de Martias pour la porter au niveau remarquable de 6D. Ensuite, il ajoute 1D à sa compétence *Savoir*, qui est alors de 5D.

Jeff a encore deux dés à répartir. Son code dé pour l'attribut *Techmique* est de 3D. Jeff décide de mettre un dé en *Ordinateur (inter)communication*, et un autre en *Prendre notes*, pour monter ces deux compétences à 4D.

COMPÉTENCES IMPORTANTES

Chaque fiche de personnage recense toutes les compétences utiles dans le jeu. Si une compétence n'a pas été améliorée (l'est-déjà ou si aucun code de spécifique n'est inscrit à côté), elle a automatiquement le code de l'attribut dont elle dépend.

Voici une liste des compétences les plus utiles dans le jeu de rôle des Méta-Barons, avec une description des connaissances qu'elles représentent, et des tâches qu'elles permettent d'accomplir.

Compétences de l'attribut **Agilité**

Armes à feu : utilisation de tous les types d'armes à feu, des petits automatiques aux lance-roquettes, y compris les armes nécessitant l'emploi d'un trépied.

Agarag : maîtrise du combat à mains nues.

Corps à corps : maniement des armes de contact modernes telles utilisant une source d'énergie.

Évasion : aptitude à échapper au danger en évitant les attaques ou les embuscades.

Compétences de l'attribut **Savoir**

Aérogéographie : connaissance des données aérogéographiques (plantes, systèmes stellaires, nébuleuses, etc.) et, plus spécifiquement, des fluxions produits par une civilisation (zones habitées, zones de production industrielle, usines, installations orbitales, etc.).

Encyclopédie : connaissance des circuits complexes des administrations et aptitude à les utiliser pour obtenir des informations, des passe-droits, etc.

Connaissance de la rue : connaissance des organisations criminelles, du marché noir et autres activités illicites.

Langues : maîtrise de différents modes de communication (écrits, parlés et non-verbaux).

Serveur : connaissance des techniques de service en milieu local et non local.

Compétences de l'attribut **Mécanique**

Avionnerie : utilisation efficace d'armes lourdes montées sur des véhicules au sol ou des vaisseaux spatiaux, ou encore mises en batterie dans des bâtiments.

Auto-pilot : aptitude à définir un itinéraire dans l'espace via l'interface de navigation d'un vaisseau et utiliser les manœuvres interdites.

Conduite : capacité à piloter des véhicules terrestres évitant

ou surface ou sous la surface, en milieux solides ou liquides.

Piloteage : capacité à piloter des vaisseaux atmosphériques ou extra-atmosphériques, des lanceurs et chasseurs de combat aux transports et autres vaisseaux lourds.

Compétences de l'attribut **Perception**

Détection : aptitude à se déplacer silencieusement, se cacher et éviter d'être repéré.

Factage : capacité à bluffier, mentir et tromper les autres.

Négocier : marchandage du prix des biens et services achetés ou vendus.

Persuasion : capacité à influencer les autres par la discussion et l'argumentation.

Recherche : capacité à repérer les choses ou personnes cachées.

Compétences de l'attribut **Vigueur**

Endurance : résistance physique à l'effort, au poison et à la maladie.

Escalade : capacité à escalader et sauter les obstacles.

Léverage : capacité à déplacer et soulever des objets lourds.

Compétences de l'attribut **Technique**

Réparation armes lourdes : réparation des armes lourdes montées sur des véhicules au sol ou des vaisseaux spatiaux, ou encore mises en batterie dans des bâtiments.

Réparation instruments de vol : réparation des systèmes endommagés à bord des appareils volants et vaisseaux spatiaux.

Mécanique : réparation des véhicules au sol, terrestres et aquatiques.

Océanateur (interfacé) : programmation, utilisation et réparation des systèmes informatiques.

Premiers soins : soins immédiats des blessures à l'aide de connaissances médicales rudimentaires.

Robot (interfacé) : programmation, interface et réparation des robots et de leurs circuits.

Sécurité : installation, modification et déclassification des systèmes de surveillance et de sécurité.

Pour toute question sur le fonctionnement des compétences, demandez au maître de jeu.

LE MÉTA-DÉ

L'un des dés que vous jetez doit être d'une couleur différente. Ce dé est votre « Méta-Dé ». Lors d'un jet, si le Méta-Dé obtient un 2, un 3, un 4 ou un 5, vous ajoutez simplement cette valeur au total.

En revanche, s'il fait 6, vous ajoutez 6 à votre total, puis vous relancez ce dé. Ajoutez le résultat au total précédent. Si vous obtenez encore une fois un 6, ajoutez 6 au total et relancez le dé. En fait, vous relancez le Méta-Dé autant de fois que vous obtenez un 6.

Par contre, si vous obtenez un 1, le maître du jeu vous indique l'issue de l'action, parmi les trois éventualités suivantes :

- Vous ajoutez simplement 1 (le score du Méta-Dé) au total.
- Vous retranchez 1 (le score du Méta-Dé) du total, ainsi que la valeur du dé le plus élevé obtenue dans le même jet.
- Vous ajoutez 1 (le score du Méta-Dé) au total, mais le maître de jeu vous prévient que quelque chose de malheur va résulter de votre action. Il s'agit d'une complication qui ajoute du piment à votre aventure.

FONCTIONNEMENT DU JEU

Lorsque votre personnage tente une action comportant un risque d'échec, le maître du jeu détermine le niveau de difficulté de l'action. Par exemple, ouvrir une porte présente peu de risque d'échec, mais l'endosser d'un bouclier pied n'est pas si évident.

Dans ce cas, le maître du jeu vous demande de jeter le nombre de dés associé à la compétence ou l'attribut correspondant à l'action. S'il s'agit d'une compétence qui n'a pas été améliorée, vous jetez le nombre de dés associé à l'attribut. Si vous obtenez un total égal ou supérieur au niveau de difficulté, votre personnage réussit son action. Dans le cas contraire, il échoue.

Exemple : Martius, qui est équipé d'un cliquet ES (un genre de terminal informatique), interroge une base de données à la recherche d'informations sur la planète qu'il explore. Sa compétence *Ordinateur (interfacé/computateur)* est de 4D. Le maître du jeu estime que cette recherche est Facile, et il attribue à l'action un niveau de difficulté de 10. Jeff jette donc quatre dés, et obtient un total de 17. Il trouve donc les informations qu'il cherche, et probablement plus puisque son jet dépasse de loin le niveau de difficulté imposé. S'il avait obtenu que 8, il n'aurait trouvé aucune information. Dans ce cas, le maître du jeu aurait justifié l'échec en disant par exemple que la base de données n'était pas à jour, ou que les cartes mémoire étaient saturées.

Exemple : Martius rencontre une nouvelle race d'aliens et tente de communiquer avec eux. Le maître du jeu demande à Jeff de faire un jet de *Langues*. Comme Jeff n'a pas augmenté la compétence de Martius, il jette le nombre de dés associé à l'attribut *Savoir*, soit 4 dés. Il obtient un total de 12, qui est n'est probablement pas suffisant pour comprendre ces créatures que personne n'a jamais rencontrées.

Le tableau ci-dessous précise les niveaux de difficulté, qui déterminent la complexité des actions. Par exemple, si le maître du jeu indique qu'un saut est « plutôt risqué », le niveau de difficulté de l'action sera de 30 (Très difficile).

Difficultés des actions

Niveau	Valeur
Très facile	1-5
Facile	6-10
Moyenne	11-15
Difficile	16-20
Très difficile	21-30
Même difficile	31+

JET D'OPPOSITION

Si votre personnage tente une action contre un autre personnage - en général contrôlé par le maître de jeu -, vous faites ce qu'on appelle un « jet d'opposition ».

Vous jetez le nombre de dés associé à la compétence, et l'autre personnage fait de même. Celui des deux qui obtient le score le plus élevé l'emporte.

Exemple : Alors qu'il explore une nouvelle planète, Martius tombe sur à nos avec un glogglok. Cette créature étrange et peu connue, qui appétit normalement d'être étrangée dans sa souche, lance un terrible coup de sa patte hérissee d'une pince barbelée. L'attaque de l'animal le prend par surprise, mais il doit momentanément avoir le temps d'esquiver le coup. Le glogglok fait un jet de *Agilité* de 11. Martius doit donc égaler ou dépasser ce niveau de difficulté pour éviter l'attaque. Martius a *SD+2 en Esquive*. Le joueur qui l'incarne jette donc 3 dés et obtient 7 au total. Il obtient un score final de 16 et évite donc le coup. La pince barbelée du glogglok le manque de peu, et qui lui évite d'être réduit en une bouillie sanguante.

ROUNDS D'ACTIONS

Au cours de jeu, les notions de temps et de durée ne sont généralement pas capitales. Toutefois, dans certaines situations telles que le combat, le temps de jeu est subdivisé en plusieurs phases que l'on appelle des « rounds ». Un round représente environ cinq secondes de temps de jeu.

Au cours d'un round, les personnages entreprennent généralement une action et jettent le nombre de dés correspondant à la compétence ou l'attribut qu'ils utilisent.

Toutefois, ils peuvent tenter de combiner plusieurs actions au cours d'un même round, mais chacune d'elles devient alors plus difficile à accomplir.

Si un personnage tente de faire deux actions, il perd (-1D) à chacun des jets du round.

Si un personnage tente de faire trois actions, il perd (-2D) à chacun des jets du round.

Si un personnage tente de faire quatre actions, il perd (-3D) à chacun des jets du round, et ainsi de suite.

Exemple : Martius vient d'esquiver l'attaque du glogglok. Il décide alors de lui tirer dessus avec que la créature ne puisse l'attaquer à nouveau. Pour plus de sûreté, il choisit de tirer deux fois. Sa compétence *Armes à feu* est de *SD+2*. Puisqu'il tire deux fois au cours du même round, il jette *2D+2* pour chacune des tir (deux actions, -1D par jet).

Exemple : Pour ne prendre aucun risque, Martius décide de ne tirer qu'une seule fois sur le glogglok, afin de pouvoir esquiver dans le même round. Sa compétence *Armes à feu* est de *SD+2*, et son *Esquive* de *SD+2*. Puisqu'il entreprend deux actions dans le même round, il subit une pénalité de -1D pour les deux jets. Il ne jette donc que *2D+2* pour ses deux compétences (*Armes à feu* et *Esquive*). Malheureusement, s'il choisissait de tirer deux fois et d'esquiver au même temps (soit trois actions au total), sa pénalité serait de -2D pour chacun des jets du round. Il ne jetterait donc que *1D+2* pour chacune de ses compétences.

ATTRIBUTS SPÉCIAUX

En plus de l'historique et des compétences du personnage, chaque fiche donne certaines autres informations. En effet, les personnages commencent le jeu avec un équipement spécifique, dont les effets sont indiqués entre parenthèses. Par exemple, les dommages occasionnés par les armes sont précisés, de même que le nombre de dés qu'une armure ajoute à la Vigance.

Lorsque vous utilisez l'un de ces objets, vous faites un premier jet d'utilisation = correspondant au nombre de dés de la compétence. Ensuite, si l'action réussit, les dommages sont déterminés par le code de votre parenthèse à côté de cet objet.

Exemple : Supposons que Martin tire sur le glorieux avec son arme. Jeff jette alors $1D+2$ - code-dé de la compétence *Arme à feu* de Martin -, pour voir si son tir atteint le cadavre. Si c'est le cas, il se reporte à la rubrique - Équipement - de sa fiche de personnage : - *Pistol* de défense ($1D$ de dommages) -. Il jette donc $1D$ pour calculer l'ampleur des dommages causé par son tir.

Les personnages commencent également le jeu avec un point d'Amara et cinq Points de Personnage. Vous pouvez utiliser ces points pour augmenter les chances de succès de votre personnage dans les situations les plus délicates.

Points de Personnage :

L'utilisation d'un Point de Personnage vous autorise à jeter un dé supplémentaire lorsque votre personnage tente une action. Vous pouvez décider d'utiliser un Point de Personnage après avoir déjà jeté les dés (par exemple, s'il s'agit d'une action très importante et que vous avez tiré un score médiocre, ou encore pour améliorer un score et le porter à un niveau élevé).

Le dé supplémentaire que vous lancez lorsque vous utilisez un Point de Personnage est considéré comme un Mira-Dé. Si vous faites 6, rejetez-le et additionnez le chiffre obtenu, et ainsi de suite autant de fois que vous tirez un 6. Si vous faites 1, pas de panique ! Vous ajoutez simplement 1 au total de votre jet. Les Points de Personnage sont toujours consommés vous extrayez des bonus. Ils ne peuvent en aucun cas diminuer votre jet.

Vous pouvez utiliser jusqu'à trois Points de Personnage dans un même jet.

Vous pouvez aussi utiliser vos Points de Personnage pour améliorer les compétences de votre personnage d'une armure à l'autre. Alors n'épousez pas tous vos points dans un même scénario !

Points d'Amara :

Lorsque vous utilisez un point d'Amara, votre personnage puise au plus profond de son esprit et de sa force intérieure. Il s'engage totalement, corps et âme, dans l'action, pour accomplir ce que son code d'Honneur exige de lui. Vous devez annoncer votre intention d'utiliser un point d'Amara

avant de lancer les dés. Le nombre de dés privés est alors multiplié par deux. L'action d'un point d'Amara ne dure qu'un round.

En règle générale, les joueurs réservent ces points pour accomplir des actes difficiles, héroïques, voire héroïques. Une fois engagé, le point d'Amara est perdu, mais vous pouvez le regagner à la fin de la partie si vous l'avez utilisé pour accomplir des actes conformes à votre Code d'Honneur.

Point de Nécessité :

Les points de Nécessité représentent l'action des forces négatives à l'œuvre dans l'univers des *Mits-Barons* : haine, drogues en tous genres, homophobie, et toutes ces choses aliénantes que les Techno-Techno mettent si complaisamment à la disposition de tout un chacun. Le fait de céder à la facilité, de subir passivement l'oppression, et, de manière générale, de ne suivre aucun code de conduite particulier - aucune philosophie, aucune morale, ni aucun Code d'Honneur, fait également glisser les personnages, lentement mais sûrement, dans la Nécessité.

Code d'Honneur :

Le Code d'Honneur définit un personnage au même titre que son historique ou sa personnalité. Quel qu'il soit, le Code d'Honneur oriente le comportement d'un personnage et détermine la voie qu'il choisit pour conquérir l'Amara. Il donne une indication générale sur la manière dont il conçoit de jouer le personnage. Il peut évoluer au fil du temps à mesure qu'un personnage fait des expériences et des rencontres ou subit des épreuves.

Mouvement :

Ce nombre, en général 10, indique combien de mètres votre personnage peut parcourir à sa vitesse maximale dans une séquence.

SECTION DU JOUEUR





LES PERSONNAGES

Largon vous a confiés à moi. Je suppose donc qu'il me fait confiance pour vous donner toutes les ficelles en matière de création d'archétypes. Mais permettez-moi de me présenter. Je suis Sablé Gryphonne, capitaine d'une troupe de mercenaires, la Brigade Gryphonne. Il faut garder à l'esprit que les mercenaires sont un tiers soldat, un tiers entrepreneur et un tiers hors-la-loi. Les gens riches et les groupes puissants nous paient pour que nous nous battons à leur place. Nous négocions



les contrats et ceux que nous sommes payés pour combattre deviennent des ennemis irrédicibles. Les puissants de cet univers obtiennent ce qu'ils veulent, et nous, nous faisons le sale boulot. Grosso modo, c'est ainsi que cela fonctionne dans tout l'Empire. Vous allez très bientôt explorer l'univers à votre tour mais si je ne me trompe pas, Largon a déjà commencé votre entraînement via le scénario "Exploiteur à Lower". Autrement dit, vous m'avez déjà brièvement rencontrés, ainsi que mon bras droit, Lancer Gadrig, sans parler de quelques autres mercenaires Têtes Raides qui fixaient les troubles-fête... Eh oui, ces gars-là nous battent vraiment ! Mais c'est ce qui arrive toujours quand on leur dicte toute une nuit de combat sur le champ de bataille. Les mercenaires mal dégrossis représentent une infime portion des types d'individus que vous pouvez rencontrer dans l'univers baroque des Méta-Barons. D'ailleurs, vous pouvez même les jouer, comme personnages, dans le jeu.

Dans le jeu de rôles des Méta-Barons, il vous faut votre propre archétype. Plutôt que d'en inventer un ex nihilo, vous pouvez en choisir un parmi ceux proposés à la fin du livre. Ces archétypes représentent des personnages

Police

typiques de l'univers. Leur profession, leur personnalité et leurs motivations sont précisées. Ce ne sont pas tous des personnages bons de fonderie, mais plutôt des stéréotypes bien normés. Par exemple, vous trouverez non pas un « explorateur » standard mais un « explorateur non-violent ». Ces petits ajouts spécifiques à la personnalité vous aideront à jouer votre personnage mais aussi à choisir celui avec lequel vous avez le plus d'affinités. Vous pourrez aussi avoir envie de jouer un « menteur dépourvu », un « noble baron », un « dépeupleur prêt » ou un « mercenaire tête brûlée ».

Une fois votre archétype choisi, vous pouvez photocopier sa fiche ou reporter ses caractéristiques - codes liés de ses attributs, score de mouvement, équipement, etc. - sur une feuille volante ou une fiche de personnage vierge. Si aucun des archétypes ne vous tente, reportez-vous à la section « Créer un nouvel archétype » à la fin de ce chapitre. Les règles de création de votre propre personnage y sont expliquées. Toutefois, si c'est la première fois que vous partez à l'aventure dans l'univers des Méta-Barons, il est recommandé de choisir un archétype existant.

Prenez connaissance des informations propres à l'archétype que vous avez choisi. Le côté droit de la fiche décrit le profil du personnage : sa personnalité, ses motivations, ses objectifs et autres données du même genre. Vous y trouverez aussi une citation-type qui pourrait bien être une des remarques de votre personnage pendant l'aventure. Ces informations vous aideront à trouver le ton juste pour jouer votre personnage mais n'oubliez pas qu'elles ne sont qu'un point de départ. Au cours de la partie, vous pouvez introduire des modifications, en accord avec le maître de jeu bien sûr. Pour quelques suggestions, reportez-vous à la section « Choisir d'un archétype ». Lorsqu'il s'agit au cours de ses aventures, votre personnage évolue et se transforme : il doute et remet en question ses convictions et ses motivations, et ce quel que soit le code d'honneur qu'il suit.

Quand vous vous serez familiarisé avec votre personnage, donnez-lui un nom. C'est la première étape pour vous approprier cet archétype. Dans l'univers des Méta-Barons, les noms ont souvent une connotation érotique. Rappelez-vous des héros de La grande auge des Méta-Barons : Oda, Horowitz, Bari, Dofia Vicenta, Oshon, Agnair, Melvosh. De la même manière, pour ceux qui connaissent l'héraldique, votre nom - Sable - rappelle la couleur de vos cheveux noirs et « Gryphon » évoque le créateur mythologique de Terra Prava. Ensuite, choisissez la taille, le poids, le sexe et l'âge de votre personnage puis rédigez une brève description de son apparence physique : ce qu'il porte, ses traits distinctifs et l'expression du visage qu'il arbore le plus souvent.

Le cas échéant, la section « Caractéristiques particulières » de votre personnage comporte certaines indications. Prenez-en connaissance. Toutefois, serez-vous les archétypes à qui ce genre de capacités - cybernétiques ou magiques - sont attribuées d'entrée de jeu.

À la lecture de votre fiche de personnage, si certaines choses ne sont pas claires, n'hésitez pas à demander des explications au maître de jeu. En tant que « narrateur en chef » de cette histoire, il sait ce qui se trouve en coulisses, et il maîtrise aussi les intrigues secondaires et les règles de jeu.

Il n'est pas absolument nécessaire de lire tout ce chapitre pour jouer, mais un bref survol s'est pas inutile.

CHOIX D'UN ARCHÉTYPE

Si vous savez déjà quel archétype vous voulez jouer, passez directement à la section « Dernières touches ». En revanche, si vous êtes toujours incertain, ou si la recherche d'idées pour donner de l'épaisseur à votre personnage, lisez cette section.

Tout d'abord, interrogez-vous pour savoir quel genre de personnage vous voulez incarner. Voulez-vous être un mercenaire révolté, comme Agnair ? Un diplomate intrigué, comme Dofia Vicenta ? Un menteur pleurnicheur ? Un soldat Tsogloustaïk ? Un détective privé de catégorie E ? L'univers des Méta-Barons comprend une multitude d'individus très différents et vous n'avez que l'embarras du choix.

Pour orienter votre choix, demandez au maître de jeu quel type d'aventure il envisage de vous faire jouer. D'ailleurs, il a peut-être lui-même des idées en tête sur des personnages intéressants à jouer dans le scénario. Peut-être pense-t-il démasquer une série de missions pour un équipage de mercenaires ou une bande de pirates.

N'hésitez pas non plus à demander aux autres joueurs. Un groupe constitué de personnages aux compétences complémentaires est d'autant mieux armé pour faire face aux situations délicates et surmonter les obstacles.

PORTRAIT DÉTAILLÉ D'UN PERSONNAGE

L'archétype est un bon point de départ, mais il ne constitue qu'une description générale d'un type de personnage. Il existe des milliers de mercenaires dans l'univers ! Comment rendre le vôtre unique ?

DESCRIPTION PHYSIQUE

À quoi ressemble votre personnage ? Son apparence contribue à le définir, alors prenez le temps d'imaginer comment les autres le voient.

Choisissez la coupe et la couleur de ses cheveux, celle de ses yeux, ainsi que les autres traits physiques qui le caractérisent. Votre personnage est-il à son poids idéal ou a-t-il un peu d'embonpoint ? Plutôt séduisant ou plutôt quelconque ? Faites une liste de tout ce qui sort de l'ordinaire chez lui : une niche rebelle, un tarotage, des cicatrices, bref tout ce qui vous vient à l'esprit ! Encore besoin d'idées ? Replongez-vous dans les albums des Méta-Barons ou de L'Incal pour repérer ce qui fait qu'un personnage sort du lot.

Pensez à la prestance de votre personnage, ses gestes et ses tic. Est-il menaçant ? Timide ? Extraverti et charismatique ? Marché-t-il en boitant ou a-t-il un accent particulier ? A-t-il un rictus nerveux quand il ment ? Quelle type d'impression votre personnage donne-t-il aux autres ?

Nez également quelle tenue votre personnage doit porter : un plâtre indépendant ne sera sûrement pas habillé comme un mercenaire tête brûlée ou un riche diplomate. Dans La Carte de Méta-Barons, Oda porte volontiers des robes et déshabillé rapetonnés alors qu'une femme audacieuse comme Dofia Vicenta porte, elle, des tenues de combat.

HISTORIQUE

L'historique de votre personnage donne des renseignements sur ce qu'a été sa vie avant l'aventure dans laquelle vous allez le

les Sharanais recherchent le rythme secret de la nature - sa petite musique éternelle et intangible - et s'emploient à suivre son tempo.

Royaume : L'unité est ce lien invisible qui relie entre eux les éléments dispersés du groupe. Et c'est là qu'ils puisent leur force. Les Royaumes trouvent une forme d'accomplissement personnel dans l'attachement au groupe auquel ils appartiennent et se fortifient à mesure que celui-ci se renforce. La subjectivité au groupe n'est en rien subie mais plutôt le fruit d'un choix librement consenti, accompagné d'une profonde volonté de protéger le groupe.

Les codes d'honneur peuvent être soit à la fois des choix de vie personnels et des objectifs à long terme. Ils orientent le comportement des personnages dans la plupart de leurs actes mais ils peuvent aussi préscrire une philosophie, voire une fin en soi.

Le code d'honneur d'un personnage peut évoluer au fil du temps et plusieurs peuvent même être combinés. Ainsi, un guerrier de la nuit efficace et discret - qui ne serait pas sans rappeler les Ninjas du paléo-japon de Terra Prima - pourrait très bien être Bushinaka et Fuga. Au bout du compte, ce ou les codes d'honneur figurant sur une feuille de personnage servent juste à déterminer l'orientation générale de ses actes au début du jeu.

Pour plus d'informations sur les codes d'honneur, reportez-vous au chapitre « Honneur, Amants et Nécessité ».

RELATIONS AVEC LES AUTRES PERSONNAGES

Comment votre personnage a-t-il rencontré les autres membres du groupe ? Pourquoi reste-t-il avec eux ? Les rapports établis entre les personnages justifient qu'ils unissent leurs efforts le temps d'une aventure. Ces relations les rendent solidaires et capables de prendre des risques les uns pour les autres mais elles expliquent aussi qu'ils se protègent mutuellement, et parfois même elles contribuent à faire avancer l'histoire. La nature de ces relations définit également le comportement des personnages entre eux.

Les propositions données sur les fiches de personnages ne sont que des points de départ. A vous de les développer, sur la base des indications ci-dessous, en discutant avec les autres personnages et le maître de jeu :

• **Amis.** Beaucoup de gens négligent la plus évidente des relations avec les autres. Et pourtant, les amis sont souvent prêts à faire beaucoup pour vous aider, même si cela fait des années que vous ne vous êtes pas vus. Pour déterminer comment sympathiser avec les personnages des autres joueurs, inspirez-vous de votre expérience personnelle : au travail, grâce à une passion commune, au cours d'un rassemblement organisé par un groupe auquel vous appartenez, etc.

• **Proches.** Si l'on ne choisit pas les membres de sa famille, contrairement à ses amis, les liens entre eux peuvent être similaires et amener le personnage à aider, conseiller, recueillir, frémir, abandonner certains de ses frères et proches parents. Par exemple, si deux membres d'une même famille, qui ne s'entendent guère, se retrouvent au sein d'un même groupe, cela peut provoquer quelques tensions ou, dans le cas contraire, former un tandem des plus soudés. Que se passe-t-il, par exemple, si vous menez dans un même groupe un mercenaire un peu rustre et son frère, emmêlé dans un ordre mystique quelconque ? Si vous utilisez ce lien de parenté, vous devez passer un peu de temps à discuter avec le joueur qui incarne votre frère pour vous assurer que vos personnages ont des historiques concordants, ou au contraire pour déterminer les raisons pour lesquelles ils diffèrent.

• **Collègues.** Certains personnages peuvent avoir fait

connaissance dans le cadre de leurs activités professionnelles, en tant que collègues ou dans le contexte d'une relation de chef à subordonné. Par exemple, l'un peut avoir engagé l'autre en tant que garde du corps, assistant technique, serviteur, etc. De la même manière, les personnages peuvent avoir travaillé ensemble pendant de longues années, dans une même structure, à bord du même vaisseau spatial ou dans la même unité de combat.

• **Co-propriétaires.** Deux personnages, ou plus encore, peuvent avoir chacun une part dans un bien dévolu en commun : vaisseau spatial, bétail sur une planète coloniale, bar, traîeur transportable que l'un d'eux garde, etc. Dans ce cas, ils peuvent essayer ensemble à la protection de leur investissement, contre ceux qui tentent de le dérober ou de le détruire pour éliminer toute concurrence.

• **Compagnons de voyage.** Des circonstances diverses peuvent avoir amené deux personnages à entreprendre un long voyage ensemble, avant le début du jeu. Ainsi, deux personnages riches peuvent être diversés ans en visitant la galaxie en grande pointe, alors que deux personnages moins fortunés peuvent s'être sentés les coudes pour visiter les écoles en s'entraînant, pour gagner une maigre croûte tout au long du trajet.

• **Mentors.** N'importe quel personnage plus âgé peut prendre soin de guider un plus jeune. Le plus jeune gagne un guide qu'il va suivre à travers l'univers et servir en échange de son enseignement et de ses conseils avisés.

• **Rivaux.** Une petite rivalité amicale peut ajouter un peu de piment aux tensions au sein d'un groupe, du moment qu'elle ne dénote personne de sa mission ou de ses objectifs. Définissez quelle peut être la cause de cette rivalité entre deux personnages - deux ou plus, d'ailleurs. Ont-ils essayé de conquérir un même objet, une même personne ? Ont-ils appartenu à des camps opposés au cours de conflits diplomatiques ou armés ?

• **Compatriotes.** Des personnes originaires d'une même planète ont souvent des choses en commun, même si leurs personnalités sont totalement différentes. Elles connaissent les mêmes endroits, les mêmes dirigeants, les industries prédominantes, les préférences de la planète et les lieux de distraction.

• **Collaborateurs.** Parfois, la réputation d'un individu le précède. Ainsi, les autres joueurs peuvent connaître ce personnage, sans même l'avoir jamais rencontré. En général, les mercenaires connaissent d'autres militaires de métier, et les aristocrates et diplomates ont souvent entendu vanter les talents d'un autre, par exemple, des uns et des autres.

MODIFICATIONS

Que se passe-t-il si vous préférez jouer un mercenaire au sang froid, plutôt qu'une tête brûlée ? Ou bien un explorateur joyeux et entreprenant plutôt qu'un pacifique apatérique ? N'oubliez pas que les archétypes ne sont que des aides pour la création de personnages et en aucun cas des portraits gravés dans le marbre.

Alors, donnez-vous en à cœur joie : modifiez l'historique et la personnalité pour faire d'un personnage votre propre « créature ». Toutefois, vérifiez bien avec le maître de jeu que vos changements sont clairs et cohérents. En vertu de certains paramètres, et la personnalité pour faire d'un personnage votre propre « créature ». Toutefois, vérifiez bien avec le maître de jeu que vos changements sont clairs et cohérents. En vertu de certains paramètres, et la personnalité pour faire d'un personnage votre propre « créature ». Toutefois, vérifiez bien avec le maître de jeu que vos changements sont clairs et cohérents. En vertu de certains paramètres, et la personnalité pour faire d'un personnage votre propre « créature ».

DERNIÈRES TOUCHES

Pour un rappel des règles de base et un rapide descriptif des attributs, des codes dés et des compétences, reprenez-vous quelques instants dans le chapitre « Guide du Joueur ».

A ce stade, vous avez déjà choisi le nom, la taille, le poids, le sexe, l'âge et l'apparence physique de votre personnage. Ne vous inquiétez pas s'il ne ressemble pas à l'illustration sur la fiche. Elle n'est proposée qu'à titre indicatif, et vous pourrez toujours la changer par la suite.

Tous les personnages commencent le jeu avec cinq Points de Personnage. Inscrivez-le sur votre fiche de personnage. Prenez soin d'utiliser un crayon de papier car ce chiffre changera au cours du jeu.

Maintenant, pour finaliser votre personnage, il ne vous reste qu'à deux choses à faire :

1. Choisir ses compétences.
2. Investir quelques kabbars pour son équipement.

1. CHOISIR SES COMPÉTENCES

Sachant que les attributs décrivent l'habileté naturelle de votre personnage dans certains domaines, demandez-vous comment vous pouvez améliorer ses aptitudes dans d'autres domaines ?

Les compétences précisent le profil de votre personnage puisqu'elles représentent comment il a su progresser grâce à un enseignement, l'expérience ou l'entraînement. Chaque attribut recouvre un certain nombre de compétences, listées sur la fiche de personnage. Le chapitre suivant, intitulé « Attributs et Compétences », fournit plus de détails sur ces compétences et comment elles sont utilisées dans le jeu.

A sa création, un personnage dispose de 7D pour acheter et renforcer ses compétences.

Vous pouvez ajouter 1D ou 2D à toutes les compétences figurant sur la fiche de personnage. Toutes les compétences relevant d'un attribut commencent avec le code dés de celui-ci.

Attention ! Pour améliorer les compétences *Personnages*, il faut que cet attribut dispose déjà d'un code dés. En effet, l'amélioration des compétences *Personnages* suppose que votre personnage a déjà fait progresser cet attribut avec le temps et l'expérience. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Évolution du personnage », ci-après, dans ce chapitre.

En accord avec le maître de jeu, vous pouvez également ajouter d'autres compétences à la fiche de l'archétype. Choisissez ensemble l'attribut auquel cette nouvelle compétence se rattache. Par exemple, si vous voulez être doué en Galois, il peut s'agir d'une compétence de l'attribut *Savoir*. De même, la compétence *Chant* pourra être rattachée à l'attribut *Perception*. Pour savoir comment définir une forme spécialisée d'une compétence existante, reportez-vous à la section « Spécialisations » ci-après.

Exemple : C'est le début d'une partie, Jeff veut jouer un explorateur non-violent du nom de Martius. Jeff a 7D à répartir sur ses compétences. Il décide que Martius doit pouvoir se défendre en cas de danger et ajoute donc 1D en *Esquive* (une compétence de l'attribut *Agilité*) pour la porter à 3D+2, et 1D en *Armes à feu* pour la porter également à 3D+2.

Ensuite, Jeff choisit d'augmenter deux compétences de l'attribut *Savoir*, pour rendre compte des connaissances accumulées par Martius au cours de ses voyages dans l'univers. Son *Savoir* est déjà assez élevé puisqu'il est de 4D. Jeff ajoute 2D à la compétence d'*Aérogéographie* de

Martius pour obtenir un total exceptionnel de 6D, et 1D à sa compétence *Savoir* pour la faire passer à 5D.

Jeff dispose encore de 2D pour augmenter les autres compétences de Martius. L'attribut *Traçage* de Martius est de 3D. Jeff décide de mettre 1D à la fois en *Océanographie* et *Navigation* et en *Premiers soins*, pour les monter toutes deux à 4D.

Ne vous inquiétez pas si vous n'avez pas amélioré une compétence. Vous pouvez tout de même l'utiliser puisqu'elle dispose d'un score de base correspondant à celui de l'attribut dont elle dépend.

Exemple : Martius n'a amélioré que deux des compétences de l'attribut *Agilité* : *Esquive* et *Armes à feu*. ST veut utiliser une des compétences qu'il n'a pas améliorées (par exemple, *Corps à corps*, *Équitation* ou *Passe-passe*), il jete les 2D+2 de l'attribut *Agilité*.

Quel est mon niveau ?

Lorsqu'on vous demande à quel point votre personnage est doué, ne dites pas simplement, « Ouah, je suis super bon ! J'ai 6D en *Aérogéographie* ». En effet, les codes dés reflètent uniquement les capacités de votre personnage en termes de jeu. Mais comment se situe vraiment votre personnage par rapport au reste de l'univers ?

Le tableau ci-dessous permet d'évaluer la valeur concrète définie par les codes dés. Utilisez ces descriptions pour indiquer vos niveaux de compétences aux autres joueurs.

Code Dés	Niveau
1D	Inférieur à la moyenne pour un attribut.
2D	Niveau moyen pour un attribut et la plupart des compétences.
3D	Niveau d'entraînement moyen.
4D	Niveau d'entraînement professionnel.
5D	Expertise supérieure à la moyenne.
6D	Le meilleur niveau dans une ville ou une zone géographique donnée. Environ 1 personne sur 100 000 est entraînée à ce niveau de compétence.
7D	Parmi les meilleurs à l'échelle d'un continent. Environ 1 personne sur 10 000 000 est entraînée à ce niveau de compétence.
8D	Parmi les meilleurs d'une planète. Environ 1 personne sur 100 000 000 est entraînée à ce niveau de compétence.
9D	Un des meilleurs dans plusieurs systèmes à la fois. Environ 1 personne sur un milliard a atteint ce niveau de compétence.
10D	Un des meilleurs dans un secteur galactique.
11D	Un des meilleurs dans une galaxie.
12D+	Parmi les meilleurs de l'univers.

SPECIALISATIONS

Vous pouvez consacrer 1D des dés de compétence attribués à votre personnage au départ pour définir trois « spécialisations » - c'est-à-dire des formes plus spécifiques de compétences déjà existantes. Vous ajoutez alors 1D à chacune d'entre elles.

La plupart des compétences du chapitre « Attributs et

Compétences - Inscrivent plusieurs spécialisations. En accord avec le maître de jeu, vous pouvez créer de nouvelles spécialisations. Par exemple, la compétence Pilote comporte des spécialisations pour différents types de véhicules volants : *globoaéro* et *monoplane*, ou même *biplane* de l'Époque d'Or et *croiseurs de classe Océan*.

Une spécialisation révèle une grande pratique dans le domaine spécifique couvert par la compétence. Le code dé de la spécialisation ne s'utilise que lorsque vous utilisez l'objet ou le savoir spécifique lié à cette spécialisation. Sinon, c'est le code dé de la compétence de base qui s'applique - ou celui de l'attribut si vous n'avez pas amélioré la compétence.

Exemple : Disons que Jeff n'attribue pas 1D aux Premiers soins mais qu'il choisit plutôt de l'attribuer pour se spécialiser. Il peut alors améliorer trois spécialisations de 1D.

Jeff pense que Martin devrait se spécialiser en *Pirotet de défense* (une spécialisation d'Armes à feu), *Montagne* (une spécialisation de Savoir) et *Kaizenan d'Observation* (une spécialisation de Pilote).

Il ajoute 1D à chacune de ces spécialisations.

Martin a déjà une compétence Armes à feu de 3D+2. Sur sa fiche de personnage, il indique alors qu'il a une spécialisation en Armes à feu : *Pirotet de défense* à 4D+2. Ensuite, chaque fois que Martin utilise un pirotet de défense, Jeff jette 4D+2. Si Martin utilise à l'importe quelle autre arme, il jette seulement 3D+2.

Jeff estime que Martin devrait se spécialiser pour développer son aptitude à survivre dans les zones d'altitude. Il ajoute donc un dé de spécialisation au code dé de sa compétence Savoir, pour la spécialisation *Montagne* (Savoir : Montagne à 6D).

Puisque Martin n'a pas amélioré sa compétence Pilote, lorsqu'il se spécialise en Pilote : *Kaizenan d'Observation*, il ajoute simplement 1D à son attribut *Mécanique*, qui est de 1D. Sur sa fiche de personnage, Martin a désormais 4D en Pilote : *Kaizenan d'Observation*.

Les spécialisations deviennent extrêmement utiles lorsqu'un personnage prévoit de se servir souvent du même objet ou du même savoir. Par exemple, Orbon von Salsu, qui est un expert dans le pilotage de sa Méta-Nef, aurait donc la spécialisation Pilote : *Méta-Nef*, et il jetterait le code dé correspondant chaque fois qu'il pilote son vaisseau. Sur une autre embarcation, il utiliserait sa compétence Pilote habituelle. Mais comme il ne pilote que très rarement d'autres vaisseaux, il a effectivement tout intérêt à se spécialiser en Pilote : *Méta-Nef*.

COMPÉTENCES AVANÇÉES

Sur la fiche de personnage, vous remarquerez que certaines compétences sont accompagnées de la notation « av. » : ce sont des « compétences avancées ». Ces compétences nécessitent des années d'études et de pratique avec un maître. Les deux compétences avancées sont *Ingénierie (av.)* et *Médecine (av.)*.

En début de partie, ces compétences sont à 4D. Seuls les personnages qui ont des dés dans ces compétences avancées peuvent les utiliser. Dans le cas contraire, elles ne peuvent pas être utilisées, pas même avec le code dé de l'attribut dont elles découlent (*Technique*).

Pour ajouter des dés à une compétence avancée, il faut que votre personnage ait au moins 5D dans la compétence pré-requis correspondante. Ainsi, pour inscrire 5D en *Médecine (av.)*, il faut déjà avoir 5D en *Premiers soins*. Et pour inscrire 3D

en *Ingénierie (av.)*, il faut déjà avoir 5D dans l'une des compétences de « Réparation », la compétence avancée d'*Ingénierie* ne valant alors que dans ce domaine technique particulier. Quand un personnage achève une compétence avancée, celle-ci débute à 1D. En effet, contrairement aux autres, les compétences avancées ne commencent pas au même niveau que l'attribut dont elles dépendent.

Exemple : Si vous voulez mettre des dés de compétence en *Médecine (av.)*, vous devez d'abord passer à 5D la compétence en *Premiers soins* de votre personnage. Une fois ce niveau atteint, vous pouvez mettre 1D ou 2D en *Médecine (av.)*.

Exemple : Si vous voulez mettre des dés de compétence en *Ingénierie (av.)*, vous devez d'abord passer à 5D une des compétences de « Réparation » de votre personnage. Ainsi, pour acquies une compétence avancée en *Ingénierie : Instruments de vol (av.)*, vous devez d'abord augmenter votre compétence *Réparation Instruments de vol* à 3D. À ce moment-là seulement, vous pouvez mettre 1D ou 2D en *Ingénierie : Instruments de vol (av.)*.

Quand un personnage utilise une compétence pré-requis, il ajoute le code dé des compétences avancées dont il dispose éventuellement au jet de dés de la compétence pré-requis.

Exemple : Un personnage a les compétences suivantes : *Réparation Instruments de vol* à 5D et *Ingénierie Instruments de vol (av.)* à 1D. Lorsqu'il utilise sa compétence *Ingénierie : Instruments de vol (av.)* pour mettre au point une conduite de propulsion plus efficace, il ne jette que 1D. En revanche, s'il fait un jet pour sa compétence *Réparation Instruments de vol*, il jette 6D : 1D pour *Réparation Instruments de vol*, plus 1D pour *Ingénierie : Instruments de vol (av.)*.

Si vous ne répartissez pas les dés que vous sont attribués au départ sur une compétence avancée, alors rappe-la de la fiche.



Ces règles de spécialisation peuvent vous sembler quelque peu complexes, mais pas d'inquiétude, elles ne sont *aucunement indispensables*. Si vous découvrez les jeux de rôles ou si c'est la première fois que vous créez un personnage, même sans avoir doute créer

d'utiliser cette option et de vous spécialiser. Vous pourrez toujours appliquer les règles de spécialisation plus tard, pour un nouveau personnage ou pour améliorer les compétences d'un personnage existant. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Évolution de personnage » ci-après, dans ce chapitre.



2. INVESTIR QUELQUES KUBLARS POUR SON ÉQUIPEMENT

Un personnage qui commence le jeu avec quelques kublars en poche peut acheter de l'équipement et des armes. Pour avoir une idée des objets que votre personnage pourrait acheter, reportez-vous au chapitre « Armes et Technologies ».

Avant d'acheter des armes ou des équipements autres que ceux fournis sur votre fiche, mieux vaut d'abord consulter le maître de jeu. En effet, il a peut-être des idées bien précises pour votre groupe, qui pourraient être compromises par le transport d'équipements superflus. Certains maîtres de jeu n'autorisent pas les joueurs à posséder d'autres objets que ceux figurant sur leur fiche. Parfois, ils reçoivent en donation des objets spécifiques utiles pour une mission. Les maîtres de jeu peuvent autoriser les personnages à acheter du matériel au cours de l'aventure. D'ailleurs, rechercher, marchandiser et acheter un objet particulier peut très bien être l'objectif d'un scénario tout entier.

CRÉATION D'UN NOUVEL ARCHÉTYPE

Quand vous créez votre personnage, commencez par définir le genre de personne que vous désirez incarner. Pour ce faire, imaginez un « historique » du personnage et cochez les éléments qui forment sa « personnalité ». Par exemple, si vous préférez jouer un explorateur jovial plutôt qu'un explorateur non-violent, précisez qu'il a tendance à « consumer » seul dans sa cabine malgré son goût pour l'exploration et qu'il apprécie de revenir au sol pour rencontrer du monde et raconter ses exploits.

Vous pouvez même créer une citation-tipe pour mieux cerner encore votre personnage. Besoin d'idées ? Parcourez les albums de La Caste des Méta-Barons et trouvez un personnage auquel vous pourriez vous identifier. Étudiez sa façon de parler puis paraphrasez l'une de ses répliques pour en faire la citation de votre personnage. Vous pouvez aussi consulter le chapitre « Attributs et Compétences » qui recense des citations de plusieurs protagonistes des Méta-Barons. Y'a-t-il une compétence qui représente le mieux votre personnage et le domaine où il excelle ? Trouvez la compétence adéquate et faites votre la citation la plus appropriée.

Le cas échéant, pour trouver quelques idées, retournez à la section « Choisir d'un archétype ».

Type. Chaque fiche de personnage comporte une rubrique « Type ». Il s'agit d'un bref descriptif qui cerne en deux mots votre personnage. Bien souvent, il est formé d'une profession et d'un qualificatif (« explorateur non-violent », « mercenaire tête-brûlée » ou « noble banni »). Déterminez l'activité qui convient le mieux à votre personnage puis trouvez un mot qui décrit sa personnalité (« non-violent » ou une catégorie « banni », par exemple). Vous pouvez changer les types proposés en modifiant le qualificatif ou y associer de nouvelles activités et professions.

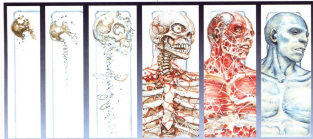
Exemple : Vous voulez jouer un personnage de type *Aristo* mais pas nécessairement l'un des archétypes proposés à la fin de ce livre. En fait, vous préférez jouer un noble très riche qui aime voyager. Comme « Type », vous pouvez alors indiquer « Noble globe-trotter ».

Jouer un mutant. Comme pour les autres, il est sans doute un peu risqué pour créer et incarner un mutant. En effet, ils sont généralement mal acceptés dans l'univers et vivent reclus dans les plus anodins « niveaux inférieurs des endocités et planètes instables ». En outre, de nombreux humains pratiquent activement la chasse aux mutants...

Affecter des codes de aux différents attributs. Lorsque vous créez votre propre archétype, aucun code de n'est affecté aux sept attributs. C'est à vous de choisir librement les codes de de vos différents attributs. Certaines règles doivent néanmoins être respectées pour être sûr que votre personnage s'harmonise bien avec les archétypes joués par les autres membres du groupe.

Comme pour les compétences, vous disposez d'un certain nombre de *dés* pour acheter ou améliorer les attributs de votre nouvel archétype. En l'occurrence, votre capital de départ est de 18D. Pour chaque attribut, le code de que vous affectez doit être compris dans la fourchette autorisée, comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Attribut	Code de mini./Code de maxi.
Aptitude	1D84D
Savoir	2D84D
Mécanique	2D84D
Perception	2D84D
Vigilance	2D84D
Technique	1D84D
Façonisme	0D84D



La valeur d'un D peut être subdivisée en trois unités, de sorte que vous n'êtes pas absolument obligé de donner des valeurs entières à vos codes des (1D, 2D, 3D, etc.). En effet, un « dé » étant équivalent à trois « points », vous pouvez répartir la valeur d'un dé sous la forme de points ajoutés : +1 représente « un point » ajouté, et +2 « deux points » ajoutés. Quand vous répartissez les trois points d'un dé sur différents attributs, vous obtenez soit trois fois « +1 », soit une fois « +2 » associé à un « +1 ». Il n'y a jamais « +3 », puisque au bout de trois « points », le code de passe à la valeur entière supérieure : 2D, 2D+1, 2D+2, puis 3D, 3D+1, 3D+2, puis 4D, etc.

Exemple : Votre « Noble globe-trotter » a 18D à répartir sur ses attributs. Avant toute chose, réfléchissez quelques instants aux domaines dans lesquels il doit être naturellement talentueux. Par exemple, vous parlez du principe qu'il doit être perspicace, apte à réagir rapidement et doué pour apprendre. Pour représenter ces points forts, vous affectez 4D à sa Perception, 4D à son Agilité et 3D à son Savoir. Pour chacun de ces attributs, le code de ne peut pas dépasser 4D. A ce stade, vous avez dépensé 11D sur les 18D et il vous reste 7D à répartir sur les autres attributs. Vous estimez que votre « Noble globe-trotter » n'a pas besoin de l'attribut Persécution et vous le laissez donc à 0D. En revanche, vous choisissez de dépenser deux dés en Mécanique, en Vigance et en Technique. Ces trois attributs passent à 2D. Il vous reste maintenant 1D. Chaque attribut a un code de compris dans les limites fixées. Vous décidez donc de diviser ce dernier dé en plusieurs points : « +1 » et « +2 ». Vous aimeriez bien accroître sa Perception de « +2 », mais il a déjà atteint son maximum. Vous ne pouvez pas passer sa Perception à 4D+1, ni même à 4D+2. Vous décidez donc de renforcer ses attributs les plus faibles et vous ajoutez le « +2 » à sa Vigance – qui passe à 2D+2 – et le « +1 » à son Savoir – qui passe à 3D+1.

Caractéristiques particulières. Certains archétypes ont des caractéristiques particulières, souvent liées à l'utilisation d'éléments cybernétiques. Si votre personnage n'est équipé d'aucune prothèse cybernétique, inscrivez « aucune » dans cette catégorie. Pour plus d'informations sur l'utilisation de la cybernétique pour accroître les capacités des personnages, reportez-vous au chapitre « Armes et Technologies ».

Mouvement. Les nouveaux personnages commencent avec un mouvement de 10. Inscrivez ce chiffre dans la rubrique « Mouvement » de la fiche. Cette valeur correspond à la capacité standard d'un être humain. En fait, ce score représente le nombre de mètres que peut parcourir un personnage au cours d'un round. Les règles de mouvement sont détaillées dans le chapitre « Mouvement et Puissances ». Le score de mouvement de votre personnage peut s'améliorer avec le temps – voir la section « Evolution du personnage » ci-après.

Points d'Amaraux. Chaque personnage commence en général avec un point d'Amaraux. Inscrivez « 1 » dans la rubrique « Points d'Amaraux ».

Points de Nécrorévé. En règle générale, les personnages commencent sans aucun point de Nécrorévé. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre « Honneur, Amaraux et Nécrorévé ».

Points de Personnage. Chaque personnage commence avec cinq Points de Personnage. Inscrivez « 5 » dans la rubrique « Points de Personnage ».

Équipement de départ. Pour commencer, équipez-vous de manière raisonnable. En dernier ressort, le maître de jeu décide de ce qui est raisonnable pour votre personnage. Ainsi, il peut vous interdire les équipements qui lui paraissent inutilitaires ou superflus pour l'histoire prévue. De la même manière, le maître de jeu peut imposer un handicap pour l'usage d'un matériel donné : fidélaté au groupe qui vous prive son artillerie lourde de combat, ennuis avec les autorités pour vol de matériel ou utilisation de matériel soumis à restrictions, etc. Le cas échéant, le maître de jeu peut dissuader aux joueurs que tel ou tel matériel entraîne un handicap.

Exemple : Votre « noble globe-trotter » a besoin d'une arme pour se défendre. Un Cogan serait un peu exagéré et vous optez pour quelque chose de plus discret : un pistolet de défense. Vous vous êtes également qu'un véhicule pour transporter pouvant s'adapter à n'importe quel terrain, ainsi qu'une bourse suffisamment garnie pour vivre selon votre rang... Dites quelques 150 kablans. Maintenant, vous demandez au maître de jeu un petit quelque chose parfaitement déraisonnable : un somptueux yacht spatial. Le maître de jeu réfléchit quelques instants puis vous l'accorde mais en toussant à cela une justification. Quand vous avez décidé de partir à l'aventure dans l'univers, vous vous êtes mis en quête d'un vaisseau. Pour l'acquies, vous avez vendu tout votre héritage, biens et propriétés. Ce vaisseau spatial représente dans l'intégralité de votre fortune. Si vous le perdez, vous perdez tout. Il comme de bien entendu, un yacht spatial aussi luxueux risque d'écarter les convives, et notamment celle des pirates et autres spécialités en quête de pièces de rechange.

Personnalisation de l'archétype. Une fois votre personnage créé, soumettez-le au maître de jeu. Ensemble, vous discuterez des modifications éventuellement nécessaires, notamment si l'un des aspects du personnage risque de déséquilibrer le jeu.

Maintenant, pour parachever votre personnage, reportez-vous à la section « Dernières touches ».



Quand je me trouve seule par les armes et l'équipement qu'il faut pour une mission, un de mes besoins est une perfection de matériel sur mesure. Cela demande un peu plus de travail et d'efforts mais le résultat sur le champ de bataille mérite l'investissement.

La seule théorie que j'ai pour les fiches de personnage. Ne vous découragez pas si vous ne trouvez aucun personnage qui vous plaise. Ces archétypes ne sont que des propositions et, avec un peu de travail, vous pourrez choisir vous-même le personnage que vous voulez jouer.



ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

À la fin d'une aventure, votre personnage reçoit en récompense des Points de Personnage. Plus vous atteignez d'objectifs, ou plus vous êtes performant, plus vous obtenez de Points de Personnage. Vous pouvez alors garder ces points pour augmenter vos jets de dés lors de votre prochaine partie ou les utiliser pour améliorer vos compétences, ou apprendre de nouvelles, autrement dit pour montrer que votre personnage évolue.

AMÉLIORATION DES COMPÉTENCES

Les compétences. Pour améliorer le code de d'une compétence d'un point (c'est-à-dire d'un tiers de niveau), il faut insérer un nombre de Points de Personnage équivalent au chiffre précédent le « D » de la compétence. Un point améliore le code de de « +1 » à de 2D+1 à 2D+2, ou de 3D+2 à 4D, par exemple.

D'une aventure à l'autre, les compétences ne peuvent être améliorées que d'un point uniquement. Le nombre de compétences que vous pouvez améliorer d'un point dépend alors du nombre de Points de Personnage dont vous disposez.

Exemple : Suite à sa dernière mission, Martin reçoit 10 Points de Personnage en récompense.

Jeff, qui joue Martin, décide que l'explorateur devrait améliorer ses compétences *Esquive* et *Armes à feu*. Actuellement, elles sont toutes deux à 3D+2. Pour passer l'*Esquive* à 4D Jeff doit dépenser trois Points de Personnage. De même, trois autres Points de Personnage lui sont nécessaires pour passer *Armes à feu* à 4D. À l'issue de sa prochaine aventure, Jeff devra dépenser quatre Points de Personnage pour monter son *Esquive* à 4D+1, puisque la valeur « 4 » précède le code de du nouveau niveau de compétence.

Jeff ne peut pas dépenser trois Points de Personnage pour passer son *Esquive* à 4D puis directement quatre autres points pour lui faire atteindre 4D+1. En effet, il doit attendre d'avoir accompli une nouvelle mission pour améliorer à nouveau cette compétence d'un point.

Une fois les compétences *Esquive* et *Armes à feu* montées à 4D, il reste à Jeff quatre Points de Personnage. Il décide alors de les garder pour plus tard.

En règle générale, les joueurs doivent attendre la toute fin d'une aventure pour améliorer les compétences de leur personnage. Toutefois, si le maître de jeu estime la chose justifiée, il peut autoriser les joueurs à améliorer les compétences de leurs personnages au cours de l'aventure, par exemple lorsqu'un laps de temps assez long s'est écoulé entre deux scènes - tel qu'un voyage de plusieurs jours dans l'hyperspace.

Spécialisations. Améliorer une spécialisation coûte un nombre de Points de Personnage équivalent à la moitié du chiffre se trouvant devant le « D », arrondi au supérieur. Augmenter une spécialisation n'a aucune incidence sur la compétence de base, et vice-versa. Il faut bien considérer ces deux compétences comme étant parfaitement distinctes du point de vue de l'évolution du personnage.



Une fois défini, votre personnage n'est censé à tout jamais à son code dès le départ. Il évolue au fur et à mesure des parties. Tout le monde a la possibilité de s'améliorer. Plus votre personnage sollicite ses capacités, utilise ses compétences et apprend de nouvelles expériences, plus il gagne en habileté et en maîtrise.

Même moi qui suis la fille de celle qui commandait cette compagnie de mercenaires, j'ai dû faire mes classes et gagner peu à peu les échelons, avant de reprendre le commandement laissé par ma mère. J'ai appris ce que c'était que de combattre en première ligne, d'attendre le signal d'une attaque dans le froid et la peur, de commander et d'exécuter des ordres de commando, et aussi d'être à des centaines de km de désapprobation. Les bonnes expériences m'ont autant appris que les mauvaises. Dans le jeu, les personnages apprennent aussi grâce à l'expérience et ils améliorent leurs performances en échange leurs compétences en fonction ceux qui ont quelque chose à leur enseigner et en s'entraînant avec eux.

À cet égard, Agnar van Sals et son bon exemple. N'a grandi sous la tente de sa mère, recluse sur Anathra, la montagne sacrée d'Oghar. Hélas, elle a transmis les entraînements puissants paternels des Shabla-Cad et elle a forgé en lui un cœur de guerrier. Au bout de son initiation, il était devenu suffisamment fort pour servir aux dépens de combat impécables par son père. Par la suite, avec le temps et l'expérience, il devient aussi puissant pour définir, au cœur de leur place forte, les machines Shabla-Cad et leurs formidables puissances paternelles.

Votre personnage n'a pas été par aussi bon. Mais un jour, dans un avenir...



Exemple : Jell veut améliorer la compétence *Servir* : Montagnon de Martin, dont le code de est 6D. S'il s'agissait d'une compétence normale, Jell devrait investir six Points de Personnage pour la monter à 6D+1. Mais comme *Servir* : Montagnon est une spécialisation, il ne lui en coûte que trois Points de Personnage. Sa compétence générale *Servir*, qui est à 5D, n'augmente pas puisqu'il a seulement amélioré sa spécialisation. S'il voulait passer sa compétence *Servir* à 5D+1, Jell devrait investir 5 Points de Personnage supplémentaires.

Les spécialisations ne peuvent pas être supérieures de plus de 5D à la compétence de base à laquelle elles se rattachent. Pour poursuivre l'amélioration d'une telle spécialisation, il faut au préalable améliorer la compétence de base. Dans le cas où la compétence de base n'a jamais été améliorée - auquel cas c'est le code de de l'attribut qui s'applique -, la spécialisation ne peut pas être supérieure de 5D au code de de l'attribut. A ce stade, il faut améliorer la compétence de base.

Exemple : Après un certain nombre de missions, Martin a porté sa spécialisation *Servir* : Montagnon à 10D ! Mais il n'a absolument pas amélioré sa compétence *Servir*, qui n'est qu'à 5D. Il ne peut donc plus augmenter sa spécialisation *Servir* : Montagnon, tant qu'il n'améliore pas sa compétence de base *Servir*.

Compétences avancées. Améliorer une compétence avancée coûte un nombre de Points de Personnage égal à trois fois le chiffre devant le « D ». Augmenter une compétence avancée n'a aucune incidence sur la compétence pré-requis, et réciproquement. Considérez ces deux compétences comme étant parfaitement distinctes, du point de vue de l'évolution du personnage.

Pour autoriser des personnages à augmenter le code de de certaines compétences avancées particulières, le maître de jeu peut leur imposer de suivre d'abord une formation. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Facteurs de progression facultatifs » ci-après. Ensuite, du fait de cette formation, le maître de jeu peut choisir d'abaisser le coût en Points de Personnage à deux fois le chiffre devant le « D », au lieu de trois.

Exemple : Un personnage avec 2D en Ingénierie : *Instruments de son jeu* doit dépenser six Points de Personnage pour passer à 2D+1. Or, comme le personnage doit passer une semaine sur une planète marquée entre deux aventures, le maître de jeu décide qu'il peut y approfondir ses connaissances en travaillant sur un site de conception et d'entretien de vaisseaux spatiaux, et augmenter ainsi le code de de sa compétence avancée.

FACTEURS DE PROGRESSION FACULTATIFS

Le maître de jeu peut imposer divers facteurs supplémentaires dans l'évolution des personnages, tels que le temps

d'entraînement et les professeurs. Ces deux facteurs affectent la manière dont vos compétences progressent lorsque vous dépensez des Points de personnage. Ces contraintes restreignent le réalisme du jeu mais elles demandent aussi plus de calculs. Il est recommandé aux joueurs et maîtres de jeu débutants de jouer plusieurs fois avant d'utiliser ces règles facultatives.

Temps d'entraînement. Si les personnages ont utilisé une compétence ou une spécialisation au cours de leur dernière aventure, ils ne sont pas tenus de consacrer du temps à l'entraînement - pour pouvoir les augmenter. Il leur suffit de dépenser leurs Points de Personnage pour les faire progresser d'un point.

En revanche, si un personnage n'a pas utilisé une compétence ou une spécialisation au cours de sa dernière aventure, il doit alors s'entraîner. Cet entraînement explique que le personnage accroît une compétence qu'il n'a pas utilisée depuis un certain temps. Un personnage qui s'entraîne seul doit consacrer deux jours à l'entraînement pour chaque Point de Personnage qu'il investit pour l'amélioration d'une compétence. Si un personnage a un professeur (voir ci-après), il ne consacre qu'une seule journée à l'entraînement pour chaque Point de Personnage investi pour l'amélioration d'une compétence.

L'entraînement pour améliorer une compétence exige une étude et une pratique consciencieuses. Pendant l'entraînement, un personnage consacre tous ses efforts sur l'amélioration de sa compétence. Il ne peut donc pas envisager d'améliorer plus d'une compétence à la fois et il ne peut pas non plus se concentrer sur son entraînement lorsqu'il entame une aventure.

Exemple : Martin améliore sa compétence *Esquive* de 3D+2 à 4D, ce qui lui coûte trois Points de Personnage. Supposons qu'il n'ait pas utilisé son *Esquive* lors de sa dernière mission. Sans professeur, il doit consacrer six jours à l'entraînement : deux jours d'entraînement pour chacun des trois Points de Personnage. S'il trouve un professeur pour l'aider à améliorer sa technique, il doit toujours investir trois Points de Personnage pour augmenter sa compétence, mais son entraînement ne dure que trois jours au lieu de six.

La compétence d'un personnage ne peut pas être améliorée avant la fin de son entraînement. Si l'entraînement est interrompu, pour une raison ou une autre, alors la compétence ne monte pas de niveau. Toutefois, le temps d'entraînement déjà écoulé et les Points de Personnage déjà investis restent comptabilisés lors de l'augmentation de la compétence.

Vous pouvez réduire le temps d'entraînement en investissant un Point de Personnage supplémentaire par jour supprimé. Cela dit, quel que soit le nombre de Points de Personnage que vous êtes prêt à investir, le temps minimum d'entraînement pour augmenter une compétence est toujours d'une journée.

Exemple : Martin s'entraîne seul pour porter sa compétence *Esquive* de 3D+2 à 4D. Il dépense trois Points de Personnage et consacre six jours d'entraînement. Mais au bout de deux jours, il est appelé en



mission de repérage et doit interrompre son entraînement. Une fois cette tâche terminée, Martius reprend son entraînement. Il lui reste quatre semaines pour venir à bout des six jours réglementaires. Mais Martius s'inquiète et décide de dépenser trois Points de Personnage pour réduire son entraînement de trois jours. Il n'a donc plus qu'une semaine à consacrer à l'entraînement avant d'améliorer sa compétence Équipe.

Professeurs. Les personnages apprennent beaucoup plus rapidement sous la houlette d'un professeur. En effet, avec un maître, le temps d'entraînement est seulement d'une journée par Point de Personnage investi pour améliorer une compétence. La compétence ou la spécialisation du professeur - matérialisée par son code de - doit être supérieure à celle du personnage, avant bien sûr qu'il ne l'améliore. Un professeur n'est plus à même de former un personnage lorsque sa compétence est du même niveau que celle de son élève.

Le cas échéant, le maître de jeu peut autoriser un personnage à dispenser un enseignement aux autres, pour leur permettre d'améliorer une compétence. D'autres fois, les professeurs sont des personnages non joueurs, gérés par le maître de jeu. Il n'est pas rare qu'un personnage se mette en quête d'un professeur mais le maître de jeu n'est absolument pas tenu de lui en fournir un simplement parce qu'il veut apprendre sous la direction d'un maître.

D'ailleurs, le maître de jeu peut très bien faire de la recherche d'un professeur hautement qualifié une aventure complète. Cette idée convient particulièrement pour des compétences rares, connues uniquement sur des planètes primitives, des spécialisations inhabituelles ou des compétences avancées. En échange de leur enseignement, ces professeurs prestigieux peuvent aussi exiger des services, des faveurs particulières, des missions ou encore toute autre forme de paiement.

Exemple : Plutôt que de s'entraîner seul, Martius trouve un professeur pour l'aider à hausser sa compétence Équipe de $3D+2$ à $4D$. Lors d'un de ses voyages, il rencontre une troupe d'auteurs ambulants. Parmi eux, se trouve Goll l'acrobate. Goll a une compétence Équipe de $4D$. Comme son code de jeu plus élevé que celui de Martius ($3D+2$), il peut entraîner l'exploitant. Au terme de son entraînement, Martius voit sa compétence Équipe passer à $4D$. Comme son score est maintenant identique à celui de son professeur, il ne peut plus rien apprendre de Goll. S'il veut encore augmenter sa compétence, il lui faut trouver un nouveau maître plus expérimenté.

Entraînement avancé et professeurs. Améliorer des compétences avancées requiert un apprentissage plus approfondi et un entraînement plus intense. Si vous utilisez les

règles de progression facultatives, autorisez les personnages à augmenter leurs compétences avancées en investissant un nombre de Points de Personnage égal à deux fois le chiffre devant le « D », au lieu de trois fois ce chiffre. Néanmoins, dans ce cas, le personnage doit effectivement consacrer tout le temps voulu à son entraînement.

Sans professeurs, un personnage a besoin de deux semaines d'entraînement pour chaque Point de Personnage investi. Si il trouve un professeur, il n'a besoin que d'une semaine pour chaque Point de personnage investi. Les personnages peuvent réduire leur temps d'entraînement en investissant un Point de Personnage supplémentaire par jour supprimé. Cela dit, quel que soit le nombre de Points de Personnage qu'ils sont prêts à investir, le temps minimum d'entraînement pour augmenter une compétence avancée est toujours d'une semaine.

Exemple : Un personnage veut faire passer sa compétence avancée Ingénierie : Instruments de vol (Int) de $2D$ à $2D+1$. Pour ce faire, il investit quatre Points de Personnage au lieu de six, puisqu'il applique les règles facultatives. Il doit donc s'entraîner seulement quatre semaines pour augmenter le niveau de sa compétence. S'il trouve un professeur qui a une compétence Ingénierie : Instruments de vol (Int) de $2D+1$ ou plus, son temps d'entraînement est ramené à deux semaines. S'il investit sept Points de Personnage supplémentaires, il peut réduire son temps d'entraînement d'une semaine mais il pourrait tout aussi bien en investir quatre pour s'éviter qu'une semaine et trois jours d'entraînement.

ACQUISITION DE NOUVELLES COMPÉTENCES

Compétences et Spécialisations. Les personnages peuvent acquies de nouvelles compétences et spécialisations en investissant assez de Points de Personnage pour monter d'un point au-dessus du code de de leurs attributs. Cette même procédure s'applique pour l'amélioration des compétences et spécialisations existantes.

Exemple : Martius n'a pas de dé en Bagarre mais il veut augmenter cette compétence. L'attribut correspondant (Agilité) est à $2D+2$. Il dépense donc deux Points de Personnage pour faire passer sa compétence Bagarre à $3D$.

Comme pour l'Amélioration des Compétences (voir ci-dessus), le maître de jeu peut imposer aux personnages de suivre l'enseignement d'un professeur ou de consacrer du temps à l'entraînement. Pour plus de précisions, reportez-vous à la section « Facteurs de progression facultatifs ».

Compétences avancées. Pour acquies une compétence avancée, un personnage doit avoir au minimum $5D$ dans la compétence pré-requis. Ensuite, il doit dépenser deux Points de Personnage pour acquies $1D$ dans cette compétence. Une fois cette étape franchie, la compétence s'améliore selon les mêmes règles que pour les compétences avancées standard (voir ci-dessus). Le maître de jeu peut imposer aux personnages désireux d'acquies une nouvelle compétence avancée de trouver un professeur pour les entraîner.

Exemple : Un personnage veut acquies la compétence avancée Ingénierie : Instruments de vol (Int).



La compétence pré-requis - Réparation Instruments de vol - doit être à 3D. Si c'est le cas, le personnage peut alors apprendre *Anglais* à Instruments de vol (avi) en dépensant deux Points de Personnage.

AUTRES SCORES DE JEU

Amélioration des attributs. Améliorer des capacités innées, telles que celles représentées par les attributs, est beaucoup plus long et difficile que d'améliorer des compétences. Ainsi, augmenter le code de d'un attribut d'un point coûte dix fois le chiffre figurant devant le « D ». Un attribut ne peut être amélioré que d'un point à la fois. Le vainqueur, le maître de jeu pourra appliquer les règles facultatives relatives aux professeurs et à l'entraînement, auquel cas les attributs sont pris en compte comme des compétences avancées pour ce qui est des temps d'entraînement et de l'incidence des professeurs sur la progression.

Quand un personnage améliore un attribut d'un point, toutes les compétences relevant de cet attribut - sauf les compétences avancées - augmentent d'un point.

Exemple : Martius pense qu'il devrait hausser son attribut *Agi* de 2D+2 à 3D. Cette opération lui coûte 20 Points de Personnage. Une fois *Agi* à 3D, toutes les compétences s'y rattachant augmentent d'un point. Il a donc 3D à toutes les compétences qu'il n'a pas améliorées et 4D à celles qu'il avait haussées à +1 : *Esquiver* et *Armes* à jeu.

Quel que soit le nombre de Points de Personnage dont vous disposez, vous ne pouvez pas augmenter le code de vos attributs à l'infini. Chaque fois que vous augmentez un attribut, vous faites un jet - du nombre de dés correspondant à son nouveau code de - contre le maître de jeu qui jette 4D, c'est-à-dire le niveau maximal habituellement accessible pour la plupart des attributs (voir tableaux dans la section « Citation d'un nouvel archétype » ci-avant).

Si le total du maître de jeu est égal ou supérieur à celui du personnage, l'attribut est amélioré.

Si le score du personnage est supérieur à celui du maître de jeu, l'attribut ne progresse pas et le personnage récupère la moitié des Points de Personnage investis.

Exemple : Martius veut porter son attribut *Savoir* de 4D à 4D+1. Il investit alors 40 Points de Personnage puis jette les dés correspondant à son nouveau code de, en l'occurrence 4D+1. Il obtient 16.

Le maître de jeu détermine que 4D est le maximum pour un humain. Il jette donc 4 dés et obtient 14. Puisque le total de Martius est supérieur à celui du maître de jeu, son *Savoir* ne s'améliore pas mais il récupère quand même 20 Points de Personnage. Si son total avait été égal ou inférieur à celui du maître de jeu, son *Savoir* serait passé à 4D+1.

Amélioration des Prénoms. Du fait qu'ils représentent des facultés naturelles puissantes, les pouvoirs *Prénoms* démarrent à 0D pour de nombreux archétypes. Pour avoir 1D en *Prénoms*, il en coûte 20 Points de Personnage. Toutes les compétences rattachées aux *Prénoms* (*Angie*, *Maîtrise* et *Influencer*) passent alors à 1D. Après cette première étape, les *Prénoms* augmentent comme tous les autres attributs.

Avant d'augmenter l'attribut *Prénoms* de votre personnage, parlez-en avec le maître de jeu.

En effet, les personnages dotés de ces facultés peuvent parfois déséquilibrer le jeu. Pour en savoir plus sur les *Prénoms* et les compétences qui s'y rattachent, rendez-vous au chapitre « Les Pouvoirs *Prénoms* ».

Mouvement. En dépensant un nombre de Points de Personnage égal à leur score de *Mouvement*, les personnages peuvent améliorer celui-ci de 1 - soit d'un mètre. Si le maître de jeu applique les règles facultatives, le *Mouvement* est pris en compte comme une compétence avancée pour ce qui est des temps d'entraînement et de l'incidence des professeurs sur la progression.

La progression du *Mouvement* est limitée à deux mètres au-delà du score de départ.

Exemple : Pour passer son *Mouvement* de 10 à 11, Martius doit dépenser 10 Points de Personnage. Il pourra plus tard l'améliorer de nouveau de 11 à 12, en dépensant 11 Points de Personnage, mais il ne pourra alors plus l'augmenter. Avec deux mètres de plus qu'à l'origine, il aura atteint son stade ultime de progression.



Voilà ! Je suis ce que vous avez obtenu comme les étapes nécessaires à la création, puis l'amélioration des personnages. Si vous voulez consulter des détails supplémentaires concernant le fonctionnement des compétences, aller consulter de très proches « Liste des compétences de jeu de rôles Méta-Baron » dans le chapitre « *Attributs* et *Compétences* » juste après. Et si vous avez le temps, lire entièrement ce chapitre. Maintenant, si vous avez joué « *Exploration* à Lince » - et le li *« Chapitre »* « *Guide de l'auteur* », il ne vous reste plus qu'à trouver un maître de jeu pour vous embarquer dans une nouvelle aventure. Si vous envisagez de devenir maître de jeu, il vous reste encore un peu de livres. Tout d'abord, vous devez absolument lire le chapitre suivant mais également parcourir avec des autres sections de livres. Évidemment, si vous êtes à l'arrêt de la lecture de ce manuel officiel d'Initiation de Gygis qui totalise « 847 pages » et qui, bien sûr, assure l'obligatoire « 63 années de lecture, respectivement, respectivement de Gygis, de lire ce livre pas, lui, d'expliquer l'apologie contre ses règles pour punir les joueurs. Mais cela ne vaut vraiment la peine. Une fois que vous aurez exploré l'ensemble, vous pourrez consulter par étapes « *Améliorer l'initiation* » parvenu de mieux des l'histoire des Méta-Barons.





ATTRIBUTS & COMPÉTENCES

Vous avez créé votre personnage mais ce n'est qu'un début. Vous avez dessiné dans les grandes lignes sa personnalité, son histoire et ses capacités, et votre personnage est devenu une vieille connaissance... Cependant, vous ne maîtrisez pas encore pleinement l'utilisation de toutes ses compétences, pour faire face aux difficultés du jeu. Vous avez les moyens de créer un



personnage intéressant mais il n'a pas passé l'épreuve du feu. C'est comme l'entraînement au combat - il vous prépare à la bataille mais rien ne remplace la véritable expérience sous les feux du canon.

Ce sont les attributs et les compétences qui donnent véritablement vie à votre personnage. Vous verrez comment procéder dans ce chapitre, où vous trouverez la description et l'utilisation de toutes les compétences, avec des indications générales et des exemples précis pour leur attribuer des niveaux de difficulté.

Grâce à votre bref entraînement, au cours des pages précédentes, vous savez maintenant que les personnages de Jeu de rôles Méta-Barons sont définis par sept attributs : Agilité, Savoir, Mécanique, Perception, Vigueur, Technique et Psionique. Chaque attribut possède une série de compétences associées qui emploient son code de.

De toutes les règles et les tableaux contenus dans ce livre, il vous suffit de retenir un principe de base pour jouer. Les mécanismes du jeu, notamment l'utilisation des attributs et des compétences, reposent sur cette règle fondamentale :

Fixez un niveau de difficulté. Si le jet du personnage est supérieur ou égal à ce chiffre, l'action est réussie.

Lorsque votre personnage veut entreprendre une action qui présente un risque d'échec, avant infuser soit-il, le maître de jeu détermine le niveau de difficulté selon la complexité de cette tâche, en utilisant les indicateurs de ce petit guide. Si votre jet est supérieur ou égal au niveau de difficulté, votre personnage réussit à accomplir la tâche. C'est la règle essentielle à retenir pour jouer à ce jeu de rôle.

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Temps Requis : Ce paramètre indique le temps nécessaire pour appliquer la compétence. Nombreuses sont les compétences (notamment celles de combat) qui s'utilisent en un tour. D'autres plus complexes, comme *Ordre* ou *Interfacé/paratexte*, peuvent se mesurer en minutes, en heures et même en jours, selon la complexité de l'action. Les indications de temps fournies ici sont très générales - le maître de jeu est libre d'adapter le temps requis à la situation et à l'histoire.

Spécialisations : Votre personnage peut se concentrer sur un aspect particulier d'une compétence en choisissant une spécialisation. Dans la description de chaque compétence, étudiez les différents types de spécialisations possibles et consultez les exemples proposés. Un conseil : si c'est la première fois que vous jouez au jeu de rôle Méta-Barons, attendez d'avoir une meilleure connaissance du jeu avant d'utiliser les spécialisations.

La description de chaque compétence explique ce que votre personnage peut accomplir en l'utilisant. Vous y trouverez aussi des exemples de niveaux de difficulté et de modificateurs, ainsi que toutes les informations à consulter sur l'utilisation de cette compétence.

COMPÉTENCES D'AGILITÉ

L'attribut *Agilité* mesure la dextérité physique de votre personnage : coordination œulo-manuelle, rapidité, équilibre. Si votre personnage a une *Agilité* élevée, il est doué pour viser, esquiver les attaques, devenir un bon pickpocket et manœuvrer en apesanteur. Les personnages ayant une *Agilité* faible manquent d'adresse.

Parmi les compétences d'Agilité, certaines s'appliquent essentiellement au combat et appartiennent à trois catégories : combat à distance, combat rapproché et réaction.

COMPÉTENCES DE COMBAT À DISTANCE

L'Agilité comprend certaines compétences de « combat à distance » qui permettent aux personnages d'utiliser des armes pour attaquer leurs adversaires à distance. Ces compétences fonctionnent toutes de la même manière dans le jeu.

Lorsqu'un personnage tire avec une arme, le maître de jeu détermine son niveau de difficulté en fonction de la distance de la cible. Plus celle-ci est éloignée, plus le niveau de difficulté est élevé. Le « tableau des rayons d'action » aide les maîtres de jeu à évaluer le rayon d'action en fonction de l'éloignement approximatif de la cible. Il faut cependant préciser que les armes personnelles sont efficaces à des

portées différentes, comme le décrit le chapitre « Armes et Technologies ».

Une fois le niveau de difficulté du tir fixé, faites un jet avec la compétence d'Agilité appropriée. Si le jet égale ou dépasse le niveau de difficulté, vous touchez votre cible.

Cela semble simple, mais les actions initiées par la cible, comme de nombreux autres facteurs, peuvent augmenter la difficulté du tir. La cible peut s'esquiver - en utilisant une « compétence de réaction » - ou se mettre à couvert. Vous trouverez toutes les explications sur ces facteurs de combat dans le chapitre « Combat et Blessures ».

Les compétences de « combat à distance » incluent : *Pallo-armes*, *Armes à feu* et *Lancer* - *Artillerie* est également une compétence de « combat à distance » mais elle dépend de l'attribut *Mécanique*.

COMPÉTENCES DE COMBAT RAPPROCHÉ

L'Agilité comprend les compétences de combat que votre personnage utilisera pour les corps à corps : *Pallo-armes*, *Bague*, *Arts martiaux* et *Corps à corps*.

Pour toucher une cible avec une compétence de « combat rapproché », il faut que votre jet soit supérieur ou égal au niveau de difficulté. Lorsque vous utilisez *Bague* ou *Arts martiaux*, le niveau de difficulté pour toucher une cible est Très facile (5) mais les niveaux de difficulté de certaines armes de corps à corps ou pallo-armes peuvent varier sensiblement (voir le chapitre « Armes et Technologies »).

Tout comme pour les compétences de « combat à distance », la cible peut parer l'attaque en utilisant une « compétence de réaction » ou trouver un abri. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Combat et Blessures ».

COMPÉTENCES DE RÉACTION

Certaines compétences d'Agilité font office de « compétences de réaction » pour permettre d'éviter ou de parer les attaques. Lorsque votre personnage est attaqué, et que vous faites un jet de « compétence de réaction », votre jet devient le nouveau niveau de difficulté pour l'attaquant.

Esquiver et *Manœuvrer en apesanteur* sont les principales compétences de réaction, mais *Bague*, *Arts martiaux* et *Corps à corps* peuvent également servir à contrer des attaques de ce type. Vous pouvez de plus utiliser les compétences de *Mécanique* telles que *Pilotage*, *Manœuvre d'armes mobile* et *Conduite* pour mieux manœuvrer votre véhicule et « esquiver » les tirs ennemis.

Défense complète : Votre personnage peut utiliser une « compétence de réaction » pour constituer une « défense complète » face à une attaque. Dans ce cas, il faut effectuer un jet avec la compétence de réaction appropriée et le résultat vient s'ajouter au niveau de difficulté de l'attaquant. Un inconvénient : le personnage qui entreprend une défense complète ne peut accomplir aucune autre action pendant ce tour !

Le chapitre « Combat et Blessures » explique plus en détail comment utiliser les compétences de réaction.

PALLO-ARMES

Temps requis : un tour.

Spécialisations : aptitude à manier une pallo-arme spécifique : *Épée*, *Arc*, *Hache*, *Mousquet*, *Arbalète*, etc.

Utiliser la compétence *Pallo-armes* pour toute attaque

efficaces grâce à une arme à feu dépassée, un arc ou une arme de corps à corps. Les personnages qui appartiennent à des mondes aux technologies primitives développent souvent cette compétence. La maîtrise des paléo-armes est souvent un gage de fierté dans leur culture et leur pratique fait partie des coutumes. Être expert dans l'usage d'une de ces armes n'est pas une simple compétence mais un véritable art de vivre. De tels personnages préfèrent les armes obsolètes de leur monde d'origine à leurs équivalents modernes. Pour eux, affronter un ennemi muni d'un équipement plus avancé est honorable, même si cela implique souvent de perdre la vie.

Paléo-armes sont aussi de compétence de réaction puisqu'elle permet de parer les coups en combat rapproché dans des affrontements au corps à corps.

Pour l'utilisation d'une paléo-arme de combat à distance telle que l'arc ou l'arbalète, la difficulté d'atteindre la cible dépend de la distance qui sépare celle-ci du tirer - voir le « tableau des rayons d'action ». Ceux qui utilisent les paléo-armes sont souvent trop fiers pour faire usage d'armes à feu et préfèrent attaquer avec un arc ou engager un combat rapproché. Dans un combat à mains nues, le niveau de difficulté de toucher avec une attaque de paléo-arme est Très Facile (5), tant que l'adversaire n'utilise pas une compétence de réaction pour tenter une parade ou une esquive. Une telle attaque peut être contrée en utilisant Corps à corps ou Paléo-armes. Esquive ne permet pas de parer une attaque de paléo-arme mais aide un personnage à éviter simplement un coup.

Une attaque réussie de paléo-arme inflige des dommages égaux au jet de Vigor du personnage auquel s'ajoute le bonus de l'arme.

Le maintien d'une paléo-arme en combat rapproché requiert une grande discipline. Par conséquent, les personnages utilisant cette compétence contre un adversaire qui se défend avec Corps à corps ou Esquive peuvent jouer deux dés par Point de Personnage utilisé pour accroître leur score. Ce bonus leur revient aussi quand ils infligent des dommages avec des coups de paléo-arme. Les personnages qui n'ont pas amélioré leur

compétence Paléo-armes ne bénéficient pas du bonus des Points de Personnage.

Si vous décidez d'améliorer cette compétence, ne choisissez pas un type d'armes mais une arme particulière - votre paléo-arme préférée, l'arme de prédilection. Il peut s'agir de l'épée paternelle, de l'arc d'un ancêtre ou d'une dague que votre frère a brandie dans une grande bataille - certains archétypes qui maîtrisent cette compétence possèdent de telles paléo-armes. Les personnages entraînés aux paléo-armes considèrent le combat comme un art noble et ne doivent donc utiliser que leur paléo-arme légitime. Le maître de jeu pourra décider de priver les personnages du bonus des Points de Personnage s'ils n'utilisent pas leur arme de prédilection.

Exemple : Lucardo utilise l'épée de ses ancêtres contre un royaume armé d'une barre de métal. Son niveau de Paléo-armes est de 5D+2, et son adversaire effectue un jet de Corps à corps pour contrer l'attaque avec sa barre. Lucardo n'obtient que 11 et rate son jet. Il utilise un Point de Personnage et, comme il choisit Paléo-armes contre un adversaire utilisant Corps à corps, lance deux dés au lieu d'un. Le 8 qu'il obtient lui donne un résultat final de 19, ce qui suffit à toucher le royaume. Lucardo pourrait éventuellement employer un autre Point de Personnage pour ajouter deux dés à son jet de dommages mais il préfère renoncer à cette option pour les conserver.

« La mort est l'unique sort du guerrier... Mieux vaut mourir en combattant que subir le délabrement d'un compromis... »

— Dame Elna von Solus

BAGARRE

Temps requis : un round.

Spécialisations : type de bagarre - Boire, Lutte, etc.

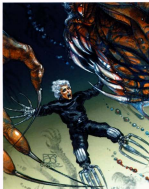
Cette compétence de « combat rapproché » indique que le personnage peut se battre sans arme, à mains nues. Pour les créatures, Bagarre représente la capacité d'attaquer avec leurs armes naturelles - griffes, dents, queues, etc.

Bagarre sert aussi de « compétence de réaction » pour parer des coups de Bagarre ou d'Arts martiaux, si vous n'êtes pas armé.

Le niveau de difficulté des coups portés grâce à Bagarre est Très Facile (5), tant que le défenseur n'utilise pas une compétence de réaction Bagarre ou Arts martiaux pour parer ou esquiver l'attaque. Aussi, si vous lancez une attaque en utilisant Bagarre contre quelqu'un qui utilise Corps à corps, révisez votre stratégie. Esquive n'interrompt pas Bagarre mais peut permettre d'éviter rapidement un coup.

Une attaque de Bagarre réussie inflige des dommages égaux à un jet de l'attribut Vigor du personnage.

Au-delà des coups, le personnage peut utiliser la compétence Bagarre pour capturer son adversaire. Un personnage qui agrippe son adversaire peut l'empêcher en l'immobilisant au sol - bras coincés, épaulé maintenant, etc. - pour empêcher toute contre-attaque. Quand un personnage tente d'attraper quelqu'un à bras le corps, augmentez la difficulté de +10 pour la faire passer à Difficile (20) ou rebaissez le jet de réaction du défenseur de +10. Si le jet de l'attaquant dépasse ce nouveau niveau de difficulté, le défenseur se retrouve dans une position délicate qui l'empêche de rendre les coups - courbé avec les bras tendus derrière le dos, par exemple. L'attaquant peut infliger automatiquement des dommages à chaque round durant lequel il tient son adversaire à sa merci.



ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES DANS LE JEU DE RÔLES MÉTA-BARONS

MÉTIER : niveau de l'attribution physique des personnages, y compris leurs réflexes.

Armes à feu : utilisation de tous les types d'armes à feu, des petits automatiques aux lance-roquettes, y compris les armes non-letales (emploi d'un télescop).

Des munitions : maîtrise d'une technique de combat à main nue plus délicate que la simple bagarre. Pour il des personnages utilisant ces différents compétences. Bagarre ou fignoles, l'utilisateur peut jouer deux fois pour chaque point de compétence utilisé pour améliorer un jet d'un des munitions.

Bagarre : maîtrise du combat à mains nues.

Corps à corps : maintien des armes de contact (épées, sabres) ainsi que sans armes d'épée.

Course : aptitude à courir rapidement en évitant les obstacles et sans trébucher.

Équitation : aptitude à maîtriser et utiliser des montures domestiquées.

Épée : aptitude à échapper au danger en tirant les ennemis ou les ennemis.

Lance : maîtrise de lance de précision de tous types de projectiles - grenades, pierres, coquilles, etc. La compétence Détecteur est nécessaire pour lancer des grenades sans pour autant de détruire une cible bien précisée.

Munitions et appât : aptitude à manœuvrer seul dans des situations à grande échelle. Cette compétence permet à un personnage équipé d'une combinaison soignée (protection de munitions à distance dans l'espèce) et même un déplacement par bonds ou impulsions.

Petit-arms : maintien des armes de corps à corps ou à faible portée d'action qui ne sont plus communément utilisées dans l'univers. Il ne s'agit pas uniquement d'une compétence, mais bel et bien d'un art à part entière. Les compétences, liés à des personnages utilisant ces différents compétences. Corps à corps ou épée, l'utilisateur peut jouer deux fois pour chaque point de compétence utilisé pour améliorer un jet de Petit-arms.

Shot-passer : grande dextérité manuelle permettant de voler discrètement et d'acquiescer des objets.

VOIE : niveau des aptitudes intellectuelles des personnages.

Topographie : connaissance des données géographiques - plaines, rivières, vallées, montagnes, etc. - et, plus spécifiquement, des éléments produits par une civilisation - sites habités, zones de production minière, aéroports, installations militaires, etc.

Intelligence : connaissance des circuits complexes des administrations et aptitude à les utiliser pour obtenir des informations, des faveurs, etc.

Connexion : maîtrise des protocoles-commerciaux et aptitude à traiter la valeur des devis et faire les bonnes affaires.

Connaissance de la rue : connaissance des organisations criminelles, du monde noir et autres activités illicites.

Culture : assimilation des us et coutumes des différents cultures et des protocoles et usages.

Insulation : maîtrise théorique d'un domaine précis, mais sans aucune expérience pratique dans ce domaine - par exemple, un insulateur spécialisé dans les palatiers - sans contact d'insulation de détail sur ces

domaines, mais est incapable de les manier s'il n'a pas la compétence Petit-arms.

Inimidation : aptitude à influencer les autres par la présence physique, les menaces verbales et la peur.

Langues : maîtrise de différents modes de communication écrits, parlés et non-verbales.

Mécanisme juridique : connaissance des modes opératoires des lieux de l'ordre et des systèmes judiciaires.

Race élite : connaissance et compréhension des races élites - caractéristiques, physiologiques, coutumes, et langues.

Serde : connaissance des techniques de survie en situations hostiles et non-civiles.

Tactique : maîtrise des techniques de déplacement et de manœuvre de forces militaires.

Mémoire : capacité à réviser ses notes et à la restituer.

MÉCANIQUE : niveau des aptitudes des personnages dans l'utilisation de dispositifs et équipements mécaniques.

Arrière : utilisation efficace d'armes lourdes montées sur des véhicules au sol ou des véhicules spatiaux, ou encore montés à l'arrière dans des bâtiments.

Aéro-navigation : aptitude à définir une itinéraire dans l'espace via l'interface de navigation d'un ordinateur.

Capteur : mouvement des outils et instruments permettant de collecter des informations sur les ennemis inconnus.

Communication : utilisation efficace des moyens et appareils de communication.

Conduite : capacité à piloter des véhicules terrestres évoluant sur routes ou sous la surface, en situations difficiles et hostiles.

Écran de protection : capacité à déployer et rétracter les boucliers de protection corporels sur les véhicules et structures.

Équipement : utilisation d'un équipement individuel qui améliore les performances physiques grâce à des dispositifs mécaniques.

Flotage : capacité à planer des véhicules atmosphériques ou extra-atmosphériques, des glisseurs et chasseurs de combat sans moteurs ou autres sources locales.

INTELLIGENCE : niveau de conscience qu'ont les personnages d'eux-mêmes et de leur environnement, y compris leur capacité d'interaction avec les autres.

Commandement : direction et coordination efficace d'opérations en situations d'action collective - par exemple, la commande de l'équipe d'un criminel de combat.

Contrôle : aptitude à créer et dériver les flux et contrôler sur différents supports - papier, électronique, carte plastique, etc.

Évasion : aptitude à se déplacer silencieusement, à cacher et à éviter d'être repéré.

Démantèlement : aptitude à démanteler des objets sur un ou en les construisant.

Écoute : capacité à écouter, noter et retenir les sons.

Investigation : capacité à recueillir des indices et tirer des conclusions.

Jeu : capacité à gagner et tricher aux jeux de stratégie et de hasard.

Nique : manœuvrage de près des lieux et services aéroportés ou sous-marins.

Persuasion : capacité à influencer les autres par la discussion et l'argumentation.

Redouble : capacité à répéter les choses ou personnes ciblées.

TIGELLE : niveau de la présence physique des personnages.

Endurance : résistance physique à l'effort, au poison et à la maladie.

Évaluation : capacité à évaluer et noter les situations.

Léger : capacité à déplacer et soulever des objets lourds.

Navigateur : capacité à se déplacer et naviguer en milieu aquatique.

TECHNIQUE : niveau des aptitudes des personnages dans l'utilisation, la réparation et la modification de systèmes mécaniques complexes.

Armement : réparation des dommages subis par les armes.

Explosif : fabrication et utilisation d'explosifs-capacité de destruction massive.

Impiété (art) : maîtrise pratique et approfondie d'un domaine technique particulier.

Montage : réparation des véhicules au sol, terrestres et spatiaux.

Médecine (art) : connaissance approfondie et pratique des soins médicaux, y compris la chirurgie et les transplantations chirurgicales.

Ordinateur (hardware/software) : programmation, utilisation et réparation des systèmes informatiques.

Premiers soins : soins immédiats des blessés à l'aide de connaissances médicales basiques.

Réparation armes à feu : réparation et modification des armes à feu.

Réparation armes lourdes : réparation des armes lourdes montées sur des véhicules au sol ou des véhicules spatiaux, ou encore montés à l'arrière dans des bâtiments.

Réparation électronique/hardware : réparation des petits équipements électroniques, y compris les éléments électroniques embarqués.

Réparation informatique : réparation et modification des ordinateurs.

Réparation mouvement de sol : réparation des systèmes d'armement à bord des appareils volants et véhicules spatiaux.

Réseau (intercommunication) : programmation, interfaçage et réparation des réseaux et de leur circuits.

Sécurité : installation, modification et désactivation des systèmes de surveillance et de sécurité.

PSYCHOLOGIE : niveau des facultés psychiques et mentales des personnages - la compétence peut être à 00.

Énergie : détection et manipulation mentale de différents formes d'énergie.

Plénitude : capacité d'agir sur son métabolisme et son esprit grâce au contrôle mental.

Influence : capacité d'imposer sa volonté sur les autres, y compris par le contrôle psychique.



Pour que la victime s'échappe, les deux combattants doivent échanger des jets d'opposition de Vigueur. Le défenseur subit une pénalité de -1 pour chaque point obtenu en plus de la difficulté sur le jet de l'attaquant.

Exemple : Lucardo pense que s'il réussit à traverser Gaak, il pourra forcer le gantier à lui révéler qui a tué son frère. Gaak fait 13 en Bagarre pour se défendre. Pour agripper Gaak, Lucardo doit faire au moins 23 car le jet de Bagarre du venant est de 13 et 10 points ont été ajoutés à la difficulté de capture. Après un jet de Bagarre supérieur à 23 points, en raison d'un score supérieur de 2 points au niveau de difficulté, Lucardo parvient à immobiliser Gaak. Mais Gaak est une furie tite. Il refuse de parler et lutte pour se dégager. Les deux protagonistes effectuent un jet de Vigueur et Gaak devra déduire 2 points à son résultat final car le premier jet de Lucardo pour l'agripper était de 2 points supérieur à la difficulté. Lucardo fait 13 en Vigueur, alors que Gaak obtient 17 - jet de 18, moins la pénalité de 2. Avec un score supérieur à celui de Lucardo, Gaak se soustrait à son emprise.

« Il devrait lutter tous les jours contre sa mère qui était douée d'une force surprenante. Leurs affrontements devaient des heures et des heures. »

— Totto

ESQUIVE

Temps requis : un round.

Les personnages utilisant cette « compétence de réaction » pour échapper au danger, éviter une attaque, ou esquiver, une chute de débris et toutes sortes d'autres malheurs.

Pour éviter la plupart des dangers, le jet d'Esquive doit être supérieur au niveau de difficulté fixé. Par exemple, esquiver un rocher qui tombe peut nécessiter un jet de difficulté Moyen (15). En situation de combat, les personnages doivent décider s'ils optent pour une « défense complète » ou un jet d'Esquive normal. Dans le cas d'une défense complète, le personnage consacre tout le round à l'Esquive. Le résultat de son jet d'Esquive augmente automatiquement le niveau de difficulté de ses adversaires, mais notre défenseur ne peut rien faire d'autre pendant ce round. En revanche, une Esquive normale n'a pas forcément des conséquences positives... Un jet d'Esquive inférieur au niveau de difficulté normal de l'adversaire traduit une esquive mal planifiée, un dérapage ou une mauvaise évaluation des risques. Heureusement, dans le cas d'une Esquive normale, le personnage peut éviter une attaque tout en répliquant par des coups.

« C'est en s'éloignant que le vrai héros s'impose... »

— Orlan von Salza

ARMES À FEU

Temps requis : un round.

Spécialisations : type d'arme à feu - Cogue 45, Flakler de défense, Rayon de soleil, Yper-jéret, etc.

Avec cette compétence, les personnages peuvent utiliser toute arme à feu moderne, qu'elle lance des projectiles à haute vitesse, des faisceaux énergétiques, des mini-missiles ou des grenades. Utilisez cette compétence pour tirer avec toutes les armes de « combat à distance » qui peuvent être portées et tenues par une personne seule, même si elles se montent sur un bipied ou un trépied.

La difficulté de la compétence Armes à feu dépend de la distance entre le tireur et sa cible - rappelez-vous au « tableau des rayons d'action ». La cible peut tenter d'éviter le tir en s'abritant ou en utilisant la compétence Esquive. Les dommages infligés par un tir d'Armes à feu réussit dépendent des dés de dommages de l'arme utilisée.

La compétence Armes à feu ne permet pas de tirer avec des armes fixes ou montées sur des véhicules et des vaisseaux spatiaux. Ce type d'artillerie s'utilise avec la compétence Artillerie, qui dépend de Mécanique, car pour viser et tirer, les personnages doivent savoir activer certains mécanismes tels que les tourelles, les machines de levage, les oculaires de visée, etc.

« Les armes des Dulgarens sont certes puissantes, mais il ne s'en sert que pour tirer à distance ! »

— Orlan von Salza

ARTS MARTIAUX

Temps requis : un round.

Spécialisations : tous types d'arts martiaux - désarmés/désarmés et marginaux.

Les personnages bien entraînés dans la compétence Arts martiaux ont une technique de combat à mains nues plus élaborée que ne le permet la simple compétence Bagarre. Ce style de combat s'appuie sur des mouvements soigneusement pratiqués et une discipline mentale de fer. Les personnages éprouvent une grande fierté à maîtriser les arts martiaux, qui font souvent partie intégrante de leur héritage culturel. Cela explique pourquoi ce style de combat se pratique encore aujourd'hui, dans un univers qui pose un véritable culte aux armements high-tech et à la force physique pure. Au-delà du simple combat, les arts martiaux reflètent un art de vivre pour des personnages qui préfèrent l'élégance à la modernité.

Les Arts martiaux servent également de « compétence de réaction » pour les personnages désarmés qui subissent une attaque de Bagarre.

Le niveau de difficulté d'une attaque d'Art martiaux est Très facile (3), à moins que la cible n'utilise une compétence de réaction pour contrer ou esquiver l'attaque. Une attaque d'Art martiaux peut être bloquée avec Bagarre ou Arts martiaux. Esquiver ne peut empêcher une attaque d'Art martiaux mais simplement permettre à un personnage d'éviter rapidement un coup.

Une attaque réussie d'Art martiaux inflige des dommages correspondant à un jet de l'attribut Vigueur du personnage.

Entraînés aux Arts martiaux requiert une grande discipline. Par conséquent, les personnages qui font un jet d'Art martiaux contre un adversaire avec une défense de Bagarre ou d'Esquive peuvent lancer deux dés par Point de Personnage utilisé pour accroître leur score. Ils gagnent également de bons coups ils infligent des dommages en utilisant Arts martiaux. Les



personnages qui n'ont pas amélioré leur compétence *Arts martiaux* ne bénéficient pas du bonus des Points de Personnage.

Les personnages qui pratiquent les arts martiaux s'entraînent de cette forme de combat, qu'ils considèrent comme un art noble. Pour cette raison, en situation de conflit, ils doivent utiliser la compétence *Arts martiaux* comme type de combat rapproché, en lieu et place de *Bagarre*, *Pallo-arms* ou *Corps à corps*. Si le personnage ne sait pas ce code de conduite, le maître de jeu peut lui refuser le bonus des Points de Personnage le temps d'une aventure.

Exemple : Dans un comptoir commercial installé sur les Plaines de Garrads, Angelian, jeune femme de noble extraction et bien entraînée, se voit agressée par un pirate parabolique. Elle utilise sa compétence *Arts martiaux* à 8D pour se défendre face au pirate qui fait un jet de *Bagarre* pour l'attaquer. Le score d'Angelian est de 16 mais elle craint que cela ne suffise pas pour parer le coup de son adversaire. Angelian dépense donc un Point de Personnage et, comme elle effectue un jet d'*Arts martiaux* contre un ennemi utilisant *Bagarre*, lance deux dés au lieu d'un. Elle obtient 3, ce qui lui donne un score final de 21, et échappe au coup de poing du pirate.

CORPS À CORPS

Temps requis : un round.

Spécialisations : type d'arme de corps à corps - Electro-jouard, Vibro-jouard, etc.

Corps à corps mesure la capacité d'un personnage à manier les armes modernes utilisées en combat rapproché, et plus particulièrement celles qui utilisent des sources d'énergie pour renforcer leurs effets. Les personnages peuvent aussi utiliser cette compétence avec des armes improvisées telles que chaînes, bouillottes et barres. Moins élégant et moins élaboré que les pallo-arms, ce type d'armes correspond très bien à ceux qui tapent dans le tas avec des armes de contact modernes.

Corps à corps sert également de « compétence de réaction » pour parer les attaques de *Pallo-arms* ou de *Corps à corps* en situation de combat rapproché.

Le niveau de difficulté d'une attaque effectuée prior à *Corps à corps* est Très Facile (5), à moins que la cible n'utilise une compétence de réaction pour essayer d'empêcher ou d'écarter l'effrontement. Une attaque de *Corps à corps* peut être parée avec la même compétence ou avec *Pallo-arms*, si le défenseur possède une arme de combat rapproché. *Experte* ne peut pas parer une attaque de *Corps à corps*, mais permettre à un personnage d'éviter rapidement un coup.

Une attaque de *Corps à corps* réussie inflige des dommages égaux à l'attribut *Vigence* du personnage, auquel s'ajoute le bonus de l'arme. Quelle que soit sa vigence, le personnage qui effectue un jet de *Corps à corps* ne peut lancer que le nombre de dés de dommages que déterminent ses armes.

« Cela fait des années que ces batailles ne pratiquent plus le corps à corps. Mais nous y sommes toujours entraînés... »

— Oshon von Sals

ÉQUITATION

Temps requis : un round minimum.

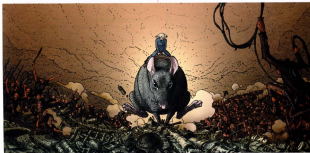
Spécialisations : type de monture - Équidrye, Gazardoum, Kour, etc.

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à maîtriser et monter des animaux domestiques.

Certaines créatures résistent aux ordres de leur cavalier. Pour refléter cette nature rebelle et errante, un code de *Sauvagerie* est appliqué à chaque monture. Lorsque l'animal est monté, le personnage oppose un jet d'*Équitation* au code de *Sauvagerie* de l'animal. Le personnage doit effectuer un nouveau jet chaque fois que sa monture est confrontée à un danger ou peut prendre peur - effrayé par un vaisseau volant à basse altitude, engagé dans un combat, tentant de fuir un prédateur.

Si le jet d'*Équitation* du personnage est supérieur au jet de *Sauvagerie* de l'animal, la monture obéit aux ordres du cavalier. Si le jet de l'animal est supérieur, calculez la différence entre ces deux jets et reportez-vous au tableau qui suit.

Le jet de la monture est supérieur à celui du personnage de :
1-3 points : La monture s'arrête brusquement et refuse d'obéir aux ordres du cavalier pendant le reste du round.



6-10 points : La monture s'arrête brutalement et refuse d'obéir aux ordres du cavalier pendant le reste de ce tour et le prochain.

11-15 points : La monture refuse d'obéir aux ordres du cavalier et s'emballa, faisant le danger à toute vitesse. Pour reprendre le contrôle de sa monture, le personnage doit effectuer un nouveau jet d'Équitation supérieur d'au moins 5 points au jet de Sauvagerie déjà effectué pour l'animal.

16-20 points : La monture se cabre, désarçonne son cavalier et s'emballa. Elle ne peut pas son cavalier.

21+ points : La monture se cabre, désarçonne son cavalier et jette le cavalier dans sa haine - s'il s'agit d'un animal se déplaçant au sol. Les dommages subis par le personnage sont égaux à la Vitesse de l'animal.

Exemple : Angellan enfonce un Koos se trouvant à proximité pour échapper à une bande de pirates hargneux qui lui courent après. Sa compétence Équitation est de 40 et le code de Sauvagerie de l'animal est de 10 - les Koos ne sont pas très dociles... Le score d'Angellan est de 21, contre 8 pour l'animal. Elle garde donc le contrôle de sa monture, qu'elle pousse dans la direction opposée à celle des pirates. Soudain, Angellan effectue un mouvement audacieux et fait lâcher demi-tour au Koos pour charger les pirates. La situation pouvant effrayer sa monture, elle doit effectuer un nouveau jet d'Équitation pour l'opposer à la Sauvagerie du Koos. Cette fois-ci, son jet est de 10 et celui de l'animal de 15. Avec une différence de 5 entre les deux jets, l'animal s'arrête en plein milieu du demi-tour. Il obéira peut-être aux ordres d'Angellan au round suivant... si les pirates ne la rattrapent pas d'ici-là !

« L'arde pointait à jurer lorsque Horosita et Aghout, assésés sur un évadaryte apprivoisé, atteignirent la forteresse des Cantahar... »

— *Touto*

COURSE

Temps requis : un round minimum.

Spécialisations : Course de fond, Sprint.

Course reflète la capacité d'un personnage à courir rapidement, en évitant les obstacles et en préservant son équilibre, particulièrement sur des terrains accidentés. Le maître de jeu doit choisir le niveau de difficulté des jets de Course en fonction de la vitesse du personnage et de l'état du terrain.

Voici quelques instructions pour fixer les niveaux de difficulté en Course sur des types de terrain différents :

Très facile (5) : terrain plat, découvert sans aucun danger.

Facile (10) : terrain un peu inégal avec des obstacles naturels - petits rochers, branches basses, buissons.

Moyen (15) : terrain accidenté ou avec de nombreux dangers - buissons, grands rochers, troncs d'arbres, tentes de nuage.

Difficile (20) : terrain extrêmement accidenté, truffé d'embûches, ou zones aux obstacles rapprochés - forêt, futaie, allée de poutelles renversées.

Très difficile (30) : terrain mortel - champ de mines, créateur piégé.

Même-difficile (31+) : terrain où les dangers sont pratiquement incontournables - glissements de terrain, tunnels en passe de s'effondrer.

Le chapitre « Mouvement et Poursuites » développe l'utilisation de cette compétence et les conséquences de jets de Course ratés.

PASSE-PASSE

Temps requis : un round.

Spécialisations : tours de main particuliers - Crochetage, Escamotage, Vol à la tire, etc.

Les personnages entraînés à cette compétence sont très agiles de leurs dix doigts et connaissent de nombreux tours de passe-passe, comme manier et dissimuler des objets, les subtiliser dans les poches de victimes innocentes ou crocheter de simples serrures mécaniques.

Quand Passe-passe est utilisé pour tromper les autres, voler leurs poches ou faire disparaître ou réapparaître de petits objets dans la main du personnage, celui-ci effectue un jet de compétence en opposition à un jet de Perception ou de Recherche de la victime. Si le personnage échoue, la victime se rend compte du subterfuge.

Exemple : Laryn doit suivre un bureaucrate de la Guilde des Marchands pour découvrir son implication dans un gang de pirates. Il décide de glisser un mouchard dans sa tige pour retrouver facilement sa trace. Laryn fait un jet de Passe-passe à 40 et obtient un score de 16. Le bureaucrate a une Perception de 10, le maître de jeu tire les dés et obtient 12. Le jet supérieur de Laryn l'emporte à glisser le mouchard dans la tige sans qu'il s'en aperçoive.

Bien que les serrures purement mécaniques soient rares dans l'univers high-tech des Héra-Berons, les personnages peuvent utiliser la compétence Passe-passe pour essayer de crocheter toutes celles qu'ils viendraient à trouver. La plupart des systèmes de fermeture électro-mécaniques nécessitent l'utilisation de la compétence Sécurité pour être ouverts.

LANCER

Temps requis : un round.

Spécialisations : type d'arme lancée - Couteau, Grenade, Pierre.

Utiliser cette compétence de « combat à distance » pour lancer avec précision des armes sur une cible. Les armes de jet peuvent être des projectiles improvisés tels que des pierres, des armes obsolètes comme des couteaux, ou des grenades modernes. Pour lancer des grenades avec pour objectif de détruire une cible bien précise, il faut utiliser la compétence Explosif.

La difficulté pour atteindre une cible avec Lancer dépend de la distance entre la cible et l'attaquant. Voir le « tableau des rayons d'action ». La cible peut essayer d'éviter d'être touchée en s'abritant ou en utilisant la compétence Évasion. Les dommages infligés par une attaque réussie de Lancer dépendent des dés de dommages de l'arme lancée.

Rappelez-vous que les personnages entraînés aux paléo-armes considèrent le combat comme une forme d'art noble. Pour eux, jeter des armes n'est pas une manière honorable d'attaquer un ennemi.

Temps utilisé : un round.

Spécialisations : type de manœuvres en apesanteur - Vol.

Combinaison spéciale :

Lorsque les personnages se retrouvent en apesanteur, ils utilisent cette compétence pour se déplacer efficacement. Comme une majorité d'espèces s'orientent avec le centre de gravité, elles sont troubles et maladroites dans les situations d'apesanteur. Un entraînement aux manœuvres en apesanteur leur apporte la faculté de mieux gérer le poids de leur corps, faire contrepoids, utiliser les points d'appui disponibles pour les mains et les pieds, et profiter des avantages d'une zone en apesanteur.

Voici des indications générales pour les niveaux de difficulté du jeu de *Manœuvres en apesanteur* dans différentes situations en milieu à gravité nulle :

Très facile (5) : conduire d'un vaisseau spatial conçu pour être traversé en apesanteur.

Facile (10) : espace clos avec des prises facilement accessibles pour les mains.

Moyen (15) : espace clos avec des poignées et des cloisons très espacées.

Difficile (20) : extérieur d'un vaisseau spatial.

Très difficile (30) : hyperspace entre les engins militaires.

Méga-difficile (31+) : hyperspace avec une myriade de dangers invisibles, navires hostiles, débris.

Manœuvres en apesanteur sert aussi de compétence de vol pour les personnages, les aliens et les créatures qui évoluent dans les airs grâce à des ailes, des poches de gaz ou par lévitation. En effet, tout vol en apesanteur requiert des manœuvres délicates et une maîtrise particulière du corps pour pallier l'absence de gravité. Pour avoir des indications sur les niveaux de difficulté causés en vol par des obstacles et des zones difficiles, consultez les exemples présentés pour la compétence *Course* décrite ci-dessus.

COMPÉTENCES DE SAVOIR

L'attribut *Savoir* mesure les aptitudes intellectuelles d'un personnage, de l'érudition au bon sens. Les compétences de *Savoir* montrent à quel point le personnage connaît un sujet particulier, des races aliens à la science, ou désignent des traits de caractère liés à l'intelligence, comme la solennité.

Les personnages avec un *Savoir* élevé ont beaucoup appris durant leur vie. Dotés d'une bonne mémoire et d'un jugement solide, ils connaissent de nombreux champs d'étude. Leurs expériences passées leur ont donné un esprit de déduction, une pensée analytique et ils savent faire bon usage de leur intelligence.

Les joueurs utilisent *Savoir* lorsqu'ils souhaitent apprendre ce que leur personnage sait d'un sujet en particulier. Le maître de jeu définit le niveau de difficulté en fonction de la complexité ou de la rareté des informations recherchées et des connaissances générales du personnage. La plupart des descriptions de compétences de *Savoir* incluent des instructions sur les niveaux de difficulté, mais il vous est conseillé de lire en complément le chapitre « Les Règles ». Les informations suivantes permettent au maître de jeu de définir rapidement le niveau de difficulté des tâches relevant de l'attribut *Savoir*.

Très facile (5) : connaissance générale et commune que presque tout le monde doit posséder.

Facile (10) : la plupart des individus connaissent ce genre d'informations sur le sujet.

Moyen (15) : niveau de connaissance d'un amateur, de votre personnage d'intelligence moyenne intéressé par le sujet.

Difficile (20) : niveau de connaissance d'un professionnel. Une personne « moyenne » ne sera pas capable de donner beaucoup d'informations à ce sujet.

Très difficile (30) : connaissance intégrale et explicite d'un sujet particulier. Les professionnels et les érudits peuvent acquiescer ce genre de connaissances après des recherches approfondies.

Méga-difficile (31+) : informations réservées à une élite.

Vous pouvez modifier les niveaux de difficulté et la quantité d'informations fournies par le jet selon la situation. Les informations d'accès facile ne requièrent pas de modifications, mais les sujets particulièrement complexes ou spécifiques peuvent exiger un modificateur qui accroît la difficulté de +10, +20 ou plus. Une situation particulièrement angoissante peut également entraîner un modificateur de difficulté. Par exemple, s'il vous reste deux heures avant le départ, vous retenez correctement les protocoles de décollage d'un spatio-port - au prix d'un jet de *Manœuvres*. En revanche, si vous avez attendu que des mercenaires belliqueux surgissent et commencent à laiter les sur votre vaisseau, vous risquez d'avoir du mal à vous souvenir des procédures d'usage.

Rappelez-vous que les codes des ne sont pas des scores acquis mais des succès potentiels. Le jet d'une compétence de *Savoir* désigne la connaissance du sujet à un moment du jet de dés. Un personnage n'est pas spécialiste d'un domaine sans preuve d'un seul score gagnant dans cette compétence. Un bon jet correspond à une niche précise ou à une question en suspens.

Compétences similaires

Vous avez peut-être remarqué que certaines compétences se chevauchent.

Lors d'une rencontre avec une espèce alien, le personnage doit-il utiliser *Races alien*, *Astronomie*, *Commerce* ou *Culture* pour déterminer la marche à suivre et conclure avec succès des transactions commerciales ? Les maîtres de jeu différencient personnellement ces sources de savoir la compétence via de bons jet multiples. Ainsi, pour un personnage ayant le profil *Races alien* 4D, *Astronomie* 3D, *Commerce* 1D+1 et *Culture* 5D, le maître de jeu peut encourager un jet de *Culture*. Selon la situation, le maître de jeu pourra également lui demander de faire plutôt un jet de *Commerce*.

Le jet de dés particulièrement élevé dans une compétence peut également donner un bonus à un autre jet (même si cet autre jet est dans une compétence apparentée). Par exemple, un personnage spécialisé qui fait un jet maximal en *Astronomie* peut donner un bonus de +1D ou +2D au pilote de groupe pour son jet d'atterrissage de décollage ou d'atterrissage dans un système. Un conseiller qui fait un jet très élevé de *Culture* peut offrir un bonus au jet de compétence *Négocier* au patron, lorsque celui-ci aura affaire à un marchand de créatures particulières.

C'est aux maîtres de jeu que revient la décision finale concernant les compétences à utiliser par les personnages, en fonction de la situation et de l'effet recherché par les personnages. Et y a un problème, plusieurs d'apprentissage. Découvrez-en plus dans votre jeu, ou en fin de partie, mais ne perdez pas trop de temps à interrompre les jet pour rechercher des informations. Après le tour de règles ou délibéré d'interprétation possible des règles, Utilisez ces règles comme un guide pour garantir une histoire immersive passionnante, à laquelle chacun peut participer.



RACES ALIENS

Temps requis : un round minimum.

Spécialisations : connaissance d'une espèce d'aliens particulière - Gorals, Zerkins.

Cette compétence représente la connaissance de tous les aspects de la vie des espèces aliens : leur société, leur apparence, leurs mœurs, leur équilibre, leur remplissage, leur type de gouvernement, leurs crises cathartiques, leur histoire, leur art, leurs sports et leurs divertissements.

La compétence **Races aliens** se rapporte à la connaissance de tout ce qui est étranger à l'espèce d'un personnage donné. Les personnages aliens comprendront sans mal toute la complexité de leur propre race. Les humains utilisent cette compétence afin de retracer toutes les informations concernant les autres espèces. En revanche, les Gorals - pour ne citer qu'eux - emploient cette compétence pour comprendre tous les éléments des cultures non-Gorals.

Les niveaux de difficulté ci-dessous donnent des exemples de ce qu'un personnage peut savoir avec un jet de **Races aliens** :

Très facile (5) : les salutations d'usage, le comportement à adopter en tête-à-tête.

Facile (10) : l'étiquette à table, des informations culturelles simples.

Moyen (15) : ce qu'il ne faut pas faire lors d'un rendez-vous, les protocoles commerciaux.

Difficile (20) : les pratiques religieuses, la psychologie.

Très difficile (30) : les habitudes entre proches parents, les rituels pour faire la cour.

Mitra-difficile (30+) : les complexités d'une cérémonie de mariage et tout le protocole afférent.

« Les phéagons forment une espèce curieuse et cruelle qui ignore le pardon. »

— *Morviel Hospital*

ASTROGRAPHIE

Temps requis : un round.

Spécialisations : un système stellaire ou une planète particulière - Marsodia, Orlbar, Planète d'Or, Technogor.

Les personnages utilisent la compétence **Astrographie** pour obtenir des données concernant différents systèmes stellaires, solaires, planètes et régions de l'espace. Un jet réussi en **Astrographie** peut révéler des informations spécifiques sur la vie indigène, les conditions à la surface de la planète, les habitants, l'économie locale, le gouvernement, les communautés, les villes existantes et les spatio-ports. Les personnages acquièrent ce genre de connaissances en examinant les registres informatiques, en écoutant ceux qui ont visité ces planètes ou en se remémorant leurs propres voyages à travers la galaxie.

Les personnages peuvent se spécialiser dans l'étude de planètes spécifiques afin d'en acquies une connaissance subtile, fourmillante de détails, plus riche que ce qu'un voyageur stellaire moyen peut savoir. Un personnage possédant la compétence **Astrographie** saura que Marsodia est une planète de marbre, mais un personnage qui aura choisi d'améliorer la compétence **Astrographie** : Marsodia aura plus de chance de connaître des détails précis de l'histoire de la planète et son lien avec l'histoire du Mitra-Baron.

Les maîtres de jeu fixent les niveaux de difficulté en fonction

du caractère plus ou moins obscur des caractéristiques astrophysiques recherchées :

Très facile (5) : Tout le monde a entendu parler de ce système et sait quelque chose à son propos - Planète d'Or ou Planète-Hôpital, par exemple.

Facile (10) : La plupart des gens ont entendu parler de ce système, mais ils ne savent qu'une ou deux choses à son propos - Nihil, mégacitité planétaire, et Soc-Tham, planète d'origine des Zerkins.

Moyen (15) : Tout individu moyen connaît le nom de la planète, point à la ligne - Marsodia, planète-mère du premier Mitra-Baron.

Difficile (20) : La plupart des gens n'ont jamais entendu parler de ce système ou ne s'y sont pas intéressés - Orlbar.

Très difficile (30) : Très peu de personnes ont entendu prononcer ce nom et quasiment personne n'en sait davantage.

Mitra-difficile (30+) : Personne n'a jamais entendu parler de ce système. Il est fort possible qu'il ne soit même pas répertorié dans les journaux de bord d'astro-navigation - un système encore inexploré qu'un seul navire-cargo interstellaire a visité une fois, et par accident.

Les maîtres de jeu peuvent modifier les niveaux de difficulté d'**Astrographie** selon que l'information recherchée par le personnage est banale, rare ou quasiment inconnue. Les données les plus obscures sont aussi celles dont on se souvient le moins.

« L'épéophile est le sang sacré de la planète de marbre... »

— *Orlbar von Salza*

BUREAUCRATIE

Temps requis : entre un round et plusieurs jours.

Spécialisations : une administration ou une branche particulière de l'administration - Police des endoités, Guilde Planétaire des Marchands, Hiérarchie Techno-Techno.

Cette compétence représente la compréhension du personnage de la bureaucratie et de ses procédures, et sa capacité à manœuvrer et à manipuler ses messages pour obtenir des informations, des faveurs ou d'autres passe-droits. Les personnages qui réussissent un jet de **Bureaucratie** obtiennent les résultats escomptés par les voies légales, sans histoire, sans même éveiller les soupçons des fonctionnaires impliqués. Les personnages qui échouent se retrouvent sur la liste noire de l'administration. Leurs procédures prendront plus de temps qu'il est d'usage et attireront l'attention des officiers locaux concernés. Si les personnages jouent la scène avec des attitudes arrogantes ou hostiles, leurs demandes pourront être retardées, rejetées, et il se pourrait même qu'on les arrête pour un crime sur de fausses accusations.

Vous pouvez utiliser **Bureaucratie** de deux manières : pour vous rappeler les procédures et certains détails concernant le fonctionnement d'une administration, en vue de tirer des informations intéressantes des fonctionnaires travaillant au sein de cette administration, ou lorsque les personnages auront recours à un contact au sein d'une administration précise.

Se rappeler ou recueillir des informations sur le fonctionnement d'une certaine administration aide un personnage à savoir comment jouer selon les règles et les procédures en usage. Par exemple, si Lucardo a besoin d'un permis pour le port de son épée ancestrale à la courtoise, un jet réussi en **Bureaucratie** pourra l'aider à se rappeler où il faut demander un tel permis, quel type d'identification le gouvernement lui demandera de produire, combien coûte la procédure et combien de temps cela prendra. Si Lucardo fait un très



bon jet, il connaît peut-être même quelques astuces légales pour accélérer la production et économiser quelques kabbars.

Les personnages peuvent également utiliser cette compétence pour obtenir des informations sur une administration, en général, grâce à un contact parmi les responsables de cette administration.

Le maître de jeu détermine le niveau de difficulté du jet en fonction du degré de confidentialité des données et de la position hiérarchique du contact des personnages :

Très facile (5) : information accessible à tous, comme le montant de la taxe d'importation d'une cargaison.

Facile (10) : information accessible à une majorité d'individus, comme par exemple le montant de la taxe d'importation payée par d'autres marchands.

Moyen (15) : information accessible à tous ceux qui ont les qualifications ou accreditations nécessaires, comme savoir qui est soupçonné de ne pas payer ses taxes ou d'importer des produits illégaux ou de qualité douteuse.

Difficile (20) : l'accès aux données est confidentiel et strictement réservé - découvert jet enquête sur les pratiques de corruption à l'import et obtenir des détails sur ses enquêtes.

Très difficile (30) : l'information est hautement confidentielle - moins du fonctionnaire qui reçoit des pots de vins pour détourner l'inspecteur de la piste des sous-comptes...

Les maîtres de jeu peuvent modifier ces difficultés en fonction de l'administration concernée, de l'influence du contact et de la réputation du personnage.

Situation de la Bureaucratie :

+5/10 à la difficulté si la demande d'informations sort de l'ordinaire.

+15 ou plus à la difficulté si la demande est inhabituelle ou suspecte.

-5 à la difficulté si l'administration est fondée sur des bases saines, si elle suit un code d'éthique lisible ou si elle se consacre au bien-être de ceux qu'elle sert.

+5 ou plus à la difficulté si l'administration s'éloigne de sa vocation première et que son éthique est défectueuse.

+10 ou plus à la difficulté si l'administration est corrompue et se fiche des services qu'elle offre.

La Réputation du Personnage :

+5/10 ou plus à la difficulté difficile si le bureaucrate connaît le personnage en tant que criminel, crapule ou agitateur.

Utilisez ce modificateur si le personnage appartient - ou semble appartenir - à une organisation de mauvaise réputation.

Aucun modificateur si le fonctionnaire ne connaît pas le personnage et n'a aucune raison de l'aider ou de lui nuire des bêtises dans les roues.

-5 à la difficulté si le personnage a - ou semble avoir - des qualifications ou des accreditations officielles relatives à cette administration particulière.

-10 à la difficulté si le personnage est connu et très apprécié, et que les fonctionnaires ont de bonnes raisons de vouloir l'aider.

Lors de jets de Bureaucratie, les résultats dépendent aussi du fonctionnaire à qui le personnage a affaire. Un administrateur de rang peu élevé au Palais d'Or ne peut faire entrer les personnages dans le cabinet des grandes instances, même grâce à un extraordinaire jet de Bureaucratie. Un très bon jet ne peut qu'assurer au joueur l'obtention d'une aide à la hauteur du *précédent d'initiative* et de *décision* du fonctionnaire. Toutefois, un bon jet se traduit par une bonne impression, ce qui facilitera les choses si le personnage a plus tard besoin des services de ce fonctionnaire.

COMMERCÉ

Temps requis : d'un round à un jour, voire davantage.

Spécialisations : type de produits - Armeement, Méts ordinaires défectueux, Machines à vapeur - ou type d'organisation commerciale - Entreprise, Conglomérat, Société commerciale, etc.

Le personnage connaît les procédures des entreprises et des sociétés commerciales. Un personnage compétent en Commerce pourra diriger sa propre entreprise, glaner des informations en examinant les comptes d'une société, convaincre des cadres commerciaux de coopérer avec lui et déterminer quel sera le coût de fabrication d'une variété de produits. Avec un bon jet en Commerce, les personnages peuvent trouver des contacts commerciaux, des partenaires, des fournisseurs, tout le personnel apparent et négocier avec succès. Ils jouent de manière fiable la valeur des biens, des services, et des opportunités commerciales.

Vous pouvez aussi utiliser la compétence Commerce pour obtenir des informations sur des entreprises. Il est facile de comprendre comment le bar du coin fait des profits et gère ses affaires. En revanche, il est plus difficile - c'est-à-dire Moyen (15), voire Très difficile (30) - de saisir le fonctionnement des usines, des sociétés de services et des travaux publics. Ces niveaux de difficulté sont à modifier si les propriétaires, les travailleurs ou la direction ont quelque chose à cacher. Il est pratiquement impossible de découvrir les ruses intéresses et les manœuvres confidentielles cachées par l'Économar.

- Une seule partie de cette feuille peut valoir des runes... Cette seule information ne vous rapporte aucune pièce de kabbars en Économar. -

- Magasin de la Grande Plaine des Marchands

CULTURES

Temps requis : d'un round à un jour, voire davantage.

Spécialisations : groupe social, région ou planète - L'Économar, La cour de Plaine d'Or, Les gangs de jurats ou Le Tribunal-Panoptique.



Cette compétence représente la connaissance et la compréhension de sociétés particulières et de leurs tendances culturelles - par exemple, la culture Techno-capitaliste se concentre essentiellement sur l'acquisition massive de richesses grâce à une technologie de pointe. Vous pouvez utiliser cette compétence pour connaître le comportement qu'une société attend d'un individu dans une situation donnée. Les niveaux de difficulté pour utiliser cette compétence croissent en fonction de l'éloignement des cultures, ou si vous recherchez des informations ultra-pointues. Les personnages qui réussissent un jet de Culture se souviennent de faits relatifs à l'Histoire, à l'art, aux coutumes, aux rites sociaux d'un groupe particulier, ainsi que son organisation politique et son attitude envers les étrangers. Les personnages peuvent utiliser cette compétence pour comprendre des facettes de leur propre espèce ou d'autres espèces.

« Ces inajustifiables guerriers se battent à mort avec leurs crochets après prohibitifs pour emporter leur secret dans la tombe. »

— *Magnat de la Guilde Flambante des Marchands*

INTIMIDATION

Temps requis : un round, plusieurs heures ou plus.
Spécialisations : Chantage, Racket, Interrogatoire.

Les personnages utilisent *Intimidation* pour influencer les autres par l'étalement de leur force physique, par des menaces verbales et en provoquant la peur. *Intimidation* peut amener les autres à révéler un secret ou des informations personnelles, obéir à des ordres ou coopérer avec le personnage par soumission. Pour résister, les victimes d'un jet d'*Intimidation* utilisent leur compétence *Volonté*. Leur jet de *Volonté* devient le niveau de difficulté pour le personnage qui doit faire un sautoir égal ou supérieur pour réussir à intimider sa victime. Bien que l'intimidation ne s'appuie pas uniquement sur les

facteurs liés au savoir, mais également sur la présence physique et le langage corporel du personnage, ce dernier doit savoir comment les appliquer correctement et bien utiliser sa force de volonté pour réussir dans cette compétence.

Pour provoquer la peur, mieux vaut accroître graduellement la souffrance, la torture et autres actes sadiques sur la victime que d'utiliser un langage agressif et un simple étalage de muscles.

Les maîtres de jeu peuvent modifier les jets de l'intimidateur et de la victime en fonction des facteurs suivants :

- +5 ou plus au jet de l'intimidateur s'il menace la victime physiquement, brandissant des armes ou faisant preuve d'une force nettement supérieure.
- +10 ou plus au jet de l'intimidateur si la victime est entièrement à sa merci.
- +5 ou plus au jet de *Volonté* de la victime si elle a un ascendant sur l'intimidateur.
- +10 ou plus au jet de *Volonté* de la victime si elle ne peut imaginer que l'intimidateur représente un quelconque danger.

Exemple : Larryn n'a pas eu de chance lors de sa flânerie du bureaucrate de la Guilde des Marchands pour découvrir ses marchés cachés avec une bande de pirates. Il finit cependant par coïncider sa proie dans une allée sombre, braque son supra-pistolet sur elle et lui fait révéler ce qu'elle sait de ces activités illégales. Larryn fait un jet d'*Intimidation* avec 10+2 et le maître de jeu lui donne un bonus de +5 grâce à l'arme qu'il brandit. Lâche, notre bureaucrate a une *Volonté* de 10+2 et ne reçoit aucun modification pour son jet. Larryn fait un jet de 14, auquel s'ajoute le bonus de +5. Son score total d'*Intimidation* est donc de 19. Le bureaucrate fait 8 à son jet de *Volonté*. Le supra-pistolet pointé sur son double menton tremblant, il avoue qu'il rencontre son contact pirate dans un bar, un après-midi sur deux.

LANGUES

Temps requis : un round.
Spécialisations : une langue particulière.

Dans l'Espace Humain, la plupart des gens comprennent l'Universel, la langue commune utilisée dans tous les foras de l'Empire. Cette langue est aussi courante chez les pirates, les voyageurs de l'espace et les mercenaires que chez les politiciens, les négociants et les membres de la noblesse. Même les aliens parlent Universel, malgré un accent bizarre et une grammaire bancalée.

La compétence *Langues* indique les connaissances et l'expérience du personnage concernant les modes de communication étrangers, écritures, langages parlés ou non verbaux. Comme dans la compétence *Races aliens*, tout personnage parle évidemment sa propre langue et celles communes à toute la galaxie, comme l'Universel. Cette compétence permet au personnage de comprendre une langue ou un dialecte peu connu lorsqu'il ne dispose pas des services d'un traducteur - visuel ou informatisé.

Les personnages doivent faire des jets de *Langues* chaque fois qu'ils veulent comprendre quelque chose dans une langue inconnue ou communiquer avec des mots et des gestes aliens.

Le maître de jeu fixe le niveau de difficulté en fonction de la complexité de la langue et de sa structure :

Très facile (5) : langue très répandue, incluant de nombreux mots et expressions similaires à l'Universel.

Facile (10) : langue courante apparentée à l'Universel, langue régionale ou dialecte aïen.

Moyen (15) : langue courante mais sans aucun lien avec l'Universel.

Difficile (20) : langue obscure sans aucun lien avec l'Universel.

Très difficile (30) : langage idéographique, langue isolée qui n'appartient à aucune civilisation connue, langue « morte », langue que le personnage ne peut prononcer avec ses capacités vocales.

Méga-difficile (31+) : langues dont un grand nombre de concepts dépassent l'entendement ou l'expérience du personnage, telles que des langues musicales ou des langues qui reposent sur des mouvements corporels complexes.

Le maître de jeu peut modifier le niveau de difficulté d'un jet de Langue en fonction de la complexité de ce que le personnage souhaite exprimer :

-5 à la difficulté si l'idée est vraiment élémentaire - - Oui -, - Non -, - Peut-être -.

Aucun modificateur pour exprimer des concepts à peine plus sophistiqués - - Combien ? -, - 5 kablars la terre -, - Je n'ai pas d'argent -.

+15 à la difficulté si l'idée est élaborée - - L'Endagorade se rapproche et on manque de munitions -, - Je te donnerai par les 6 caisses de Cogan tant que tu m'auras pas versé les 500 kablars promis d'avance -, - Tu devrais continuer par le flanc sud et dégager pendant que nous les artillons dans le champ de mines -.

+6/10 à la difficulté pour les concepts complexes - - Si nous avions les pièces dans le champ d'astéroïdes, nous pourrions leur tendre une embuscade pendant que les commandos de Gortjo s'occupent des systèmes de scanning et d'aéro-nav de leur vaisseau-mère. Privés de toutes ces données, ils vont balloter comme des Koors au milieu des astéroïdes et ils ne pourront pas s'enfuir dans l'hypospace -.

+11/20 à la difficulté pour des idées extrêmement sophistiquées - - La philosophie Troglosocialité de l'existence en harmonie avec la nature se comprend d'un point de vue colonial. Mais lorsqu'il s'agit de retrouver son honneur perdu par tous les moyens, cette doctrine n'a aucun sens -.

Les personnages peuvent maîtriser une langue particulière avec une expérience bête au fil du jeu ou avec les spécialisations. Dans les aventures, un personnage qui fait un jet de 10 pour un jet de Langue Difficile (20) parlera couramment la langue concernée. Le jet doit intervenir dans le cours normal de la partie, quand le personnage rencontre des étrangers.

Ensuite, dans toutes les situations futures où il devra utiliser la même langue, le personnage n'aura plus de jet à faire pour savoir s'il comprend cette langue. Sa compréhension des concepts les plus complexes exprimés dans cette langue est définitivement reconnue.

Les personnages peuvent aussi se spécialiser dans des langues particulières. Dès que le personnage a augmenté sa compétence de «SD par rapport à son attribut Savoir, il parle couramment cette langue. Il n'a donc plus de jet à faire pour prouver qu'il la comprend.

Temps requis : d'un round à plusieurs jours.

Spécialisations : un sujet d'étude - Astrophysique, Paléohistoire, Géophysique planétaire, etc.

Les personnages qui possèdent cette compétence sont experts dans un domaine particulier. Ils ont acquis ce savoir par l'intermédiaire d'études académiques ou de recherches personnelles. *Erudition* représente l'aptitude à se souvenir d'éléments particuliers relatifs à un sujet et à découvrir de plus amples informations par la recherche. Les personnages qui améliorent cette compétence doivent se spécialiser dans le domaine qu'ils ont étudié, souvent des matières enseignées dans les universités et les écoles institutionnelles de la galaxie : archéologie, botanique, chimie, ingénierie, géologie, paléohistoire, théories de propulsion spatiale, physique, etc. Les joueurs doivent choisir leur propre spécialisation pour *Erudition* ou en créer de nouvelles, avec l'accord du maître de jeu. Lorsqu'ils créent l'histoire de leur personnage, les joueurs doivent expliquer pourquoi et comment il a acquis ce savoir.

Tout comme les autres compétences de Savoir, les niveaux de difficulté en *Erudition* sont fixés en fonction de la complexité des informations et de la précision des renseignements recherchés.

Cette compétence correspond à un savoir purement livresque, et non à une compétence pratique du sujet, exploitable dans d'autres situations. Par exemple, un personnage ayant la compétence *Erudition : Paléo-armes* pourra identifier les différentes paléo-armes et énumérer de nombreuses caractéristiques à leur sujet, mais il sera incapable de les utiliser au combat s'il n'a pas acquis la compétence *Paléo-armes*. De même, un personnage avec *Erudition : Astrophysique* connaîtra de nombreuses théories sur le voyage dans l'espace mais il ne saura conduire un vaisseau sans la compétence *Pilotage*.

Les maîtres de jeu peuvent occasionnellement accorder un petit bonus aux personnages qui appliquent *Erudition* à des situations pratiques. Un personnage qui possède *Erudition : Tactiques*, qui représente la connaissance de l'histoire des stratégies, n'a en général aucun bonus sur ses jets de *Tactiques*. Mais dans certaines circonstances, un jet exceptionnel d'*Erudition : Tactiques* pourra contribuer à hauteur de «1D à un jet de *Tactiques* utilisant l'apport de données transmises par l'*Érudit*.

MÉCANISMES JURIDIQUES

Temps requis : un round.

Spécialisations : codes et procédures légales d'une planète, d'un gouvernement ou d'une corporation - *Le quatuoriet de Drees*, *Planète d'Os*, *La Galilé Planétaire des Marchands*, *L'Empire*, etc.

Les personnages qui améliorent cette compétence gagnent une meilleure compréhension des organismes judiciaires, des réglementations et du personnel concerné. Cette compétence représente la connaissance des lois et des réglementations en vigueur sur différentes planètes et dans diverses régions de l'espace. Par exemple, un personnage qui utilise *Mécanismes juridiques* avec succès pourra apprendre si le port d'arme est autorisé dans un spatio-port donné. Les personnages savent aussi s'il vaut mieux duper, soudoyer, coopérer ou résister aux représentants de l'autorité, en fonction des situations.

Déjà de ces connaissances, le personnage peut également

négocier efficacement avec les représentants des organismes officiels de la sécurité, par exemple, en sachant comment les percepteurs inspectent les saisissances de marchandises ou en persuadant les responsables de la sécurité du spatio-port que votre infraction mineure mérite d'être oubliée - en échange d'un tuyau sur un crime bien plus grave, par exemple.

CONNAISSANCE DE LA RUE

Temps requis : un round, un jour, voire davantage.

Spécialisations : une planète, un lieu ou une organisation locale
- Les sous-monde d'Atoll, Le Lager Gamphris, etc.

Connaissance de la rue correspond à ce que votre personnage sait des organisations criminelles et de leurs activités illégales : marché noir, jeux, racket, trafic de produits illicites, chantage, taux à gages, fraude, etc. Les personnages utilisent cette compétence pour entrer en contact avec les organisations des bas-fonds et obtenir des services ou des produits interdits, ou bien lancer des activités illégales en sachant comment elles fonctionnent.

Une compétence illégitime reflète également une connaissance inégalable des criminels intergalactiques, des organisations illégales, des rois de la Pègre et de leurs activités.

Basé le niveau de difficulté de Connaissance de la rue sur la difficulté à se procurer le produit illégal ou le contact avec le criminel recherché par le personnage :

Très facile (5) : des objets et services illégaux mais disponibles dans une majorité de lieux et de situations.

- un chasseur de têtes dans l'espace non réglementé, de petites armes dans un spatio-port où l'application des lois se fait de manière laxiste.

Facile (10) : des produits et services relativement accessibles qui demandent cependant un certain degré de discrétion ou une petite recherche pour être trouvés - employer un soldat à la sauvette pour un petit boulot, contacter un représentant d'une organisation de la Pègre réputée abominable.

Moyen (15) : tout service à gros risques, tel que l'achat de produits illicites strictement réglementés par les autorités - trouver des armes lourdes dans un monde où seules les armes de poing sont autorisées, engager un pilote pour quitter un système où vous êtes recherché pour un crime.

Difficile (20) : engager un criminel avec une compétence inhabituelle, ou trouver un produit ou un service coûteux, dangereux et hautement contrôlé - se procurer des armes à vendre sur une planète où toutes les armes à feu sont interdites, horner dans les mains des représentants de la loi.

Très difficile (30) : retrouver la trace d'un criminel en cascade - trouver des produits illégaux dans un monde où leur possession entraîne une condamnation à mort immédiate, organiser un tête-à-tête avec le Parrain d'une organisation criminelle, sans imitation personnelle.

Méga-difficile (31+) : trouver une marchandise extrêmement rare qui ne devrait pas être disponible, même dans les circonstances idéales.

Les maîtres de jeu peuvent toujours modifier les niveaux de difficulté en fonction de facteurs tels que : le niveau de répression dans la région, l'airance du personnage dans le monde en question, ses contacts dans les organisations criminelles, la confiance que lui accorde la Pègre, etc.

Un haut responsable du Techno-Pontificat rencontrera évidemment plus de difficultés à se faire des contacts dans le Milieu qu'un sagabond crapuleux.

SURVIE

Temps requis : un round lorsqu'on connaît les réflexes à avoir ou la manière de réagir face au danger, et une heure minimum si des produits de première nécessité sont requis.

Spécialisations : type d'environnement - jungle, Désert, Glaciers, Atmosphère empoisonnée, etc.

Cette compétence reflète la connaissance du personnage des techniques de survie en environnement hostile - déserts, jungles, océans, forêts, colonies d'astéroïdes, volcans, mondes à atmosphère empoisonnée, montagnes, etc. - ou des lieux où les facilités de la civilisation high-tech sont rares et hors de portée.

Les personnages font un jet de Survie pour se tenir au courant des informations générales, caractéristiques et ressources de l'environnement, comment affronter les dangers qu'il recèle, etc.

Dans des situations périlleuses, le joueur peut faire un jet de Survie pour voir si le personnage sait comment réagir. Un personnage peut également faire un jet avec cette compétence pour rechercher les éléments indispensables à sa survie : un abri, de la nourriture, de l'eau, des herbes, des racines médicinales, et d'autres éléments indispensables.

Chaque fois qu'un personnage fait un jet de Survie, utilisez les indications suivantes pour le niveau de difficulté :

Très facile (5) : Le personnage connaît par cœur ce type de terrain ; peut-être a-t-il grandi dans un environnement similaire.

Facile (10) : Le personnage connaît bien l'environnement.

Moyen (15) : Le personnage connaît un peu ce type de terrain ; il a peut-être déjà voyagé dans un environnement similaire.

Difficile (20) : Le personnage ne connaît pas ce type de terrain ; il en a peut-être simplement entendu parler.

Très difficile (30) : Le personnage n'a pas de repères dans cette situation ; c'est la première fois qu'il se trouve sur ce type de terrain.

Méga-difficile (31+) : Le personnage est dans une situation parfaitement inconnue et ne sait pas comment procéder. Ce niveau s'applique également aux personnages qui ignorent où ils se trouvent.

« Son fils et elle se soustraient de la chair des crapauds laiteux qui, par ces nuits de froid extrême, entraînent dans la grille en quets de chaleur humaine. »

— Tonto

TACTIQUES

Temps requis : d'un round à plusieurs minutes.

Spécialisations : types d'unités militaires impliquées dans le combat - Escadrons de chasse, Flottes de combat, Fantassins, Commandos, etc.

Les personnages utilisent cette compétence pour déployer des forces militaires et leur faire exécuter les meilleures manœuvres possibles. Ils peuvent faire un jet de Tactiques pour se souvenir comment diriger des opérations militaires précises ; déployer une flotte pour paralyser un système, faire atterrir des troupes pour envahir une installation

ennemi, tendre un piège avec les forces et l'espace disponibles...

Vous pouvez aussi utiliser cette compétence pour déterminer la meilleure réponse à une manœuvre ennemie lors d'une bataille : que faire si l'ennemi encercle vos forces dans une manœuvre en tenailles, comment manœuvrer à l'assaut si des renforts arrivent, comment gérer des unités coincées derrière les lignes ennemies, etc.

Lorsque vous déterminez le niveau de difficulté pour un jet de Tactique, il faut considérer les facteurs de complexité propres au combat, comme le nombre d'unités impliquées, le terrain sur lequel la bataille a lieu, la différence d'entraînement entre les forces armées en présence.

Les personnages utilisent souvent cette compétence pour trionpher lors de manœuvres militaires. Plus le jet sera bon, plus les indices donnés par le maître du jeu seront précieux au personnage pour sortir vainqueur de la confrontation. Les indices peuvent être un rappel des différents mouvements que l'ennemi peut effectuer, des suggestions de manœuvres des unités afin de parer l'avantage ou, pour les jets particulièrement bons, les manœuvres risquées et imprévisibles qui pourraient l'ennemi par surprise.

Les jets de Tactique donnent uniquement des informations ou des conseils pour mener au mieux les manœuvres militaires. L'issue finale d'une bataille dépend des jets de la compétence Commandement des deux côtés adverses et des jets de combat de leurs unités engagées dans des escarmouches de moindre envergure. Voir le chapitre « Gestion des Combats » pour obtenir des informations sur les tactiques, le commandement à grande échelle et des idées pour impliquer les joueurs dans des affrontements d'une telle envergure.

« Toi, Akabonkole, tu arracheras avec la rapidité de nos guerriers par le flanc nord, au plus tard possible, en déboulant le corps à corps... Et toi, Koumbi, tu agiras de même sur le flanc sud. Vous devez forcer l'Indogarde à rester en masse compacte... Sortez par les galeries étroites. »
— Orlon Von Salza

VOLONTÉ

Temps requis : un round.

Spécialisations : contrainte spécifique à laquelle il faut résister

- Persécution, Intimidation, Manipulation psychique, Torture.

Volonté représente l'aptitude personnelle d'un personnage à résister au stress et à la tentation. On mesure ainsi la force de volonté et de détermination mise en œuvre pour résister à l'intimidation, la persécution et certaines attaques psychiques utilisant l'influence.

Les personnages peuvent faire appel à leur Volonté pour mieux lâcher dans des situations stressantes. Le personnage doit parfois faire un jet d'Endurance pour tester sa résistance. S'il échoue, dans ce cas de figure, il lui faut rassembler toute sa force de volonté en faisant un jet de Volonté à un niveau supérieur de difficulté par rapport à son jet d'Endurance.

Le personnage devra renouveler son test de Volonté aussi souvent qu'il le fera normalement pour son jet d'Endurance, avec tous ses jets à un niveau supérieur de difficulté. Lorsqu'il échoue à un contrôle ou ne va plus au bout de ses forces, il s'épuise, complètement épuisé, et doit se reposer pendant une durée correspondant au double du temps standard. Si en résistant à son jet d'Endurance, le personnage a subi des dommages, il se retrouve avec un niveau de Mesure aggravé pour avoir poussé son corps bien au-delà de ses limites.

Exemple : Angelian est tombé de son Koar. Bien qu'elle soit parvenue à échapper aux poignes qui la poursuivaient, elle n'a pas attrapé un monture qui a détalé à travers les plaines de Gargash à vive allure. Angelian commence à courir après le colporteur. Après environ une demi-heure, le maître de jeu lui demande de faire un jet d'Endurance Modéré (15) pour voir si elle n'est pas déjà à bout de souffle. Elle fait 8, ce qui n'est pas suffisant pour continuer à courir. Plutôt que d'abandonner, Angelian décide d'utiliser sa Volonté pour l'aider à pousser ses limites physiques à leur maximum. Elle utilise sa Volonté à 4D et doit faire un jet de niveau Difficile (20), d'un niveau de difficulté supérieur à son jet d'Endurance échoué. Angelian fait 11, ce qui n'est toujours pas assez. Donc, elle s'effondre au sol, épuisée, et avec une pénalité de fatigue à toutes ses actions jusqu'à ce qu'elle se soit remise. Si elle avait fait un jet assez élevé, Angelian aurait pu continuer de courir après le Koar pendant encore une demi-heure et l'auroit probablement rattrapé.

« Majestic... nous sommes les seuls, nous Ma et moi, à connaître le secret de l'Égypte... Nulle torture ne saurait nous pousser à parler... »

— Orlon von Salza



N'abusez pas des spécialisations

Ne vous précipitez pas trop des spécialisations si c'est la première fois que vous créez un personnage pour le jeu de rôle Méta-Baron. Consultez vous des compétences de base jusqu'à ce que vous connaissiez mieux le jeu.

Les spécialisations servent à établir des catégories plus précises à l'intérieur d'une compétence générale. Certains maîtres de jeu les utilisent complètement de côté pour se concentrer sur l'aventure et l'histoire des personnages, plutôt que sur les aspects techniques du jeu. D'autres apprécient la possibilité de s'intéresser aux détails plus précis d'une compétence.

N'oubliez jamais que ce n'est votre spécialisation dans un domaine de la compétence, cela signifie que vous n'êtes pas qualifié pour utiliser cette compétence à d'autres fins. C'est un jeu comme un spécialiste en permettant un accès d'une unité de combat. Il est important de mentionner d'un type d'arme, par exemple le baccarat antique, mais quand il s'agit d'utiliser d'autres armes comme les grenades ou les fusils, il n'est pas aussi compétent. Si vous décidez d'utiliser les spécialisations, faites en sorte de choisir celles qui vous aident le plus dans le jeu.



COMPÉTENCES DE MÉCANIQUE

Mécanique se réfère à l'aptitude mécanique - et mesure l'habileté d'un personnage à faire fonctionner d'imposantes et souvent complexes machines : armes à tirpied, exosquelettes, vaisseaux spatiaux, véhicules blindés, radars et systèmes de communications intégrés.

Les personnages avec de fortes compétences en Mécanique auront une capacité accrue à piloter efficacement toutes sortes de moyens de transport, qu'il s'agisse de manœuvrer un flotteur dans une rue bondée de monde ou de piloter un Bistouri Endogarde dans un combat spatial déchauffé. Les personnages avec des scores de Mécanique faibles sont souvent maladroits dans le maniement des commandes - ils actionnent les mauvaises manettes, tirent quand il ne faut pas, dirigent par mégarde leur embarcation vers le danger et provoquent occasionnellement des accidents mineurs.

Quand vous utilisez des compétences de Mécanique pour piloter des vaisseaux spatiaux ou conduire des véhicules terrestres (et même gérer des exosquelettes), vous ne devez pas avoir de problèmes sur un terrain dégagé. Ces actions sont de niveau Très facile (3) ou Facile (10), si le maître du jeu juge utile de faire un jet. Les personnages doivent faire des jets de difficulté supérieure s'ils volent trop vite pour le relief dans lequel ils se trouvent, s'ils tentent des manœuvres hasardeuses, s'ils essaient de sonner des pourtrauts ou s'ils font n'importe quelle action risquée. Vous trouverez plus d'informations sur les manettes, la poursuite et les règles de combat dans les chapitres « Mouvement et Bourrages » et « Voyages et Combats spatiaux ».

ASTRO-NAVIGATION

Temps requis : une minute, si le lieu de départ et la destination sont connus et si vous prenez en itinéraire avec fréquence, pour localiser les coordonnées ont déjà été calculées - la durée peut être réduite à un second en cas d'urgence, mais le niveau de difficulté dans ce cas sera plus élevé. Quelques heures, lorsque le point de départ est connu, mais que l'embarcation ne connaît pas la destination finale, et que l'ordinateur d'astro-navigation doit en calculer les coordonnées. Une journée, quand vous devez rassembler des informations de direction pour déterminer la position actuelle du vaisseau et ensuite calculer les coordonnées d'astro-navigation.

Les pilotes d'embarcations spatiales utilisent la compétence Astro-Navigation pour planifier une trajectoire d'un système solaire à l'autre, à l'aide d'informations de navigation connues, de recherches par ordinateur, d'équipements radar et d'une bonne dose d'intuition de la part du pilote. Pour plus d'indications sur les niveaux de difficulté en Astro-Navigation, voir le chapitre « Voyages et Combats spatiaux ».

COMMUNICATIONS

Temps requis : un second pour de rapides vérifications, ou plusieurs minutes, heures, ou jours pour couvrir de longs troupes.

Spécialisations : type spécifique d'appareil de communications.

Les personnages utilisent cette compétence lorsqu'ils communiquent grâce à divers dispositifs électroniques.

L'utilisation d'appareils de communications ne requiert qu'un jet Très facile (3), quand il requiert un jet, mais les difficultés augmentent si Communications est utilisée pour effectuer des

opérations complexes ou dans des conditions hostiles : décryptage de codes et de fréquences de transmission sécurisées, inverse des éléments de communications pour espionner des conversations et envoyer ou recevoir des signaux malgré les aléas naturels - orages de gaz, champs magnétiques lourds, régions à fort taux métallique.

Utilisez les niveaux de difficulté suivants pour espérer un type particulier de fréquence :

Très facile (3) : capter une fréquence connue et reconnue

- émissions publiques, communications d'entreprise habituellement protégées.

Facile (10) : écouter de certaines communications privées

- communications gouvernementales peu protégées, connues les services d'urgence.

Modéré (15) : trouver une fréquence de communications plutôt confidentielle - gouvernements locaux, affaires où la prudence s'impose, ou individus soucieux de leur sécurité.

Difficile (20) : captage clandestin de fréquences professionnellement protégées - communications militaires peu stratégiques, transmissions des échelons élevés du gouvernement local.

Très difficile (30) : intercepter les fréquences des hautes sphères gouvernementales, des communications militaires au niveau du commandement.

Méta-difficile (31e) : espionner les fréquences top secret d'un gouvernement galactique ou de l'armée.

Les personnages peuvent utiliser Communications pour décrypter les codes qui protègent les échanges d'informations. Fixez leur niveau de difficulté sur la difficulté de base pour intercepter la transmission. Certains messages utilisent des mots codes pour empêcher les tentatives possédées de décryptage. Par exemple, les Endogards peuvent faire référence à une cible imminente, comme « capture », sans dévoiler l'identité de la « capture ». Les personnages interceptent et décodent un message comme celui-ci ne connaissant que les informations se référant à - la capture - et doivent identifier cette cible d'après le contexte de la transmission.

Exemple : Laryn espère intercepter des transmissions entre le baraqueur corrompu de la Gaïlé de Marchands et le pirate avec qui il est en contact depuis le poste d'émission radio dans le flotteur qu'il a volé. Il fait un jet de Communications de 30e2 et obtient 13, ce qui est au-delà du niveau de difficulté Facile (10). Laryn trouve la bonne fréquence pour intercepter la conversation, mais il ne s'attendait pas à ce que le baraqueur crypte sa conversation. Pour décoder, il trébuche le radar du flotteur et fait un autre jet de Communications. Pour comprendre un peu plus que de simples bribes de conversation, Laryn doit faire un jet de Communications à un niveau de difficulté Modéré (15) - niveau supérieur au niveau de difficulté original pour trouver la bonne fréquence. Cette fois il obtient 14 à son jet, ce qui n'est pas suffisant pour déchiffrer le message en entier.

- Mettez-vous en liaison avec l'Économiste, l'Endogarde Suprême, le Techno-Politique et les représentants des Planètes Coloniales ? D'urgence ? -

— L'Endogarde Pouppe poursuivant le Palais d'Or



EXOSQUELETTE

Temps requis : un round, pour les poursuites et les combats, et de quelques minutes à plusieurs jours pour les plus longs voyages.

Spécialisations : type d'exosquelette - *Terre de combat*, *Exosquelette d'exploration*, *Combinaison tactique*, etc.

Les personnages utilisent l'exosquelette pour évoluer dans toutes sortes de combinaisons renforcées qui augmentent les capacités physiques d'un individu, grâce à des servomoteurs et une direction assistée. Contrairement aux tenues de survie et aux combinaisons spatiales, les exosquelettes recouvrent d'une machinerie complexe l'individu qui se trouve à l'intérieur. Cette structure augmente mécaniquement ses performances et le protège des environnements hostiles. On utilise souvent les exosquelettes pour transporter de lourdes charges, explorer des atmosphères extrêmement toxiques et s'engager dans une bataille avec une protection personnelle et un armement maximum.

Puisque l'exosquelette remplace les aptitudes du personnage par ses propres attributs mécaniques, vous devez utiliser cette compétence en remplacement des jets normaux de *Régularité*, *Esprit*, *Course*, *Maintien en équilibre*, *Escalade* ou *Levage*. Pour tirer avec des armes montées sur - ou tenues par - un exosquelette, utilisez la compétence *Artillerie*. Certains exosquelettes donnent des bonus à certaines actions, en fonction de leur profil d'exécution et des valeurs qui leur sont attribuées dans le jeu.

Exemple : L'explorateur *Martius* doit quitter son vaisseau pour s'aventurer sur une planète bariée par une pluie acide torrentielle. Il revêt son exosquelette d'exploration, qui supplée à un grand nombre de ses aptitudes. *Martius* vagabonde sur la surface de la planète jusqu'à ce qu'il trouve un immense marécage fossilifère s'élevant au-dessus des plaines. S'il pouvait l'escalader, *Martius* aurait une meilleure vue du relief et pourrait faire des lectures au scanner de plus grande envergure. Puisqu'il est dans l'exosquelette, *Martius* utilise son *Exosquelette à 3D* pour monter le rocher au lieu de sa compétence *Escalade*. Il utilise aussi sa compétence *Exosquelette à la place de sa compétence Esprit* pour éviter l'attaque imminente de la créature en colère qui niche au sommet du rocher.

ARTILLERIE

Temps requis : un round.

Spécialisations : armes montées sur certains véhicules - *Attaque d'artillerie*, *Lasers de puissance de combat*, *Lance-missile*, etc.

Artillerie est comme la compétence de « combat rangé » pour manier des armes faisant appel, pour viser et tirer, à n'importe quel type d'assemblage mécanique. Ces armements utilisent des tourelles, des machines de levage, des ordinateurs de vise, et même l'orientation d'un vaisseau pour attaquer l'ennemi efficacement. Ce genre de machines doit être monté sur des

vaisseaux spatiaux, des croiseurs, des véhicules et des points de défense. Les personnages utilisent l'Artilleur pour viser et tirer sur tout amoncellement ennemi, des croiseurs et des Bâtiments aux trancars et aux fortresses planétaires.

Quand ils utilisent cette compétence, les personnages ajoutent souvent les *dés* « commande feu » de l'arme à leur jet d'Artilleur. Cela représente l'aide consistante par les ordinateurs et l'assemblage de visée pour prendre en cible et attaquer les forces hostiles en présence. Le chapitre « Voyages et Combats spatiaux » fournit de plus amples informations sur l'utilisation de la compétence Artilleur.

« Après qu'Orbus ait lancé toutes les armes de son service-croiseur, le *cata-cyborg* explosa comme une ogive atomique. »

— *Touto*

PILOTAGE

Temps requis : un round, pour les poursuites et le combat, plusieurs minutes, heures ou jours pour les trajets.
Spécialisations : un type ou un classe de vaisseau ou de véhicule de vol - *Batocari* Explorateur, *Hôteur*, *Croiseur hospitalier*, *Moto-craft*, *Chasseur de classe Orbus*, etc.

Cette compétence reflète la maîtrise d'un personnage dans l'art de piloter une embarcation aérospatiale ou spatio-portée, et des véhicules de grande envergure dans l'atmosphère, des glisseurs aux immenses croiseurs, en utilisant une connaissance élémentaire des machines de contrôle et des instruments d'interface de pilotage.

Ceux qui améliorent cette compétence peuvent piloter quasiment n'importe quelle embarcation de vol. Cependant, certaines sont plus difficiles à manœuvrer que d'autres.

Les personnages peuvent aussi utiliser le Pilotage pour les embarcations de la taille d'un croiseur de combat. De tels vaisseaux nécessitent un équipage entier - ou son équipage minimum - et un commandant de bord pour coordonner les nombreuses opérations de vol du navire.

Quand ils utilisent Pilotage, les personnages ajoutent souvent les *dés* de « manœuvrabilité » de l'embarcation à leur jet - cela simule la propulsion de l'embarcation et les instruments de manœuvre qui

aident les personnages à piloter avec succès le navire. Pilotage sert aussi de « compétence de réaction » pour éviter les attaques ennemies pendant le vol. Reportez-vous au chapitre « Voyages et Combats spatiaux » pour plus d'informations sur la compétence Pilotage et les règles servant manœuvrer des vaisseaux en toutes circonstances, ainsi que les informations sur la compétence *Commandement*, utile pour coordonner les efforts d'un équipage important.

CAPTEURS

Temps requis : un round, pour les poursuites et le combat, et de plusieurs minutes à plusieurs jours lors des voyages.

Spécialisations : un type ou un modèle spécifique de scanner - *Scanners de calcul d'un navire*, *Scanners de diagnostic médical*, *Capteurs de puissance*, etc.

Cette compétence représente le niveau d'expertise d'un personnage à manier de l'équipement électronique de détection, dont des dispositifs pour identifier des formes vivantes, détecter l'approche de vaisseaux, analyser les lectures d'énergie, et améliorer la lecture visuelle longue distance. *Capteurs* regroupe les équipements allant des simples analyseurs d'environnement portatifs aux imposants scanners de calcul utilisés sur les croiseurs et les installations planétaires. Les personnages peuvent faire de rapides lectures d'un round à l'autre, souvent utiles en combat, ou effectuer un jet pour couvrir des lectures de capteurs pendant une durée plus longue - pendant un tour de garde tactil, durant un long trajet, alors qu'un patient a besoin de plusieurs jours pour se rétablir.

Quand ils utilisent *Capteurs*, les personnages jettent souvent les *dés* relatifs à leur compétence en plus des *dés* relatifs à l'équipement ou la valeur attribuée au vaisseau dans le jet - ceci représente la puissance déployée du capteur à détecter et à identifier les éléments dans le champ visuel du scanner. Pour plus d'informations sur les capteurs allez voir le chapitre « Voyages et Combats spatiaux ».

Exemple : *Martius* pilote son vaisseau d'exploration d'une planète à l'autre dans un même système, cela représente un trajet de plusieurs heures. Il fait un jet de *Capteurs* pour voir s'il ne remarque rien de particulier pendant son voyage. *Martius* fait un jet suffisamment élevé pour que ses scanners révèlent la présence d'un vaisseau en route à mi-chemin de sa destination. Malheureusement, il fait un autre jet de *Capteurs* pour identifier l'autre navire... et il découvre rapidement que le supposé navire échoué est en fait un chasseur pirate en embuscade, et prêt à attaquer !

Passer l'espace au crible : De nombreux vaisseaux et installations planétaires utilisent les capteurs pour surveiller l'espace environnant, pour contrôler la circulation autorisée, les intrus, les pirates, les contrebandiers et tous ceux qui représentent dans le système. En scrutant l'espace, les capteurs ont deux fonctions essentielles : la détection et l'identification.

Quand un capteur détecte quelque chose, il relève la présence de l'objet mais ne peut pas identifier avec précision ce que c'est - *Martius* se rendrait compte de la présence d'un navire à la limite entre deux cette catégorie. Il ne sait pas de quel type de vaisseau il s'agit exactement, si c'est une épave, un croiseur pirate, un transport voyageurs...

Quand le capteur identifie quelque chose, il le classe en fonction des profils que sa mémoire informatique connaît : un astéroïde, un type de vaisseau spécifique, une comète, une sonde spatiale, un planétoloïde, etc. *Martius* identifie sa cible lorsqu'il dirige ses capteurs droit sur le navire qu'il rencontre... et

Utilisation des capteurs comme appels

Les maîtres de jeu peuvent utiliser les informations révélées lors des lectures de scanner comme *gamelets*, comme *arceuths* pour faire entrer les personnages en situation dans l'intérop.

Quand les personnages utilisent *Capteurs*, ils découvrent quelque chose d'intéressant ou leur

scanners, mais ne savent pas toujours exactement ce que c'est et pourquoi c'est là. Ils découvrent souvent avec de bonnes ou leur cible par ce biais et doivent enquêter pour avoir l'impédité des informations.

Dans l'exemple ci-dessus, *Martius* s'est initialement aperçu être de l'autre côté du système. Ce pourrait aussi être des points d'intérop - comme c'est effectivement le cas - ou bien un conseil de passages tombé en panne dans ce système, attendant d'être réparé par *Martius* ou un autre scanner précédent l'épave. Également des conviviaux d'importance, un déplacement de valeur ou la cause mineure de l'accident du navire ?



découvrir soudain qu'il s'agit d'un croiseur pirate à l'arrêt, prêt à aborder des visiteurs inattendus tels que lui !

Vous ne pouvez scanner que ce qui entre ou se trouve dans le rayon d'action de votre capteur. La portée des capteurs est donnée par le premier chiffre, indiqué dans la description des capteurs, dans la liste des valeurs attribuées aux vaisseaux spatiaux – reporter-vous au chapitre « Vaisseaux spatiaux ».

Quand vous scannez l'espace pour repérer des vaisseaux, des dangers ou d'autres phénomènes, établissez le niveau de difficulté des jets de Capteurs en fonction de la manière dont les personnages mènent leur recherche :

- Trois succès (5) : Passer au crible les environs pour trouver une cible connue.
- Facile (10) : Examiner une zone globale pour y détecter des cibles.
- Moyenné (15) : Scanner dans toutes les directions en utilisant des techniques actives de détection.
- Difficile (20) : Scanner passivement les environs, en fonction d'informations transmises et relayées par les ordinateurs de bord sur des cibles potentielles.

Pour découvrir l'identité sommaire d'une cible en utilisant une méthode de recherche adaptée, il convient d'augmenter la difficulté d'un niveau – par exemple, si Martias veut découvrir quel type de vaisseau il a rencontré : épave, transport voyageurs ou croiseur pirate. Si l'on veut obtenir des informations plus précises sur la cible, on doit alors augmenter la difficulté de deux

niveaux – si Martias veut voir si les monstres sont encore chauds, s'il y a des survivants à bord ou si les pirates réajustent leurs armes et leurs écrans de protection, par exemple. Faire un jet de Capteurs de deux niveaux de difficulté supérieurs au niveau standard permet à celui qui scanne de relever les codes d'identification du vaisseau, en supposant bien sûr qu'ils n'ont pas été modifiés ou masqués.

Modifier le niveau de difficulté des Capteurs en fonction de l'emplacement de la cible, par rapport au vaisseau qui sonde, et des moyens qu'il utilise pour camoufler sa présence :

- +1D en plus à la difficulté si la cible utilise un dispositif de camouflage affectant le capteur.
- +5 à la difficulté pour identifier une cible qui déploie un capteur laser – les scanners détectent le rayon et le laissent comme « nébuleux », à moins que le jet des personnages ne soit supérieur au niveau de difficulté.
- +5 à la difficulté si les capteurs de la cible sont en mode passif – voir le chapitre « Voyages et Combats spatiaux ».
- +15 à la difficulté si la cible avance silencieusement avec une majorité de ses systèmes en veille – voir le chapitre « Voyages et Combats spatiaux ».
- +10 à la difficulté si le vaisseau se cache derrière une planète ou tout autre corps massif.
- +20 à la difficulté si le rayon se cache au sein d'autres masses de grande taille, comme des astéroïdes.



Vous pouvez modifier le jet Capteurs du personnage en fonction de la taille de l'objet que les scanners repèrent. Les grands objets sont plus faciles à remarquer que les petits :

- +5 au jet du personnage si la cible est un petit corps naturel, comme un astéroïde de petite taille.
- +10 au jet du personnage si la cible est de la taille d'un vaisseau de combat ou un Citésburg.
- +10 au jet du personnage pour détecter si le navire cible braille la lecture des capteurs.
- +10 au jet du personnage si la cible est un corps naturel de taille modérée - un amoncelle de taille considérable.
- +20 au jet du personnage pour repérer un corps naturel de la taille d'une planète.
- +30 ou plus au jet du personnage pour remarquer un objet isolé - une île, une nébuleuse, un trou noir.

Tracer les planètes au crible : Utiliser les capteurs pour examiner de plus près les caractéristiques d'une planète est difficile. Bien que les scanners repèrent facilement les principaux reliefs tels que les continents, les océans, les chaînes de montagnes et les mers intérieures, beaucoup de caractéristiques d'un monde peuvent interagir avec les capteurs : l'activité géothermique naturelle, l'énergie générée par d'immenses centres urbains technologiques, une grande concentration de métal, des flux mystiques, etc. Ces facteurs déforment souvent les lectures des capteurs, particulièrement dans le cas d'une recherche sur un objet de petite taille, au sein d'une région étendue. Les officiers radars luttent fréquemment le périmètre à scanner, n'examinant que quelques kilomètres carré à la fois, pour détecter des installations militaires, cités de second plan et autres régions territoriales « mineurs ». Vous ne pouvez examiner plus de la moitié de la planète à la fois, puisque seul un des deux hémisphères est visible, au moment de la sonde.

Examen général d'une planète dévoile souvent ses grands traits physiques : la composition de l'atmosphère, les caractéristiques géographiques majeures, des lectures d'énergie typiques des immenses régions urbaines, etc. Après cela, les personnages doivent généralement procéder à des séries d'examen plus précis, et sur des périmètres plus concentrés, pour recueillir des informations plus détaillées sur ce qu'ils cherchent.

Établissez les niveaux de difficulté des Capteurs en fonction de la partie de la planète que le personnage a l'intention d'examiner. Utilisez ces modèles de difficultés lorsque vous scannez en orbite pour repérer quelque chose de précis : un port isolé, une petite ville, un complexe d'usine, une installation militaire, une zone industrielle, ou lorsque vous fouillez une zone d'une certaine surface :

- Très facile (5) : une surface d'un kilomètre carré ou moins.
- Facile (10) : une surface de 100 kilomètres carré ou moins.
- Moyen (15) : une surface de 1000 kilomètres carré ou moins.
- Difficile (20) : une surface d'un million de kilomètres carré ou moins - soit la taille moyenne d'un pays.
- Très difficile (30) : une surface de 100 millions de kilomètres carré ou moins - un petit continent.
- Mitra-difficile (31+) : un hémisphère.

N'hésitez pas à modifier les niveaux de difficulté et les jets du personnage en vous basant sur une large variété de facteurs complémentaires :

- +5 ou plus à la difficulté pour remarquer ou identifier une forme de vie particulière au milieu de nombreuses espèces, sur une surface linéaire.
- +3-15 ou plus à la difficulté pour remarquer des traces d'énergie résiduelles laissées par le passage de véhicules et de vaisseaux spatiaux.

- +10 ou plus à la difficulté pour localiser un signal bies spécifique caché parmi des émissions de signaux similaires, ou dans une région où d'autres facteurs peuvent masquer la signature de cet objet - par exemple, un navire progressant au milieu de volcans pour digérer son passage, un vaisseau caché au sein d'une flotte ou gravitant en orbite autour d'un spaio-port d'importance.
- +5 ou plus au jet du personnage pour trouver une grande concentration d'espèces vivantes et déterminer l'espèce prédominante sur une planète.
- +5-10 au jet du personnage (en fonction de la taille) pour repérer les principales caractéristiques physiques, telles que chaînes de montagnes, déserts, forêts, grands lacs et cités.
- +10 au jet du personnage pour situer des sources de chaleur, de lumière ou d'autres émissions d'énergie - par défaut, vous pouvez également repérer d'autres surfaces, sans émanations d'énergie, comme des glaciers ou des manchons profondes façonnés par l'érosion.
- +15 ou plus au jet du personnage pour obtenir des informations simples, comme l'emplacement des principaux continents, des données sur l'atmosphère et la gravité de la planète, la composition générale des masses de terre, etc.

Ne vous souciez pas de tous ces modificateurs de difficulté, ils sont là pour vous aider à trouver comment créer vos propres niveaux de difficulté en fonction des situations de jeu. Faites les choses simplement ! Choisissez le niveau de difficulté qui vous semble, au final, le plus judicieux et le plus naturel. Dans tous les cas, le personnage détecte quelque chose si le résultat de son jet est égal au niveau de difficulté, et gagne des informations supplémentaires s'il obtient un résultat numériquement supérieur.

« Orbiter une Solis, se vient des polyédres quantiques et des bascules, étonnaga dans l'atmosphère d'oxygène par de Planète d'Or. »

— TOTO

ECRANS DE PROTECTION

Temps requis : un round.

Spécialisations : système d'écrans de protection particuliers - Écrans de protection de chaleur, Barrières photosoniques, Déflecteurs de vaisseaux de combat, etc.

Les personnages utilisent cette compétence pour gérer le fonctionnement des systèmes de protection, ceux qui protègent de petits chasseurs et des vaisseaux de guerre massifs, comme ceux qui défendent des planètes et des fortresses entières. La compétence Écrans de protection ne sert pas à activer une compétence de réaction pour activer des déflecteurs et détourner les tirs ennemis.

Les niveaux de difficulté des jets d'Écrans de protection dépendent du nombre des « périmètres de feu » que le personnage tente de protéger en utilisant les écrans - en prose, en poupe, à l'ébord et à tribord.

Le chapitre « Voyages et Combats spatiaux » contient de plus amples informations sur l'utilisation de cette compétence, mais voici un bref résumé des niveaux de difficulté utilisables pour le déploiement des écrans de protection :

- Facile (10) : un périmètre de feu.
- Moyen (15) : deux périmètres de feu.
- Difficile (20) : trois périmètres de feu.
- Très difficile (30) : les quatre périmètres de feu.

Temps requis : un round pour les personnes et le combat, de plusieurs minutes à plusieurs jours pour des voyages.

Spécialisations : type spécifique ou modèle particulier de véhicule - *Jep de circonstance, Tankard.*

Bien que la plupart des mondes à technologie avancée utilisent des véhicules à propulsion anti-gravité, (impliquant la compétence *Platage d'un personnage*), certains emploient encore des véhicules terrestres ou aquatiques. *Conduite* représente l'adresse d'un personnage à conduire n'importe quel véhicule non volant, sur la surface ou dans l'eau, y compris les sous-marins et les véhicules à traction.

Les personnages peuvent utiliser cette compétence comme - compétence de réaction - en manœuvrant leur véhicule pour éviter les tirs ennemis.

COMPÉTENCES DE PERCEPTION

Perception représente la conscience qu'un personnage a de lui-même, de son environnement et des autres personnages, ainsi que sa capacité à interagir avec les autres.

Les individus avec une *Perception* élevée remarquent facilement les objets dissimulés, les détails, les contenus cachés dans l'encre. Ils persuadent les autres de leur rendre service, pratiquent l'arnaque avec assurance, harcellent et savent négocier pour obtenir de bons prix. Les personnages avec une *Perception* faible se perdent souvent, manquent des épisodes de ce qui se passe autour d'eux, et semblent - patards - dans leurs relations avec autres.

Quand les personnages veulent savoir ce qu'ils remarquent autour d'eux, ils font un jet de Recherche ou un jet de Perception. Plus le résultat est élevé, plus le personnage remarque d'éléments. Utilisez les indications qui suivent pour établir les niveaux de difficulté des jets de Recherche ou de Perception :

Très facile (5) : remarquer quelque chose d'évident - un personnage marche le long du boulevard d'un sports-port grouillant de monde.

Facile (10) : faire une observation évidente - la foule du port spatial est composée de voyageurs, de marchands et de mutants.

Moyen (15) : noter quelque chose d'intéressant - un officier de la Garde Planétaire des Marchands, en compagnie de son entourage, se fraye un chemin à travers la foule.

Difficile (20) : repérer quelque chose de vraiment spécifique - l'officier marche avec une baguette tandis que son conseiller en chef consulte son écran personnel de données.

Très difficile (30) : remarquer quelque chose qui requiert une observation plus aiguë qu'un simple coup d'œil - l'officier semble engagé dans un débat bouclier avec son conseiller, un laïcin de la Garde des Marchands sous file discrètement, etc.

Même-difficile (31+) : percevoir un détail que seule une observation minutieuse permet de révéler - l'œil cybernétique de l'officier examine subrepticement la foule, le serviteur qui sous file dissimule un supra-pistolet caché sous sa rainure, etc.

Les personnages peuvent utiliser plusieurs compétences de Perception pour interagir avec les autres et essayer de les influencer. Utiliser ses compétences interactives crée souvent une opposition entre la compétence du personnage et celle de son interlocuteur - Perception ou Volonté, dans la plupart des cas - pour essayer de résister instinctivement au personnage, sans chercher à savoir ce qu'il veut.

Exemple : Gaak le sanguinaire veut convaincre le tenancier du bar de ne pas appeler la sécurité pour le faire arrêter, bien qu'il se soit battu avec Lucardo. Gaak fait un jet de Persuasion à 10. Au lieu de devoir battre un niveau de difficulté fixé, Gaak doit dépasser le résultat du jet d'opposition de Perception (40) du tenancier. Gaak obtient 10. Malheureusement ce score est insuffisant pour battre le résultat du tenancier, qui est de 18. Il semble que Gaak n'en ait pas fini avec les problèmes...

Les dés ne devraient pas à eux seuls déterminer le résultat des discussions entre les joueurs et les personnages non joueurs. Si un personnage essayait un représentant du genre-pour, et que le joueur fait un jet élevé d'Écroulement, il réussit forcément - mais comment s'y prend-t-il en réalité ? Que dit-il pour influencer le représentant ? Quel piège tend-t-il pour le tromper ? Cette partie-là revient au joueur, qui interprète le rôle de son personnage au mieux, dans le but d'augmenter ses chances de succès. Un bon joueur peut réussir à faire rire tout le monde par ses tentatives de blagues - une chose que les jets de dés ne vous apprennent jamais ! Les maîtres de jeu sont libres de récompenser par un bonus de +1D à leur jet les joueurs qui auront vraiment bien joué leur rôle, particulièrement si tout le monde a apprécié leur prestation.

Dans l'exemple précédent, le joueur interprétant le personnage de Gaak peut avoir joué l'impact sans d'appréhension avec le tenancier afin qu'il n'appelle pas la sécurité pour l'arrêter. Il peut avoir essayé quelque chose comme : - Oh, tout ça paille-chine, méchant, je voulais juste les réflexes de ce bonhomme ! Les gens du coin sont plutôt violents, vous savez, et ce type me paraissait bien marrant pour se balader tout seul dans les parages. Pas d'ailleurs, voilà bar à pas la mémoire égarée... - Si le joueur de Gaak joue la scène de manière convaincante, comique ou enthousiaste, le maître de jeu peut l'autoriser à ajouter 1D à son total de Persuasion.

Les joueurs ne devraient pas utiliser de compétences interactives pour influencer les personnages des autres joueurs. Au lieu de cela, ils devraient résoudre leurs différends par le *roleplay*, et aboutir à un accord mutuel. Si l'un séduit le *roleplay* à une série de jets de dés, le jeu devient alors une compétition de dés et non plus une histoire amusante... et personne n'apprécie de se retrouver perdant d'une série de jets de dés contre un autre joueur.

NÉGOCIÉ

Temps requis : d'une minute à une heure.

Spécialisations : marchandises spécifique à acheter ou à vendre - *Armeures, Marché, Robots, Véhicules spatiaux.*

Cette compétence représente l'habileté d'un personnage à marchandiser les prix de biens qu'il veut acheter ou vendre. Pour conclure un bon marché, les personnages doivent faire un jet d'opposition entre leur compétence Négocier et celle du personnage non joueur.

Le maître de jeu commence par établir la valeur raisonnable des biens ou des services en question. Utilisez les prix et les tables de référence données à la fin du livre - de manière indicative - pour les armes, l'équipement, etc. Souvenez-vous que certains articles peuvent être très bon marché ou très chers selon l'endroit où ils vous sont proposés à l'achat. Dans un monde désert, par exemple, l'eau sera aussi chère que des armes sur une planète sous loi martiale. De plus, certains marchands essaient d'augmenter sensiblement le prix de leurs services s'il est question de produits illégaux ou difficiles à trouver.

Le succès des négociations dépend à la fois de bons jets de dés et d'un bon *roleplay*. Un maître de jeu impressionné par la négociation d'un personnage peut octroyer un bonus à son jet de

Négocier ou simplement déterminer le succès ou l'échec de l'action, en fonction de son interprétation de la scène. Dans ce cas, les maîtres-de-jeu jouent le rôle des marchands, mais ne peuvent forcer les personnages à accepter les marchés qu'ils n'accepteraient pas en temps normal - les joueurs sont toujours libres de décliner une offre. Si le maître de jeu considère que le jet d'un personnage représente un marché injuste, sans que le personnage apprécie le tout par un bon roleplay, il peut alors autoriser son propre personnage à refuser le marché.

Pour conclure une tentative de négociation, faites un jet d'opposition de la compétence, en déterminant et appliquant tout modificateur approprié, et comparez le résultat sur le tableau des « Résultats de négociation ».

RÉSULTATS DE NÉGOCIATION

Si les résultats des jets opposés de *Négocier* ne sont pas distants de plus de deux points, le prix proposé demeure raisonnable pour le marché.

Le jet du vendeur dépasse celui de l'acheteur de :

- 3-5 Le prix est à 110% de celui du marché.
- 6-10 Le prix est à 125% de celui du marché.
- 11-15 Le prix est à 150% de celui du marché.
- 16-20 Le prix est deux fois celui du marché.
- 21+ Le prix est trois fois celui du marché.

Le jet de l'acheteur est supérieur à celui du vendeur :

- 3-5 Le prix est d'environ 90% de celui du marché.
- 6-10 Le prix est d'environ 85% de celui du marché.
- 11-15 Le prix correspond à 75% de celui du marché.
- 16-20 Le prix correspond à 65% de celui du marché.
- 21+ Le prix correspond à 50% de celui du marché.

Exemple : Angelian est coincé, sans monnaie, en plein milieu des plaines de Gargath, lorsqu'elle assiste un jeune homme en giletier qui passe à toute allure à côté d'elle. Elle lui demande s'il serait possible qu'il l'emmenât à Shannou, le caravanserai le plus proche. Le jeune homme lui fait une promesse qu'il est à court d'espérer et qu'il serait heureux de la dispenser, pour la modique somme de cinq kobblers. Angelian décide de négocier et choisit de faire descendre le prix, expliquant qu'elle est elle-même à court de kobblers, mais qu'elle sera sans doute en mesure de le payer plus une fois arrivée à Shannou. Angelian fait un jet de *Négocier* de 4D+2 en opposition au jet de *Perception* de 3D du charbonnier - qui n'a pas amélioré sa compréhension de *Négocier*. Angelian fait 17, contre 9 pour le charbonnier, qui accepte donc de l'emmenar à Shannou pour seulement quatre kobblers.

Vous pouvez modifier les jets de *Négocier* en fonction de la disponibilité et de l'état des articles proposés, des relations entre acheteur et vendeur, et de la présence de guildes commerçantes locales.

Disponibilité et état des produits proposés :

- +5 ou plus à l'acheteur si le marché local est inondé par cet article, et que la facilité à se le procurer a fait chuter son prix.
- +5 ou plus au vendeur si l'article n'est pas disponible de suite, et que la demande en généralement supérieure à l'offre.
- +5 ou plus à l'acheteur si l'article est endommagé mais que l'acheteur se le rattache pas. Le vendeur peut présenter

mettre une négociation acharnée, mais il vend des produits détériorés à un prix plus bas et espère que l'acheteur n'y verra que du feu. Si les clients font de bons tests de *Perception* pour remarquer que l'article est endommagé, ce modificateur devra être augmenté à +10.

Relations commerciales :

- Pas de modificateur si les parties en présence n'ont jamais fait affaire ensemble auparavant.
- +5 ou plus à l'acheteur si les deux parties entretiennent de bonnes relations, l'acheteur est fréquemment client, paie à l'avance, et n'a jamais à se plaindre de manière sérieuse.
- +5 ou plus au vendeur si l'acheteur a été un client - à problème -, qu'il a un intérêt matériel à obtenir le meilleur prix possible ou s'avère susceptible de prendre le risque de rater la vente pour en tirer une satisfaction personnelle.
- +10 ou plus au vendeur si les commerçants locaux travaillent de concert pour aligner leurs prix à la baisse.

Vous pouvez aussi utiliser la compétence *Négocier* pour les tentatives de corruption. Bien qu'une poignée de kobblers puisse s'avérer des plus utiles, la corruption requiert également un roleplay plus habile que lors de banales tentatives de *Négocier*. Les personnages doivent paraître dignes de confiance, lui assurer qu'ils ne risquent pas lui attirer d'ennuis parce qu'il a accepté le *pot-de-vin* et qu'il accepte leur demande. Ils doivent rapidement établir une relation basée sur des faveurs réciproques : les personnages ont l'intention de répartir le sujet et ou d'autres leur fait le fleur de dérogé aux règles ou d'ignorer leurs actions.

En général, personne ne refuse un *pot-de-vin*, mais tous ne les acceptent pas aussi souvent. Les personnages doivent évaluer ce que les officiers sont prêts à faire en fonction des sommes que leur sont offertes. Un individu avec une plus grande autorité - et donc plus de pouvoir pour donner aux personnages ce qu'ils veulent - s'attendra à un *pot-de-vin* bien plus important qu'un bureaucrate de rang inférieur. Un personnage pourra offrir à un officier de second rang 10 ou 15 kobblers pour qu'il ignore une infraction aux règles de conduite - mais il devra déboursier bien plus pour obtenir un service d'une personne plus influente. Ne limitez pas forcément votre *pot-de-vin* à de l'argent : beaucoup d'individus apprécieront d'échanger un service contre un autre.

Cependant, gardez tout de même à l'esprit que certains personnes n'acceptent jamais un *pot-de-vin*, quelle que soit l'importance de la somme, s'ils n'ont pas l'intérêt d'un paiement illégitime ou qu'ils se refusent à compromettre leur loyauté ou leur honneur. Ce sont des individus avec des principes moraux stricts ou à des postes de loyauté absolue, comme les membres de l'Indogarda.

Lorsqu'un *pot-de-vin* est négocié, les personnages font des jets d'opposition de *Négocier*. Si celui qui reçoit le *pot-de-vin* fait un score plus élevé que le corrompu, il n'est pas rare qu'il demande plus d'argent ou des services supplémentaires en échange de sa coopération.

Exemple : Laryn est sur les traces d'un pirate qui s'est associé avec un bureaucrate de la Guilde des Marchands, qu'elle file activement. Le pirate s'introduit dans un entrepôt surveillé par plusieurs gardes des douanes. Laryn essaie de leur offrir quelques kobblers et un beuhard bien ficelé pour qu'ils la laissent entrer. Elle fait un jet de *Négocier* de 4D+2, en opposition au jet de *Perception* des gardes (3D), mais elle donne de la consistance à sa tentative de corruption en leur racontant une histoire intéressante : « Je suis mariée de vous dérangé, mais j'ai laissé mon sac d'équipement sur une caisse de quati de

changement, et les ouvriers m'ont dit qu'il avait été essayé ici pour être gardé en dépôt. Je sais que cela n'est pas très pratique pour vous, mais aurio-vous l'amabilité de me laissez entrer pour chercher mon sac ? Les changeurs m'ont dit que vous me laisseriez entrer pour un droit d'inspection de deux hublars chacun, en-ce venant ? » Cette approche intéressante séduit le maître de jeu, qui l'autorise à jouer 10 supplémentaires pour son jet de Nigro. Elle obtient 21, contre un 13 au jet de l'inspecteur des gardes. Ils acceptent ses quatre hublars et la laissent s'introduire dans l'entrepôt.

Les maîtres de jeu peuvent modifier les jets en fonction de l'importance du pot-de-vin offert :

- +10 ou plus au jet de celui qui corrompt si le pot-de-vin est bien plus élevé que prévu.
- +5 au jet de celui qui corrompt si la somme offerte est supérieure à ce qui est raisonnable.
- +5 au sujet à corrompre si la rétribution est largement en dessous de ce qu'il attendait.
- +10 ou plus au sujet à corrompre si le pot-de-vin est d'une mesquinerie insultante, représentant moins de la moitié d'une rétribution raisonnable. Si la tentative de corruption échoue, le sujet peut dénoncer le personnage aux forces de l'ordre locales.

« Vous connaissez les plus loyales serviteurs de vos Majestés... Nous ne réclamerons qu'un pourcentage raisonnable sur les ventes... »

— *Orban von Kalpa*

COMMANDÈMENT

Temps requis : un round.

Spécialisations : une unité de commandement - Un escadron de chasseurs, Des troupes mercenaires, Un équipage de vaisseau spatial, etc.

Commandement reflète l'habileté d'un personnage à convaincre ses subordonnés et d'autres personnages non joueurs de suivre ses ordres, ainsi qu'à assurer la coordination dans les situations où le travail d'équipe est essentiel. N'utilisez pas Commandement pour contraindre les personnages des autres joueurs à faire des actions ou par une discussion et une planification de groupe.

Les personnages utilisent souvent Commandement en situation de conflit, quand ils doivent mener une unité de combat vers un but commun, comme dans le cas d'un chef mercenaire donnant des ordres à ses soldats ou d'un capitaine de marine de guerre ordonnant à ses artilleurs d'intensifier le feu pour détruire une cible. Les capitaines de flottes de guerre utilisent cette compétence pour mener les différents vaisseaux et superviser les compétences combinées des pilotes du navire, des navigateurs, des artilleurs et autres membres de l'équipage. Vous utilisez aussi Commandement quand vous coordonnez des projets impliquant de nombreux ouvriers, comme exploiter des dalles massives de marbre et faisant appel à des équipes de tailleurs de pierre - ces « actions combinées » sont développées dans le chapitre « Les Règles ».

Utilisez les indications suivantes pour établir les niveaux de difficulté du Commandement :

- Très facile (3) : Les personnages ont toutes les raisons d'obéir - tels les frégatiers pourpres, aux ordres de l'Empereur.
- Facile (10) : Les personnages ont quelques raisons d'obéir - des

mercenaires obéissant à leur capitaine, dans le cadre logique de leur travail.

Médiocre (15) : Les personnages n'ont aucune raison de désobéir - des civils recevant l'ordre de la police de se disperser pour dégager une scène de crime dans la rue.

Difficile (20) : Les personnages sont sceptiques, voire suspicieux - des militaires recevant des ordres d'officiers non accablés.

Très difficile (30) : Les personnages ont toutes les raisons du monde de se rebeller - des pirates recevant des ordres des forces de l'ordre.

Méa-difficile (31+) : Les personnages n'ont aucune raison de vous écouter - des frégatiers interpellés par un officier n'appartenant pas à leur hiérarchie.

« Fantastique, Baront. Un bleu parfait de dix mètres car cinq centés en moins d'une heure ! La coordination de votre équipe est proprement extraordinaire... »

— *Magnat de la Guilde Plantatoire des Marchands*

ESCRIOQUERIE

Temps requis : d'un round à quelques minutes.

Spécialisations : un mode spécifique d'escroquerie - La débaucherie, Le baratin, etc.

Les personnages utilisent Escroquerie pour piéger et tromper les autres, les convaincre de faire quelque chose qui n'est pas véritablement dans leur intérêt. Contrairement à Persuasion ou Commandement, cette compétence repose sur le mensonge, le bluff et la déformation des faits pour que les victimes croient plus volontiers les propos du personnage, et acceptent de faire ce qu'il leur demande - ou suggère.

Piéger Escroquerie est une autre compétence d'interaction résolvant ces situations par le roleplay, en n'utilisant les jets de compétence que comme repères généraux.

Vous pouvez établir les niveaux de difficulté de l'Escroquerie en fonction des relations entre la victime et le personnage :

Très facile (3) : un ami proche ou un membre de la famille, sans aucune raison de soupçonner une attaque.

Facile (10) : un adolescent naïf, une personne crédule.

Médiocre (15) : quelqu'un qui n'a rien à perdre ni à gagner dans l'escroquerie, qui n'est pas personnellement impliqué dans celle-ci.

Difficile (20) : quelqu'un de sensible à ce genre d'influence et dont le même comble peut-être à repérer les individus suspects - un collecteur de taxes ou agent des forces de l'ordre, un gardien d'entrepôt.

Très difficile (30) : quelqu'un qui ne devrait logiquement pas se laisser berner - un baronnceau de haut niveau, des individus adéquats, du personnel militaire gradé.

Méa-difficile (31+) : quelqu'un qui n'est pas du tout de votre sphère - l'Empereur, le Frégatier pourpre, le Méa-Baron.

Les maîtres de jeu peuvent modifier les jets d'Escroquerie en fonction de la relation du personnage à sa victime et la nature de l'escroquerie :

Pas de modification : si l'escroquerie tend à convaincre la victime de faire ce qu'elle ferait de toute façon.

+5 au jet de la victime si elle se méfie des personnages et sait qu'ils ont tendance à mener les autres en bateau.

+10 ou plus au jet de la victime si l'escroquerie risque de l'inciter à faire quelque chose d'illégal ou de très dangereux.

- +5 au jet de l'escroquerie du personnage si la victime appécie le personnage en temps normal, même si elle soupçonne quelque chose d'inhabituel dans leur comportement.
- +10 au plus au jet d'escroquerie du personnage si la victime n'a aucune raison de soupçonner un acte malhonnête et fait une confiance aveugle au personnage.

Les personnages - et les personnages non joueurs - qui pensent être victimes d'une arnaque peuvent résister à cette tentative de tromperie en effectuant un jet d'Escroquerie ou de Perception en opposition au résultat d'Escroquerie de leur adversaire. Le jet d'Escroquerie ou de Perception de la victime devient alors la nouvelle difficulté, que vous pouvez modifier en utilisant les bonus décrits ci-dessus. Si la victime ne soupçonne pas l'escroquerie, utilisez tout de même le résultat de son jet comme nouvelle difficulté, même si elle est inférieure au niveau de difficulté réel. Parfois, certains individus se surprennent en effet et se font pourtant piéger alors qu'ils ne sont pas nés de la dernière pluie.

Vous ne pouvez résister à une Escroquerie que si vous la soupçonnez, et le maître de jeu ne vous demandera jamais si vous désirez ou non faire un jet d'opposition à une tentative d'Escroquerie...

Exemple : En discutant le pirate dans l'escalier du bâtiment, Larryn tombe nez à nez avec une patrouille de gardes. Elle craque immédiatement de les harceler et impose une histoire pour expliquer sa présence dans l'endroit surveillé. Larryn fait un jet d'Escroquerie de 10, mais puisque les gardes se méfient déjà d'elle, elle fait un jet d'opposition à leur jet de Perception de 10 au lieu d'une difficulté préalable. Larryn obtient 16, contre le score de 13 des gardes, et convainc rapidement une raison à peine croyable pour justifier ses arnaques dans le hangar. Le maître de jeu peut décider que les gardes lui laissent quelques instants ou l'inventent simplement à tort, sans autres conséquences, ce qui constitue déjà une réussite en soi.

CONTREFAÇON

Temps requis : un tour à plusieurs jours.
Spécialisations : fabrication d'un type particulier de document
 - Codes d'accès, Documents provenant de lectures de données, Codes d'authentification personnelle, etc.

Le personnage peut créer et repérer les informations modifiées ou faussés sur différents supports, y compris des documents papiers, cartes, lectures de données tels que les claviers DS, etc. Vous pouvez contrefaire des codes d'accès pour être autorisé à pénétrer des systèmes réservés, changer les informations sur des documents personnels, cacher votre véritable identité, et changer le contenu des ordres des lecteurs de données pour réquisitionner du matériel - pièces détachées pour le vaisseau des personnages, par exemple.

Vous pouvez modifier le jet de Contrefaçon du personnage en fonction de plusieurs facteurs :

- +5 au jet du faussaire s'il a des échantillons de documents originaux pour comparer avec la contrefaçon.
- +3 au jet du faussaire s'il possède les outils nécessaires à créer la contrefaçon.
- +3 à 15 au jet du faussaire s'il a une assistance particulière, de robots, d'ordinateurs spécialement conçus pour l'aider dans la contrefaçon de documents.

- +5 au jet du faussaire s'il dispose de l'original et de plus de temps qu'il n'est nécessaire pour créer sa contrefaçon.
- +10 au plus au jet du faussaire s'il connaît parfaitement le type de document et/ou d'objet - si le personnage dispose d'une compétence améliorée en rapport, par exemple.

Lors de la contrefaçon d'un document, le résultat du jet de Contrefaçon devient la difficulté que les autres doivent atteindre pour remarquer l'imposture ou la modification. Une personne qui examine un document fabriqué peut faire un jet d'opposition de Contrefaçon, de Recherche ou de Perception pour remarquer le truquage, les incohérences, ou les autres signes pouvant indiquer qu'il a été contrefait.

Le maître de jeu peut modifier le jet de celui qui inspecte pour détecter la contrefaçon en fonction de sa propre expérience dans la détection des altérations et des trucs :

- +1 au jet de l'examineur s'il a un exemplaire du document pour comparer avec les documents contrefaits.
- +3 à 15 au jet de l'examineur s'il est assisté par des ordinateurs, des robots, des scanners d'analyse conçus pour aider à la détection de contrefaçons.
- +5 au jet de l'examineur s'il a de l'expérience dans l'inspection d'un type particulier de document.
- +10 au jet de l'examineur s'il a de l'expérience dans la contrefaçon et/ou l'utilisation de ce type de document et/ou d'objet - et possède une compétence améliorée en rapport, par exemple.

JEU

Temps requis : d'un tour à plusieurs heures.
Spécialisations : un jeu précis.

Jeu reflète la capacité d'un personnage à jouer, gagner et tricher à divers jeux de stratégie et de hasard. Les personnages sont généralement doués pour les jeux impliquant de la stratégie, utiliser les règles à leur avantage, surmonter les coups de malchance et anticiper l'action des autres joueurs. Quand vous jouez un jeu franc, tous les personnages font des jets d'opposition de jeu, et celui qui obtient le score le plus élevé gagne.

Vous pouvez aussi utiliser Jeu pour tricher ou remanier que d'autres trichent. Quand un personnage fait un jet avec cette compétence pour tricher, les autres participants au jeu peuvent faire des jets d'opposition de jeu pour voir s'ils détectent la supercherie. Si le personnage fait un jet supérieur à tous les autres, il s'en sort sans avoir été découvert et gagne la partie, peu importe son jet initial au début du jeu. Si quelqu'un d'autre que le tricheur obtient un score plus élevé, il remporte alors sa maison. Les personnages peuvent faire des jets de détection chaque fois qu'il leur semble qu'un joueur essaie de tricher.

Plusieurs approches sont possibles au maître de jeu lorsque les personnages trichent avec cette compétence. Vous pouvez modifier la difficulté de jet du tricheur s'il est aidé, concert par d'autres, ou s'il a une plus grande connaissance de ce jeu que ceux qu'il essaie de dupes.

Comme d'autres compétences d'interaction, les personnages qui utilisent Jeu doivent décrire comment ils utilisent cette compétence, particulièrement quand ils trichent. Un joueur dont le personnage fait un jet de jeu élevé pour tricher mais qui n'a pas de plan viable pour mener à bien sa supercherie, ne devrait pas réussir. Des tricheurs particulièrement ambitieux pourraient même faire des jets de Perception pour traquer leurs partenaires de jeu et gagner la partie.



DISSIMULATION

Temps requis : un round.

Spécialisations : camouflage, escamotage.

Les personnages utilisent **Dissimulation** pour cacher des objets, camoufler une arme dans les plis de leur manteau, installer des dispositifs de surveillance hors de vue dans la chambre de quelqu'un, glisser des documents dans un compartiment caché d'un bagage, ou retrasser des boussouilles sur un glisseur pour le camoufler dans une forêt.

Les personnages commencent par décrire comment ils pensent s'y prendre avant d'effectuer leur jet de **Dissimulation**. Les maîtres de jeu peuvent modifier un jet de **Dissimulation** en fonction de l'environnement utilisé pour cacher des objets : lumière, désordre apparent, taille de l'objet par rapport à sa cachette. Pour remarquer des objets cachés, les personnages doivent ensuite faire des jets de **Recherche** ou de **Perception**, en opposition au résultat du jet de **Dissimulation** initial.

Exemple : Quand les gardes lui tombèrent dessus, dans l'entrepôt surveillé, Larys sut qu'ils devraient tout de suite plus méfiance s'ils apprenaient son *Viper-pisto*. Elle tenta donc de le cacher dans ses vêtements et fit un jet de **Dissimulation** de 4D. Le maître de jeu considéra que l'encombrement mammaire est un bon endroit pour le cacher, et accorde à Larys un bonus de +5 à son jet. Elle obtient 18, ajoute 5, et obtient un score final de 23. Quand les gardes l'inspectent brièvement, ils font un jet de **Perception** de 3D. Leur résultat de 12 ne lui pas le jet de **Dissimulation** de Larys, ainsi ils ne soupçonnent même pas la présence d'une arme sous ses vêtements.

Vous pouvez aussi utiliser **Dissimulation** pour camoufler des objets de grande taille, comme des véhicules, des entités de bâtiment, et des campements.

Pour dissimuler la présence d'un personnage, vous devez faire un jet de **Dissimulation**, même si le personnage se « cache » juste dans un coin.

INVESTIGATION

Temps requis : d'un round à plusieurs jours.

Spécialisations : type ou contexte d'investigation - *Franche commerciale, Infiltration de sectes, Filature sur Acol 271, Marché noir, etc.*

Investigation représente l'aptitude d'un personnage à tracer des indices et à en tirer des conclusions. La compétence est utile pour filer et découvrir les actions des autres, en particulier quand ils participent à des activités locales ou ouvertement frauduleuses. Elle sert aussi à effectuer des recoupements, à découvrir les éléments manquants d'une enquête en fonction des preuves déjà disponibles, etc. Utiliser **Investigation** peut vous aider à déterminer, à prévoir le comportement d'un individu, en vous basant sur des communications par vidéo-conf, des rumeurs à certains commerces, des études de comportement, etc. Les personnages peuvent assembler des preuves qui semblent ne pas avoir de rapport entre elles de prime abord et découvrir, par l'avis divinatoire, une intrigue plus complexe.

Comme d'autres compétences de **Perception**, **Investigation** se base autant sur un bon rétroplan que sur de bons jets de dés. Les joueurs doivent poser des questions précises, judicieuses, fondées sur l'analyse des éléments qu'ils possèdent, avant de faire leur jet d'**Investigation**. Un bon jet de dés peut cependant inciter le maître de jeu à ne livrer que des indices et des pistes supplémentaires, plutôt qu'à dévoiler d'un seul trait la réponse au mystère. Il est-il préciser que cette compétence ne permet pas de découvrir qui est le meurtrier, rien qu'en réalisant un jet de dés ?

Exemple : Larys a plusieurs indices qu'elle voudrait recouper : un bureaucrate nerveux de la Guilde des Marchands, son contact - un pirate taciturne - et un entrepôt protégé par des gardes, qui autorisent un pirate à aller et venir comme bon lui semble. Larys demande au maître de jeu si elle peut faire un jet d'**Investigation** pour comprendre ce que tout cela veut dire, particulièrement le lien existant entre le bureaucrate et le pirate. Elle fait son jet d'**Investigation** de 3D et obtient 17. Le maître de jeu décide que Larys peut déduire une quantité raisonnable d'informations d'après l'analyse des preuves à portée de main. Quand elle lui dit soupçonner les deux hommes de tromper dans une affaire de contrebande, le maître de jeu accepte d'interpréter son résultat en lui soufflant qu'elle est certainement dans le vrai, car tout semble cohérent, et que l'entrepôt protégé doit de plus servir à garder loin des regards la marchandise illégale. Si elle avait obtenu un jet encore supérieur, il aurait également pu lui préciser que si les gardes autorisent le pirate à entrer sans lui faire d'histoire, il est fort probable que ces derniers soient eux-mêmes impliqués dans l'opération.

PERSUASION

Temps requis : d'un round à quelques minutes.

Spécialisations : une forme particulière de persuasion - *Le débat, Le flir, Le discours, L'art de conter, etc.*

Les personnages qui ont amélioré la compétence *Persuasion* sont désireux pour présenter au mieux leurs arguments, exhorter les autres à les croire et suivre leurs idées, leurs projets et leurs motivations. Comme *Escroquerie* ou *Négociation*, *Persuasion* implique que vous essayez de convaincre quelqu'un de vous suivre dans vos entreprises, mais sans véritablement le tromper pas - ce qui est le cas d'*Escroquerie* - ou la rattraper pour cela - comme avec *Négociation*. Cela n'interdit pas cependant au personnage de faire la promesse d'une récompense à la personne qui le suit.

Une bonne tentative de *Persuasion* implique un *roleplay* bien ficelé, qui stimule les intérêts de ceux que le personnage cherche à influencer. Pour être les séducteurs et en faisant appel à son sens de l'humour, son charisme, ou en jouant sur la leçon qu'il inspire, de par son passé et/ou la cause qu'il défend - ou dit défendre. D'autres ne seront guidés que par leurs désirs les plus primitifs, leur désir d'argent, de pouvoir et de domination.

Les niveaux de difficulté de *Persuasion* dépendent de la personne que le personnage essaie de convaincre :

Très facile (5) : un ami proche ou un membre de la famille particulièrement fidèle au personnage.

Facile (10) : un individu respectable d'une certaine leçon vis à vis du personnage.

Moyen (15) : un quelconque plutôt indifférent au personnage et à sa cause.

Difficile (20) : des individus légèrement opposés au personnage et à son point de vue.

Très difficile (30) : les personnes considérées comme des adversaires officiels du personnage.

Méga-difficile (40+) : l'ennemi le plus redoutable du personnage.

Vous pouvez modifier le niveau de difficulté en fonction de la nature des arguments du personnage :

-5 à la difficulté si le personnage croit passionnément à sa cause.

+5 à la difficulté si le personnage arrange les faits pour qu'ils conviennent à son point de vue.

Les maîtres de jeu peuvent aussi récompenser au bon *roleplay* en attribuant des bonus aux personnages. Les niveaux de difficulté des jets de *Persuasion* sont des indications générales, mais c'est l'argumentation et la présentation qui font toute la différence, lorsqu'il est question de persuader les autres.

« Nous, Impériaux Majestés, sommes. Laissez un appel au secours (tournez tous vos objets à collaborer à l'élimination de ces pirates méprisables... »

— Le couple Impérial

RECHERCHE

Temps requis : d'un round à une heure.

Spécialisations : technique de recherche au type d'objet, de personne traquée - *Pistage, Reconnaissance, Glissement de piste, etc.*

Recherche mesure l'habileté d'un personnage à repérer des articles ou des individus spécifiques, des objets cachés ou des individus utilisant l'*furtivité* pour masquer leur présence. Les personnages recherchant activement quelque chose ou quelqu'un

effectuent un jet de *Recherche* en opposition au résultat du jet de *Dissimulation* de la personne qui cache l'objet, ou au résultat du jet de *Furtivité* de celui qui tente de rester hors de vue.

Exemple : Pendant que Larry se fait le tour de l'annexe protégée, le pirate la remarque et se cache derrière plusieurs caissons en plastique renforcé. Le sachant, le maître de jeu demande à Larry de faire un jet de *Recherche*, de 40, pendant qu'il jette en secret les 1D+2 de la compétence *Dissimulation* du pirate. Larry obtient 10 à son jet de *Recherche*, ce qui n'est pas suffisant pour dépasser le jet de *Dissimulation* du pirate, dont le résultat est de 12. Elle ne le trouve donc pas, bien qu'un vu de résultats si proches, elle devrait certainement être très proche de lui lorsqu'elle a rencontré les gardes...

Les personnages peuvent aussi utiliser *Recherche* pour trouver des choses qui ne sont pas véritablement cachées, comme un type de passoir dans une boîte, un objet tombé accidentellement sur le trottoir, des traces de toutes sortes, etc. Utilisez les indications qui suivent pour déterminer les niveaux de difficulté dans la recherche :

Très facile (5) : le personnage connaît l'endroit exact où se trouve l'objet.

Facile (10) : le personnage sait approximativement où trouver l'objet.

Moyen (15) : le personnage n'a qu'une idée vague de ce qu'il cherche ou de la façon de chercher.

Difficile (20) : le personnage n'a aucune idée précise de ce qu'il cherche, ni méthode, ni rayon d'action défini.

Très difficile (30) : le personnage cherche des indices sans rapport apparent, des objets extrêmement rares ou extrêmement petits, etc.

Méga-difficile (40+) : le personnage cherche à l'œil nu un objet quasi microscopique.

« Quatre hommes... des armures M&E 17 avec accélérateur de spin... dissimulé habilement... ils vont se perdre dans le brouillard... les traces sont faibles... à peine dix minutes d'arrêter un trou ! »

— Ordon avec Salza

Notes sur les difficultés

Comme vous l'avez vu, chaque round vous pouvez remarquer que l'on retire une difficulté par un succès sur un jet de difficulté entre parenthèses comme par exemple : « Très facile (5), ou « Moyen (15) ».

Mais le tableau des difficultés présente un échelonnement de difficultés.

Ne vous en souciez pas ! Les chiffres qui sont écrits

sur le tableau ne sont que des indications générales qui apparaissent en premier de rapport, après les niveaux de difficulté - ils représentent le chiffre supérieur de ce niveau de difficulté. Ainsi, à une autre est présentée comme « facile (15) », le maître de jeu peut choisir un nombre de 6 à 10 comme niveau de difficulté. Certains maîtres de jeu prendront juste cette note comme référence pratique et utiliseront toujours le chiffre de difficulté donné pour les actions - mais bien sûr de bons maîtres de jeu sauront que si leurs joueurs ont besoin d'un 15, et obtiennent seulement 14, ils peuvent tout à fait les laisser rêver de succès...



Temps requis : un round.

Spécialisations : type de terrain ou d'environnement - Désert, jungle, Milieu urbain, etc.

Les personnages utilisent la compétence *Discretion* pour se cacher, se déplacer silencieusement et éviter d'être détectés, en utilisant leur conscience d'eux-mêmes par rapport à leur environnement.

Les personnages font toujours des jets de *Discretion* en opposition au résultat des jets de *Recherche* ou de *Perception* d'un autre - toute personne chassant activement les intrus, vérifiant qu'il n'y a rien d'anormal, ou dans une position facilitant le repérage du personnage. Si le personnage qui se faufile discrètement fait un jet plus élevé, il passe inaperçu. Si l'un de ses adversaires obtient un résultat supérieur au sien, il remarque le personnage et choisit la façon dont il souhaite réagir.

Durant un long trajet, vous pouvez utiliser *Discretion* pour effacer les traces de votre passage sur un itinéraire particulier, ou laisser derrière vous de fausses pistes pour tromper la personne qui vous poursuit. Tout individu essayant de suivre votre piste doit faire un jet d'opposition de *Recherche* pour réussir à traquer les personnages qui camouflent leurs pas.

Cette compétence ne peut servir que pour déguiser la présence des personnages. Pour cacher un objet, utilisez la compétence *Dissimulation*.

COMPÉTENCES DE VIGUEUR

Vigueur mesure la santé et la force physique d'un personnage. Ceux qui possèdent un score élevé de *Vigueur* supportent mieux les dommages et la maladie, parviennent à repousser leurs limites physiques infirmités que d'autres, et possèdent une plus grande force, qui leur permet de maintenir leurs performances physiques dans l'action et dans le combat. Les individus avec un score faible en *Vigueur* auront tendance à éviter les situations où l'on leur fait appel à la force physique, particulièrement dans le cas où ils risquent d'encourir une blessure.

Dans l'utilisation de *Paléo-armes*, *Bague*, et *Coups à corps*, la *Vigueur* aide à déterminer les dommages infligés aux adversaires. Si vous réussissez votre jet de *Bague*, vous jetez vos dés de *Vigueur* pour calculer les dommages que vous causez. Pour les dommages infligés par des *paléo-armes* et armes de contact, vous faites un jet de *Vigueur* et ajoutez le bonus spécifique attaché aux dommages de l'arme. Par exemple, l'électro-poignard cause **VIG+1D** de dommage : un jet de *Vigueur* plus un dé supplémentaire, ajouté au total. Marquer les dommages de vos armes sur votre fiche de personnage après le nom de l'arme dans la liste « Équipement » ainsi noté(e) : « électro-poignard (VIG+1D de dommages). »

Puisque la *Vigueur* représente la santé physique d'une personne, les maîtres de jeu demandent souvent aux personnages de faire un jet lorsqu'un adversaire les frappe, lors d'un combat. Plus votre résultat de jet de *Vigueur* est élevé, mieux votre personnage résiste aux dommages. Les maîtres de jeu vous autorisent parfois à ajouter des dés à votre jet, en fonction de l'armure que porte votre personnage ou de la protection derrière laquelle il se cache.

Pour plus d'informations sur l'utilisation de la compétence *Vigueur* pour déterminer les dommages et leur résister, allez voir le chapitre « Combat et Blessures. »

ESCALADE/SAUT

Temps requis : un round.

Spécialisations : type de parcel, de murureux, d'acrobatie.

Les personnages utilisent cette compétence pour escalader ou franchir des obstacles. On peut escalader des barrières, des cordons d'alarme, de hautes fenêtres... Les personnages peuvent essayer d'escalader des tranchées défensives, des toits, des gouffres étroits, etc.

Utilisez ces conseils pour établir les niveaux de difficulté *Escalade/Saut* :

Très facile (5) : sauter par dessus un fossé étroit, utiliser des échelles résistantes et des cordes solidement fixées pour escalader des murs.

Facile (10) : sauter d'un toit à l'autre alors que les toits sont distants d'à peine quelques mètres, escalader une pente occasionnelle avec de nombreuses prises.

Moyen (15) : sauter au large gouffre sans aucun fil, escalader un mur en montant sur une pile de caisses pour s'assurer une base solide.

Difficile (20) : sauter pour atteindre une surface de terrain plus solide alors qu'un tremblement de terre fissure le sol autour de vous, escalader un mur nu avec peu de prises pour les mains.

Très difficile (30) : sauter d'un glisseur à l'autre en plein vol.

Les maîtres de jeu peuvent autoriser les personnages à faire un jet d'*Agilité* en même temps qu'ils sautent ou escaladent, si la situation implique leur équilibre et leur rapidité - comme sauter pour intercepter un véhicule en mouvement, ou escalader une pente en éboulement.

LEVAGE

Temps requis : un round.

Levage représente la capacité physique à soulever des objets lourds et à les déplacer sur des distances variables. Le niveau de difficulté des jets pour cette compétence dépend du poids de l'objet et du laps de temps pendant lequel le personnage s'efforce à le déplacer :

Poids approximatif	Niveau de difficulté
10 kg	Très facile (3)
30 kg	Facile (10)
100 kg	Moyen (15)
200 kg	Difficile (20)
300 kg	Très difficile (30)
700 kg	Mitra-difficile (31+)
1 tonne	Mitra-difficile +10
1,5 tonne	Mitra-difficile +20
2 tonnes	Mitra-difficile +30
2,5 tonnes	Mitra-difficile +40
3 tonnes	Mitra-difficile +50

Quand un personnage soulève pour la première fois un objet, il doit faire un test de *Levage* pour voir s'il peut physiquement soulever l'objet. Un jet est suffisant s'il a juste à le déplacer ou le manipuler pour quelques rounds. Cependant, plus vous soulevez longtemps un objet lourd, plus la difficulté pour exécuter l'action augmente.

Utilisez le tableau ci-dessous afin d'établir les niveaux de difficulté pour soulever des objets lourds pendant plus de quelques rounds. Quand le personnage atteint la durée maximale de l'intervalle donné, il doit faire un nouveau test de *Levage*, en opposition cette fois à la difficulté modifiée, pour montrer qu'il peut continuer à porter l'objet. S'il rate son jet, il s'épuise et doit immédiatement poser l'objet. S'il atteint le niveau de difficulté requis, il continue mais doit se concentrer sur son effort et ne peut

entreprendre aucune autre action. S'il dépasse la difficulté de plus d'un niveau, il arrive à porter l'objet et peut entreprendre d'autres actions, comme parler de façon cohérente ou réfléchir à une situation complexe - même si le port de l'objet compte comme une action supplémentaire lors du calcul des pénalités pour les actions multiples.

Durée	Modificateur de difficulté
1-5 rounds	pas d'augmentation
7 rounds-1 minute	+5 de difficulté
Jusqu'à 10 minutes	+10 de difficulté
Jusqu'à 30 minutes	+15 de difficulté
Jusqu'à 1 heure	+20 de difficulté

Après la première heure, le personnage doit de nouveau faire un jet de Levage ou de Yignere, puis à chaque nouvelle heure qui passe, au même niveau de difficulté, en y ajoutant un modificateur de +20. Après une heure, tous ceux qui raté un jet lâchent immédiatement l'objet au sol et doivent se reposer pendant une durée égale à deux fois le temps de transport de la masse pesante.

Exemple : Martias l'explorateur découvre un échantillon de roche qui lui semble intéressant, mais très imposant. Il envisage de le traîner jusqu'à son vaisseau d'exploration. Le bloc pèse environ 20 kilogrammes, le maître de jeu décide que soulever le rocher requiert un jet de Levage Très facile (5). Martias l'accomplit en obtenant 11 à sa compétence Levage de 2D+1. Après quelques minutes, Martias doit faire un nouveau jet de Levage pour vérifier s'il peut continuer à porter l'échantillon de roche pendant tout cette durée - cette fois, c'est une action Très facile (5) mais avec un modificateur de +5 à la difficulté. Martias obtient 10 à son jet de Levage... juste assez pour le porter encore quelques minutes. Après 10 minutes, il doit faire un nouveau jet de Levage, dont le modificateur de difficulté est désormais de +10. Il obtient 6, ce qui est insuffisant pour atteindre le niveau de difficulté requis de 15. Martias doit donc poser son échantillon rocheux et se reposer un moment avant de poursuivre son chemin vers le vaisseau.

ENDURANCE

Temps requis : les personnages testent leur endurance chaque fois qu'ils font des efforts sur de longues durées.

Endurance mesure la résistance d'un personnage à un stress physique prolongé, à la maladie et au poison. Les maîtres de jeu demandent aux personnages de faire des jets d'Endurance quand leur résistance physique à l'effort est mise à l'épreuve dans des circonstances inhabituelles - une étrange maladie ravage leur corps, ils doivent supporter les assauts d'un environnement hostile, résister aux effets d'un poison, etc.

Ceux qui utilisent Endurance pour résister au poison ou atténuer les effets s'ils font un jet suffisamment élevé pour contrer le niveau de difficulté du poison - plus le poison est fort ou mortel, plus la difficulté est naturellement élevée. Les personnages en proie à une maladie ou aux effets d'une pression prolongée se fatiguent très vite, suite à un jet raté d'Endurance. Les personnages ainsi fatigués subissent une pénalité de -1D à tous leurs jets. Ensuite, pour chaque jet raté d'Endurance, ils requièrent une nouvelle pénalité cumulative de -1D. Cela se poursuit jusqu'à ce qu'ils se reposent, pendant une durée égale au

temps où ils se sont démenés, ont subi les assauts des vagues de leur fatigue ou sont continus à agir sous les effets du poison, de la maladie, etc. Si un personnage en vient à rater trois jets consécutifs d'Endurance, en dépassant au maximum des limites de son corps, il tombe dans de la fatigue et doit récupérer pendant une durée deux fois plus longue, pour supprimer la pénalité cumulative de -3D.

Exemple : Avant qu'Angelina soit prise en stop par le chauffeur de glisseur, elle a sauté dans les Plaines de Gargash pendant un long moment, sans nourriture ni eau en quantité suffisante. Le maître de jeu demande à Angelina de faire un jet d'Endurance à 2D pour avoir passé deux heures à errer dans cette région. Il décide que souffrir ainsi, pendant une telle durée et dans ces conditions, est une action de difficulté Modérée (15). Angelina s'obtient qu'un 10 à son jet d'Endurance, et continue ainsi avec une pénalité de -1D à tous les jets de compétence ou d'attribut qu'elle voudra faire. Malheureusement pour elle, cette pénalité s'applique également à tous les jets ultérieurs d'Endurance que le maître de jeu pourra lui demander... Par chance, elle repère le glisseur et fait signe au chauffeur de s'arrêter, avant d'avoir à tester à nouveau son endurance.

« Je suis plus fort que tu le penses. »

— Tête d'aigle

NATATION

Temps requis : d'un round à plusieurs heures.

Les personnages utilisent leur compétence Natation pour se déplacer et survivre dans les milieux aquatiques comme les rivières, les mers agitées, les passages inondés, etc. Elle reflète leur capacité à manœuvrer dans de telles conditions, à réussir à trouver de l'air et à flotter quand cela s'avère nécessaire. Les maîtres de jeu établissent les niveaux de difficulté en fonction de l'état de l'eau. Traverser à la nage un lac calme ne nécessite qu'un jet de Natation Facile (10), alors que lutter pour se maintenir en surface et trouver de l'air dans une pièce se remplissant d'eau nécessite un jet Très difficile (30).

Les personnages qui ratent un jet de Natation commencent à couler. Pour déterminer si un personnage se noie et meurt, le maître de jeu fait un jet de 2D à chaque début de round. Si le résultat est inférieur au nombre de rounds où le personnage a lutté pour ne pas se noyer, il fait épané et meurt noyé.

Les personnages se noyant peuvent essayer de s'en sortir en faisant un jet de Natation à chaque round, ils doivent battre une difficulté d'un niveau supérieur à celle du jet de Natation qu'ils ont raté en premier lieu.

Puisque les personnages qui se noient coulent généralement à la piscine, à cause du manque d'oxygène et de la pression extrême de l'eau, ils subissent une pénalité - 2D à tous leurs jets y compris les jets de Natation - pour éviter le noyade. N'oubliez pas que les joueurs peuvent utiliser des Points de Personnage pour augmenter leurs jets dans des situations aussi critiques que celles-ci.

Les personnages utilisant un scaphandre n'ont pas à se soucier de la noyade tant qu'ils ne tombent pas en manque d'air. Cependant, ils sont tout de même vulnérables aux autres dangers du milieu aquatique, dont les récifs coraux, les rapides et les branches enchevêtrées.

COMPÉTENCES DE TECHNIQUE

Technique indique les capacités d'un personnage à utiliser, réparer et modifier des systèmes mécaniques complexes.

Les personnages qui ont une compétence Technique élevée peuvent programmer les robots pour des tâches spécifiques, booster la vitesse de leur vaisseau aérien, vaincre les systèmes électroniques de sécurité et réparer le matériel le plus endommagé. En revanche, si leur attribut Technique est faible, les personnages auront du mal à recharger leur pistolet de défense, à programmer des robots pour accomplir un travail simple, et même à mettre un bandage sur une blessure sans risque d'aggraver la situation.

RÉPARATION DE L'ÉQUIPEMENT ET DES VAISSAUX

L'attribut Technique inclut diverses compétences de « réparation » relatives aux instruments et aux véhicules. Ces compétences ont un fonctionnement similaire, mais vous trouverez plus loin leur définition précise, car le temps, le coût et les difficultés de réparation peuvent varier sensiblement. La plus souvent, vous pouvez suivre les règles générales sur l'utilisation de ces compétences, mais pensez à les adapter aux différentes situations dans le jeu.

TEMPS REQUIS

Pour la réparation de véhicules, d'armes, de vaisseaux spatiaux et d'instruments, le premier jet représente environ 15 minutes de travail. En cas d'échec, les personnages peuvent effectuer des jets de réparation supplémentaires, après un délai qu'il appartient au maître de jeu de déterminer. Une fois passés les 15 minutes de travail initiales, les maîtres de jeu demandent un jet de dés supplémentaire par heure supplémentaire de travail. Il arrive que les personnages procèdent à un premier jet de dés pour mesurer l'étendue des dommages et estimer le temps de réparation requis – ils répètent ainsi les pièces à remplacer et les systèmes à réparer avant d'entamer la réparation proprement dite.

Les machineries complexes requièrent également une maintenance pour garantir des performances opérationnelles optimales. Dans les aventures d'un jeu de rôles, vous ne gaspillez pas un temps précieux à chaque minute consacrée aux compétences de réparation. Cela se passe en coulisses, pendant que l'action continue d'avancer. Les maîtres de jeu peuvent même sauter ce temps pour passer à la suite de l'intrigue : « Bon, tu as fait ton jet de Réparation/Instruments de vol. Après deux heures de travail, tu as rétabli les principales unités de propulsion, et elles sont en marche. Pendant ce temps, ton contact de la Guilde Planétaire des Marchands a patientement attendu que tu arrives à Amabébi pour conclure un contrat important ».

Les personnages peuvent faire un jet de dés distinct pour réparer chaque système endommagé à bord d'un véhicule ou d'un spatialisé (moteurs, boîtiers, artilerie, jets de manœuvre, capot). Il est impossible de réparer tous les systèmes complexes d'un vaisseau avec un seul jet de réparation, si plusieurs composants sont endommagés.

Pour réparer les appareils multisystèmes, faites travailler plusieurs personnages sur les différents appareils, chacun d'eux en effectuant son propre jet de réparation pour son composant. Les personnages peuvent aussi concentrer leurs efforts pour tenter de réparer des systèmes sévèrement endommagés. Pour une description de ces actions combinées, reportez-vous au chapitre « Les Règles ».

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Ce sont les dommages subis par l'équipement, les véhicules et les vaisseaux spatiaux, qui déterminent les niveaux de difficulté. Pour réussir, les personnages doivent réussir des jets de réparation égaux ou supérieurs à ces niveaux de difficulté. Les chapitres « Mouvement et Paramètres » et « Voyages et Combats spatiaux » expliquent comment les maîtres de jeu évaluent les dommages des véhicules et des vaisseaux spatiaux. Utilisez les termes de ces chapitres pour exprimer la gravité des dommages des systèmes et déterminer les niveaux de difficulté associés à leur réparation.

Les niveaux de difficulté des réparations sont répertoriés ci-dessous, par niveaux de dommages, systèmes à réparer et autres, et décrits avec les compétences que les personnages peuvent utiliser.

Hyperdrive : lorsque son hyperdrive est endommagé, un vaisseau spatial ne peut plus assurer la moindre traversée longue distance dans l'hypermespace – rendant impossible toute tentative de semer des adversaires, qui entraînent la chute dans l'espace classique. Les personnages doivent faire un jet de Réparation/Instruments de vol Modéré (15) pour rétablir les composants de l'hyperdrive.

Manœuvrabilité : les véhicules et les vaisseaux spatiaux perdent le contrôle directionnel lorsque leurs systèmes de manœuvre subissent des dommages. Le nombre de dés de manœuvrabilité perdus détermine le niveau de difficulté que les personnages doivent surmonter pour réparer les dommages. Le coût de remplacement des pièces défectives est un pourcentage du prix de départ du vaisseau – prix d'un vaisseau neuf, même si les personnages ont acheté le leur d'occasion.

Les personnages doivent utiliser la compétence de réparation correspondant au vaisseau endommagé : Réparation/Instruments de vol pour les vaisseaux spatiaux et autres appareils volants, et Mécanique pour les véhicules au sol, terrestres et aquatiques.



Dés de dommages perdus	Difficulté de réparation	Coût de réparation
-1D	Facile (10)	10%
-2D	Modéré (15)	15%
-3D ou plus	Difficile (20)	20%

Écrans de protection : Les dommages ne sont pas toujours amortis par les boucliers de protection d'un vaisseau ou la machinerie qui les déploie et les oriente. Les maîtres de jeu calculent le niveau de difficulté et le coût de réparation de ces dommages en fonction du nombre de dés d'écrans de protection perdus.

Dés d'écrans de protection perdus	Difficulté de réparation	Coût de réparation
1D	Facile (10)	5%
2D	Modéré (15)	5%
3D	Difficile (20)	5%
4Ds	Très difficile (30)	10%

Les personnages utilisent la compétence **Réparation/Instruments de sol** pour les composants d'écrans de protection embarqués sur les vaisseaux spatiaux et autres véhicules volants. Pour réparer les boucliers de véhicules au sol, terrestres ou aquatiques, il faut utiliser la compétence **Mécanique**.

Yvesair : Les vaisseaux spatiaux et autres véhicules reçoivent leur énergie propulsive de diverses sources : anti-grav, engines, moteurs, etc. Lorsque ces composants subissent des dommages, ils s'assurent plus la propulsion à la vitesse et aux capacités de manœuvres normales - en termes de jeu, cela signifie que le vaisseau perd des points de **Mouvement** ou d'**Espace**. La réparation de ces dommages dépend du nombre de points perdus et requiert un jet de la compétence appropriée, ainsi qu'une dépense en koblars - un pourcentage du prix d'origine du vaisseau.

Points perdus	Difficulté de réparation	Coût de réparation
1	Facile (10)	10%
2	Modéré (15)	15%
3	Difficile (20)	20%
4	Très difficile (30)	25%
5	Engin détruit, remplacement requis	-

Li encore, les personnages utilisent la compétence **Réparation/Instruments de sol** pour réparer les propulseurs endommagés sur des véhicules volants, ou la compétence **Mécanique** pour réparer la machinerie d'un vaisseau au sol, terrestre ou aquatique. Dans ces deux compétences, des spécialisations peuvent renforcer la chance de réparer les systèmes endommagés.

Lorsque les dommages détruisent une unité de propulsion, les personnages peuvent tenter de la remplacer en effectuant un jet de réparation Difficile (20) et en dépensant une somme de koblars équivalent à 35 % de la valeur d'origine du vaisseau.

Armes : Les armes peuvent également provoquer des dommages en combat, qu'il s'agisse de petits Vipers-prods, de Cojars, de canons montés sur les vaisseaux spatiaux, de fusils de protection des lignes de défense planétaires, etc. Pour réparer l'artillerie, les personnages doivent faire un jet de réparation approprié, en fonction du niveau de dommages causés à l'arme, et payer le prix des pièces de rechange proportionnel au coût de l'arme neuve.

Dommages	Difficulté de réparation	Coût de réparation
Légers	Facile (10)	15%
Lourds	Modéré (15)	25%
Graves	Très difficile (30)	35%
Destruction	Réparation impossible	-

Les personnages doivent faire un jet de **Réparation/Armes à feu** pour toute arme qui peut être pointée et utilisée par une personne, même si elle requiert un bipod ou un trépied pour les tirer. Utilisez **Réparation/Armes** basées pour les armes qui nécessitent un assemblage mécanique pour la visée et le tir, notamment l'artillerie montée sur les vaisseaux spatiaux, les escopettes, les véhicules et les postes défensifs.

Suivez également ces lignes directrices sur le niveau de difficulté et le coût pour réparer les armées endommagées à l'aide de la compétence **Armurerie**.

MODIFICATION ET DES VAISSAUX

Dans une succession d'ascensions, les personnages souhaiteront peut-être perfectionner et modifier leur équipement favori - sponsors, armes, robots et autres outils. Pour ce faire, ils doivent améliorer leurs propres compétences de réparation et d'ingénierie, consacrer leurs Points de Personnage et collecter une bonne pile de koblars. Après de longues heures de travail, une bonne dose de persévérance et de sérieux, et l'argent requis pour les matériaux nécessaires, les personnages peuvent améliorer la vitesse, les écrans de protection, les armes, les dommages infligés et de nombreux autres aspects de leur technologie *ad hoc*.

La technologie employée pour modifier l'équipement et les vaisseaux requiert beaucoup de temps, des ressources, de l'argent et de la main-d'œuvre. À la tête d'une force colossale, Orhom von Salts emploie les connaissances de Torin et la force de travail des unités ferruclaires pour construire sa fantastique Méta-Nef et ses armes méta-baroques. Les robots chirurgiens de Plastique-Hôpital ont travaillé plus de 30 ans pour créer l'embryon de l'Andrologie parfait pour l'Empereur et l'Impératrice. Orhom a consacré son temps et son argent à la construction d'un vaisseau et d'armes ultra-puissantes. Les chirurgiens robotiques et biologiques disposent de toutes les richesses de l'Empire. Pour accumuler de telles ressources, les personnages doivent réussir de multiples aventures et, au fil du temps, ils pourront accomplir des modifications que leurs aptitudes et leurs compétences autorisent.

Les maîtres de jeu doivent savoir que plus les joueurs améliorent leur équipement et leurs véhicules, plus ils devraient puiser dans la galaxie. En recherche, ils prennent des risques pour installer ces modifications et les utiliser. Les maîtres de jeu peuvent les employer à leur avantage et garder le contrôle de cette technologie impressionnante.

Trouvé accidentel : Dans tout travail sur une machinerie sensible, les erreurs ont de fâcheuses conséquences. Si les personnages échouent dans leurs jets de réparation lorsqu'ils modifient la technologie, ils peuvent gravement endommager - voire même détruire - les systèmes qu'ils tentent d'améliorer. Les remplacements en coûtent encore plus de temps, d'argent et d'efforts.

Pour le Meilleur et pour le Pire : La technologie qu'un personnage a modifiée n'est pas aussi fiable qu'un système entièrement neuf qui sort de l'usine. Lorsque les personnages utilisent une technologie hautement modifiée, elle ne fonctionne pas toujours exactement comme ils le veulent. Les maîtres de jeu peuvent choisir des

systèmes qui tombent souvent en panne pour créer leurs intriga.

- Les engins modifiés de nos vaisseaux spatiaux s'achèveront et voleront ; tu vas devoir atterrir sur cette planète inexploité pour les réparer... -

Vous pouvez utiliser les désynchronisations pour équilibrer le jeu au début des intervalles cosmiques.

Jobardie : La technologie hautement modifiée attire les personnes sans scrupules qui veulent profiter du travail des autres. Tout équipement personnel renoncé pour donner des essais de sabotage, de piratage, ou tout simplement de vol. Pourquoi gaspiller son temps et son argent à faire des recherches technologiques quand d'autres s'y occupent ? Il suffit de dérober leurs travaux pour utiliser une gigantesque fortune. Souvent-vous de cette espèce de chercheurs, disparus depuis 20 000 ans, qui fut reproduit par une équipe de généticiens : un magnifique buste !

Limites de la Technologie : Vous pouvez pousser la technologie à la perfection, mais pas dépasser ses limites. Le jeu espère ces formes de perfectionnement dans les caractéristiques de chaque arme, vaisseau spatial, véhicule ou équipement - électronique et cybernétique. Les tableaux qui suivent présentent les points que vous pouvez gagner sur la valeur initiale d'un objet à l'aide de modifications. L'échelle de ces hausses se divise en cinq stades - une hausse de points ou un niveau de vitesse - et les joueurs ne peuvent grimper que d'un stade à la fois. Par exemple, un score de boucliers de 2D doit s'élever à 2D+1, puis à 2D+2 avant de pouvoir atteindre le score final de 3D. D'après les règles qui suivent, aucun système ne peut voir ses points de départ augmenter de plus de +1D+2, soit 4 niveaux pour la vitesse.

Les lignes qui suivent décrivent des règles de base pour toute modification de vaisseaux spatiaux, d'armes, de véhicules et d'équipement électronique ou cybernétique. Naturellement, il ne s'agit que d'un schéma général à personnaliser dans votre jeu. A vous de modifier les difficultés ou les coûts pour mieux refléter le type de campagne que vous dirigez.

Toute modification exigeant efforts et vacations, les personnages dépensent des Points de Personnage indiqués ci-dessous en « Coût en points ». Le personnage qui fait le jet de réparation paie ces Points de Personnage, mais s'il se fait aider, ses collaborateurs peuvent contribuer à payer les points requis.

Les personnages peuvent effectuer un nouveau jet de perfectionnement avec la compétence Réparation une fois par mois, ou temps de jeu. Vous pouvez autoriser un jet par aventure. Le schéma ci-dessous propose les niveaux de difficulté de la compétence Réparation et le coût des nouveaux composants. Vous remarquerez que la colonne « Coûts » est exprimée en pourcentages de la valeur initiale du vaisseau spatial, du véhicule, de l'arme, ou de l'équipement.

Si les personnages trouvent une personne capable d'installer les modifications pour eux, ils n'ont pas besoin de jeter les dés, ni de payer des Points de Personnage. Seul inconvénient : un coût multiplié au moins par trois.

Maintenabilité : Les personnages peuvent accroître la maintenabilité de leur véhicule en ajoutant des composants comme des piles d'impulsion ou des propulseurs d'évacuation.

Hauteur de points	Niveau de difficulté	Coût en points	Coût
+1	Facile (10)	2	5%
+2	Moyen (15)	4	10%
+1D	Difficile (20)	6	15%
+1D+1	Très difficile (30)	8	20%
+1D+2	Méga-difficile (31+)	10	25%

Pour un jet de Réparation, les personnages doivent utiliser la compétence appropriée au véhicule dont ils perfectionnent la maintenabilité : Réparation/Ecosphériques, Réparation/Instruments de vol, ou Mécanique. Si le jet échoue, il peut provoquer une modification susceptible de réduire la maintenabilité du vaisseau, le faire voler, intervenir les câbles du tableau de bord, inverser les commandes de vol, etc. Lorsque cela se produit, toutes les difficultés de maintenabilité augmentent d'un niveau.

Écrans de protection : Les personnages peuvent améliorer la protection de leur spatial ou de leur véhicule en ajoutant au bouclier des extra-générateurs, des condensateurs anti-sabot et des projecteurs de configuration. De telles améliorations entraînent une augmentation du coût de ces écrans de protection du véhicule.

Hauteur de points	Niveau de difficulté	Coût en points	Coût
+1	Facile (10)	2	15%
+2	Moyen (15)	4	25%
+1D	Difficile (20)	6	30%
+1D+1	Très difficile (30)	8	35%
+1D+2	Méga-difficile (31+)	10	50%

Les compétences requises pour améliorer les écrans de protection incluent Réparation/Ecosphériques, Réparation/Instruments de vol et Mécanique, selon le type de véhicule. Tout jet de réparation insatisfaisant peut endommager les écrans de protection, causer des fluctuations aléatoires des boucliers, surcharger le générateur ou les condensateurs, bouclier les commandes... Dans ce cas, toutes les difficultés requises pour déployer les boucliers augmentent d'un niveau.

Vitesse : Pour améliorer la vitesse d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule, les personnages bidouillent souvent le moteur ou les systèmes de propulsion. Le tableau ci-dessous donne des indications sur l'amélioration du Mouvement ou de l'Espace pour les vaisseaux aéroportés ou spatiaux.

Hauteur Mouvement	Hauteur Espace	Niveau de difficulté	Coût en points	Coût
+1	+1	Moyen (15)	4	10%
+1D	+2	Difficile (20)	6	15%
+1+1	+3	Très difficile (30)	8	20%
+2D	+4	Méga-difficile (31+)	10	25%

Choisissez la compétence de réparation adéquate à votre spatial ou véhicule : Réparation/Ecosphériques, Réparation/Instruments de vol et Mécanique. Dans le domaine de la vitesse, les jets de dés pénalisés peuvent gravement endommager les unités de propulsion, réduire les valeurs Mouvement ou Espace du véhicule, introduire un problème de démarrage irrésoluble ou ciller les moteurs au moment le plus inattendu, lorsqu'ils sont poussés à l'extrême pour tenter une fuite, par exemple.

Armes : En modifiant les armes, les personnages peuvent augmenter les dommages et souvent la « commande feu » pour l'armée montée. Les maîtres de jeu doivent baser les pourcentages de coût de l'amélioration des armes sur le prix de l'arme elle-même, et non sur le prix du vaisseau sur lequel elle est montée. Il est conseillé d'ordonner ces propositions de niveaux de difficulté et de coûts pour modifier les armures avec la compétence Armures.

Hauteur de points	Niveau de difficulté	Coût en points	Coût
+1	Facile (10)	2	15%
+2	Moyenné (15)	4	25%
+1D	Difficile (20)	6	30%
+1D+1	Très difficile (30)	8	35%
+1D+2	Méga-difficile (35+)	10	50%

Utilisez le tableau qui suit pour déterminer les coûts et les niveaux de difficulté de l'augmentation des rayons d'action pour les armes :

Hauteur de rayon d'action	Niveau de difficulté	Coût en points	Coût
+5%	Facile (10)	2	5%
+10%	Moyenné (15)	4	10%
+15%	Difficile (20)	6	15%
+20%	Très difficile (30)	8	20%
+25%	Méga-difficile (35+)	10	25%

Utilisez la compétence *Réparation/Armes à feu* pour modifier toute arme qui peut être portée et utilisée par une personne, même si elle ne requiert un bipied ou un trépied pour les tirer. Faites un jet de *Réparation/Armes à feu* pour les armes qui nécessitent un assemblage mécanique pour la viser et le tir, notamment l'armillerie montée sur les vaisseaux spatiaux, les escopettes, les véhicules et les postes défensifs.

En perdant un jet de réparation destiné à modifier une arme, les personnages peuvent en fait la détruire ou la détruire au point qu'elle ne fonctionne plus correctement - consommation d'alimentation accrue, lenteur des réactions aux commandes de l'utilisateur, perte de puissance de dommages ou de « commande feu ».

ARMURERIE

Temps requis : 15 minutes, puis une heure, deux heures, voire plus.
Spécialisations : armures et protections particulières.

Armurerie désigne les compétences et le savoir-faire d'un personnage à réparer les armures endommagées et les modifier. Pour en savoir plus sur les niveaux de difficulté et les coûts de réparation et d'alimentation des armures, lisez le paragraphe « Armes » dans les sections précédentes « Réparation de l'équipement et des vaisseaux » et « Modification de l'équipement et des vaisseaux ».

ORDINATEUR, INTERFACE/RÉPARATION

Temps requis : d'un second à plusieurs minutes, heures ou jours.
Spécialisations : type d'ordinateur concerné - Lecture de données, Unité de transmission, Analyse scientifique, etc.

Cette compétence reflète l'expertise d'un personnage dans l'interfaçage et la réparation des ordinateurs, y compris dans la détection et le contournement des protocoles intrinsèques de sécurité informatique - à condition de pouvoir se connecter au bon niveau, en sachant que les *Techno-Techies* ont compartimenté de manière invisible tous les réseaux officiels et toutes les Trames locales, qui retiennent les dispositifs informatiques des endocités.

Pour accéder aux données réservées, trafiquer la programmation confidentielle, dévissailier les dispositifs de détection d'un intrus et masquer votre présence par rapport aux surveillants d'un système, utilisez les niveaux de difficulté suivants :

Très facile (5) : données publiques - solde de votre personnage en koblars, actualités locales,...

Facile (10) : informations publiques d'accès plus restreint, nécessitant une recherche poussée - nom du propriétaire d'un office, localisation du siège d'une entreprise, lois et réglementation locales, etc.

Moyenné (15) : données privées - journal électronique personnel, solde en koblars d'une autre personne, rapports généraux envoyés par le personnel de la sécurité.

Difficile (20) : informations secrètes - données protégées sur les programmes locaux, fichiers personnels, rapports de police sur des affaires en cours, plans d'entreprise.

Très difficile (30) : données classées secrètes - stratégie militaire de l'Empire, informations confidentielles des corporations, des services de sécurité ou des gouvernements.

Méga-difficile (51+) : informations à accès strictement réservé à quelques personnes - itinéraire de voyage du Techno-pape, banques de données du Méta-Baron, agenda personnel de l'Empereur,...

Les personnages qui l'emportent sur le niveau de difficulté trouvent leurs informations et les récupèrent, sans être repérés par les programmes de détection et de blocage d'accès. En revanche, si leur score est inférieur à la moitié du niveau de difficulté requis, l'ordinateur détecte leur présence comme une intrusion à la sécurité et prend les mesures qui s'imposent - alerte à un officier de sécurité informatique visant, sonneries d'alarme, votre arrêt du système ou verrouillage des points d'accès à distance.

A l'inverse, vous pouvez utiliser la compétence *Ordinateur (Interfaçage/Réparation)* pour détecter toute personne qui tente d'accéder à vos données et de contourner les protocoles de sécurité. Dans ce cas de figure, c'est celui qui obtient le résultat le plus élevé qui atteint son objectif - le personnage infiltré extrait les informations sans laisser de trace de son passage, ou l'agent de sécurité informatique parvient à localiser les intrus.

EXPLOSIFS

Temps requis : d'un second à plusieurs minutes.
Spécialisations : type de cible particulière - Blindé, Poste de défense, Véhicules.

Explosifs mesure les compétences d'un personnage à mettre au point des explosifs à effets spéciaux dans un bar destructif. Toute la gamme des explosifs est concernée, des bombes conventionnelles aux mirlanges - maison -, en passant par les mines antipersonnel, les armes atomiques tactiques, les mini-bombes OKD, etc. Les personnages peuvent même fabriquer des explosifs à partir de matériaux de récupération, comme des blocs d'alimentation, des produits chimiques volatiles et des moteurs de véhicules. Ces charges, montées avec les moyens du bord, n'ont cependant pas la puissance des explosifs classiques et manquent cruellement de fiabilité.

Les personnages utilisent cette compétence pour poser et amorcer les explosifs avec des détonateurs à distance, pressurisés ou minutés. Il est **Très facile (5)** de les régler en vue d'une explosion causée par l'impact normal. Si les personnages comptent obtenir des effets de déflagration spéciaux contre leur cible, il existe plusieurs niveaux de difficulté :

Facile (10) : trafiquer le séquenceur d'allumage d'un auto-véhicule pour le faire exploser au démarrage.

Moyenné (15) : ouvrir une brèche à l'explosif sans endommager toute la cloison blindée qui l'entoure.

Difficile (20) : régler des explosifs pour désactiver un véhicule blindé ou un système précis embarqué sur un vaisseau spatial.

Très difficile (38) : ouvrir une brèche par déflagration et couvrir un jet de flammes et de shrapnel dans un passage précis.

La compétence *Explosifs* permet également aux personnages de régler des explosifs pour infliger des dommages supplémentaires aux cibles. Certains bombes militaires se présentent sous la forme de petits cubes. Chaque cube inflige au moins 1D de dommages à l'échelle utilitaire, et beaucoup plus avec des charges explosives lourdes.

Pour régler les explosifs en vue d'infliger des dommages supplémentaires, utiliser les niveaux de difficulté suivants ci-dessous selon la cible visée :

Facile (10) : une brèche dans une porte en bois massif.

Moyenné (15) : une brèche dans une cloison d'acier.

Difficile (20) : un brèche dans une cloison légèrement blindée.

Très difficile (30) : une brèche dans une cloison lourdement

blindée ou dans la coque d'un vaisseau spatial.

Les personnages qui réussissent leurs jets ajoutent des dommages qui dépassent le 1D normal des explosifs, selon la différence entre leur jet d'*Explosifs* et le niveau de difficulté :

Points supérieurs au niveau de difficulté	Dommages supplémentaires
1-3	+1D
4-10	+2D
11-15	+3D
16-20	+4D
21-30	+5D
31+	+6D

Ce bonus vient s'ajouter aux dommages de base causés par l'engin, lors du jet de dés comme la Vigence du corps de la cible (voir le chapitre « Combat et Blessures »).

Lorsque les personnages utilisent un nombre suffisant d'*Explosifs*, il est parfaitement inutile de faire tous ces jets de dés supplémentaires pour déterminer avec précision les dommages infligés - à moins qu'une intervention constructive ne vienne remettre en cause la réussite de leur plan. Si le résultat du jet d'*Explosifs* est inférieur à la moitié du niveau de difficulté fixé, il est possible d'essayer que quelqu'un vienne toucher maladroitement les explosifs ou les détromper, entraîné les dispositifs d'armure ou faire exploser les charges par inadvertance.

L'implantation d'explosifs dans un corps vivant - comme les mini-bombes OMO, par exemple - exige de réussir des jets d'*Explosifs* et de *Médecine* (au).

INGÉNIEURIE (au)

Temps requis : en minutes ou en heures.

Spécialisations : tout domaine technique particulier relatif aux compétences de réparation - *Armes*, *Exosquelettes*, *Armes à feu*, *Instruments de vol*, *Armes lourdes*, *Écarts de protection*, etc.

Compétence avancée : requiert au moins 5D dans une compétence de *Réparation*.

Les personnages qui améliorent cette compétence ont consacré des années à l'étude approfondie et à la pratique d'un domaine technique donné. Ils maîtrisent aisément les principes et les approches de l'ingénierie, ainsi que les méthodes de mise en œuvre.

En tant que compétence avancée, *Ingénierie* (au) ne commence pas avec le même code de que *Technique*, son attribut associé. Si le personnage possède au moins 5D dans une compétence de réparation, il peut dépenser l'un de ses dés de départ pour obtenir

1D d'*Ingénierie* (au) ou, plus tard, utiliser deux Points de Personnage pour gagner cette compétence à 1D. À ce stade, les maîtres de jeu peuvent limiter la maîtrise d'*Ingénierie* (au) du personnage au domaine précis couvert par la compétence préalablement requise. Par exemple, si un personnage possédant une compétence de *Réparation/Instruments de vol* à 6D a gagné la compétence *Ingénierie* (au), ses connaissances en ingénierie ne couvrent que certains systèmes de vol. S'il améliore plus tard sa compétence *Réparation/Armes lourdes* jusqu'à 5D ou plus, il pourra également tenter d'appliquer sa compétence d'*Ingénierie* (au) à réparer, perfectionner et concevoir une armillerie montée sur vaisseau, véhicule, etc.

Les personnages peuvent toujours ajouter leurs dés d'*Ingénierie* (au) lorsqu'ils utilisent la compétence de réparation requise à la base.

Ils peuvent également utiliser la compétence *Ingénierie* (au) pour créer une technologie entièrement nouvelle. Par exemple, une équipe qui possède *Réparation/Instruments de vol* peut réparer et modifier son vaisseau aérien, mais n'a pas les compétences nécessaires pour construire entièrement un vaisseau à partir d'un plan. Les personnages avec *Ingénierie* (au) et *Instruments de vol* peuvent tracer les plans de leur vaisseau personnalisé - améliorer ainsi les anciens designs - et le fabriquer avec les matériaux, les efforts et les outils requis. En règle générale, la création d'une nouvelle technologie coûte deux fois plus cher que son équivalent existant, sans compter les niveaux de difficulté dus à la complexité de la conception, au moins **Très difficile** (30).

RÉPARATION EXOSQUELÉTTES

Temps requis : 15 minutes, puis une heure, deux heures, voir davantage.

Spécialisations : type ou modèle d'exosquelette - *Terrain de combat*, *Exosquelette d'exploration*, *Combinaison respiratoire*.

Les personnages utilisent *Réparation/Exosquelettes* pour améliorer les systèmes de motivation, de manœuvre, les capteurs et les écarts de protection montés sur toutes sortes de combinaisons robotiques qui augmentent les capacités naturelles d'un individu, grâce à des servo-moteurs et une direction assistée. Si vous voulez réparer ou modifier des exosquelettes, consultez les règles de jeu présentées ci-dessus dans les sections « Réparation de l'équipement et des vaisseaux » et « Modification de l'équipement et des vaisseaux ». Pour réparer les armes montées sur les exosquelettes, utilisez la compétence *Réparation/Armes lourdes*.

RÉPARATION ARMES À FEU

Temps requis : 15 minutes, une heure, deux heures, voir davantage.

Spécialisations : type d'arme à feu précis - *Coges 45*, *Pistolet de défense*, *Racodis sonique*, *Viper-pistolet*.

Pour réparer ou perfectionner des armes modernes à faible rayon d'action qu'un individu peut tenir ou porter, les personnages utilisent *Réparation/Armes à feu*. Pour en savoir plus, référez-vous au paragraphe « Armes » dans les sections ci-dessus - *Réparation de l'équipement et des vaisseaux* - et « Modification de l'équipement et des vaisseaux ».

PREMIERS SOINS

Temps requis : un round.

Spécialisations : copie du patient - *Humain*, *Mutant*, *Animal*, *Extraterrestre*.

Premier soins représente la connaissance et la capacité requises pour assurer des soins médicaux d'urgence sur le terrain. Pour en savoir plus sur l'utilisation de Premier soins, reportez-vous au chapitre « Combat et Blessures ».

Les personnages qui élèvent leurs *Premier soins* à 3D peuvent dépenser leurs premiers dés de compétence au des Points de Personnage pour apprendre la compétence avancée *Médecine (an)*.

RÉPARATION INSTRUMENTS DE VOL

Temps requis : 15 minutes, une heure, deux heures, voire davantage.

Spécialisations : type de vaisseau ou de système précis - *Vaisseau aéroporté, Réseau Endogalaxie, Caisseau Impérial, Diffuseur spatial, Homocentralité, Propulsion, Avancière.*

Cette compétence mesure la connaissance et la maîtrise d'un personnage de la réparation des vaisseaux aéroportés ou spatiaux, anti-grav atmosphériques, des vaisseaux aériens jusqu'aux plus gigantesques des extrasés.

La connaissance en jet de cette compétence, les personnages peuvent réparer un instrument de vol détérioré sur un vaisseau donné. Le coût et la difficulté de réparation d'un système dépendent des systèmes endommagés et de l'étendue des dommages. Pour en savoir plus, consultez la section ci-dessus « Réparation de l'équipement et des vaisseaux ».

Les personnages peuvent également utiliser *Réparation/Instruments de vol* pour modifier certains composants sur leurs véhicules solaires - voir plus haut « Réparation de l'équipement et des vaisseaux » pour savoir comment perfectionner un vaisseau. Utilisez *Réparation/Armes lourdes* pour les armes montées sur des véhicules spatiaux.

RÉPARATION ARMES LOURDES

Temps requis : 15 minutes, une heure, deux heures, voire davantage.

Spécialisations : arme particulière - *Postes d'artillerie, Lasers de extrasés, Missiles.*

Les personnages utilisent *Réparation/Armes lourdes* pour réparer et améliorer une artillerie formée de tout type d'assemblage mécanique pour la visée et le tir, notamment les armes montées sur des vaisseaux spatiaux, des escouadettes, des véhicules, et des postes de défense. Pour en savoir plus, consultez « Armes » dans les sections ci-dessus « Réparation de l'équipement et des vaisseaux » et « Modification de l'équipement et des vaisseaux ».

MÉDECINE (AN)

Temps requis : se mesure en minutes ou en heures.

Spécialisations : secteur médical pratiqué - *La cybernétique, La recherche, La chirurgie, Les transplantations.*

La maîtrise de cette compétence est l'aboutissement d'années d'études approfondies, de recherche et de pratique dans le domaine médical. Les personnages connaissent bien un large éventail de médicaments et leurs effets - outre ce savoir intellectuel, ils sont capables de procéder à des actes médicaux complexes tels que la chirurgie et les transplantations cybernétiques.

En tant que compétence avancée, *Médecine (an)* ne commence pas avec le même code de jet que *Tendresse*, son attribut associé. Si le personnage possède au moins 3D en *Premier soins*, il peut dépenser l'un de ses dés de départ pour obtenir 1D de *Médecine*

(an)-ou, plus tard, utiliser deux Points de Personnage pour gagner cette compétence à 1D.

Les personnages peuvent toujours ajouter leurs dés de *Médecine (an)* lorsqu'ils utilisent la compétence requise au départ, *Premier soins*.

« Il a réussi à extraire des œufs-bombes OKD pour les greffer dans son propre corps. »

— *Tonto*

RÉPARATION ÉLECTRONIQUE/CYBERNÉTIQUE

Temps requis : 15 minutes, une heure, deux heures, voire davantage.

Spécialisations : type d'équipement - *Véhicule portable, Lancers de trise, etc.*

Les personnages utilisent cette compétence pour réparer leur équipement personnel, à l'exception des armes, des ordinateurs et des robots. Si aucun acte médical n'est requis, la compétence permet également de réparer des éléments cybernétiques endommagés.

Malheureusement, l'équipement personnel est trop petit ou trop fragile pour être modifié.

Pour les réparations de l'équipement personnel, suivez les règles générales suivantes sur le coût et les niveaux de difficulté :

Dommages	Niveau de difficulté	Coût de réparation
Légers	Facile (10)	15%
Moyens	Moyenne (15)	25%
Graves	Très difficile (30)	35%
Destruction	Réparation impossible	-

« Demi-ton. Le bombardier s'époussa et son paléo-bombardier est en route ... »

— *Valer de chevance*

ROBOT INTERFACE/RÉPARATION

Temps requis : de 15 minutes à plusieurs heures ou plusieurs jours.

Spécialisations : type ou modèle de robot donné - *Cyber-forces, Robot de combat, Unités formidables, Cybernétique formelle, etc.*

Cette compétence représente la maîtrise du personnage dans l'interfaçage et la réparation des robots.

Les robots fonctionnent à partir de commandes et de protocoles créés par des contrôleurs vivants, bien que des automatismes sophistiqués connaissent l'apprentissage basé sur leurs propres observations et leurs expériences. Cette compétence permet de programmer les commandes du robot à l'aide d'une interface quelconque - ordinateur, pupitre de commande, clavier ES avec cible d'interface, unité de contrôle à distance, et même carte d'interface à l'intérieur du robot lui-même.

Les personnages font un jet de *Robot (interface/réparation)* pour programmer les robots à accomplir des tâches précises. Plus le travail est complexe, plus le niveau de difficulté est élevé. La durée d'utilisation de la compétence dépend également du travail requis : un travail Très facile (5) se programme en 30 minutes, mais un travail Très difficile (30) prendra des jours, voire des semaines. Même lorsque des programmes complexes

sont divisés en une série de petits éléments, les personnages ont besoin de plus de temps et de compétence pour entrer tous ces protocoles et les connecter correctement.

Lorsque les personnages programment un robot avec une compétence nouvelle, ils gagnent un point par support à l'attribut associé. Des points supplémentaires peuvent être ajoutés - améliorant ainsi la compétence - en dépassant des Points de Personnage, ou en dépassant des habiletés sur les pages mémoires de protocoles pour cette compétence.

La programmation des robots pour des travaux de complexité variable implique ces niveaux de difficulté :

Très facile (5) : emporter un à un les caissons d'un cargo d'une aire de chargement à l'autre.

Facile (10) : patrouiller dans un périmètre en suivant un trajet donné à intervalles réguliers, signaler et arrêter les intrus.

Moyen (15) : gérer le bureau d'entrée d'un hôtel, en traitant les clients avec courtoisie pour répondre au mieux à leurs besoins et régler leurs problèmes.

Difficile (20) : programmer un robot avec une compétence de base - voir plus haut, ainsi que la section « La robotique » dans le chapitre « Armes et Technologies ».

Très difficile (30) : programmer un robot pour travailler sur une machinerie plus complexe, effectuer des réparations et des modifications à partir de l'observation et des protocoles d'actions combinées.

Mitra-difficile (31+) : configurer un robot pour désamorcer sa programmation de base, par exemple transformer une cyber-unité loyale en robot de combat.

Les maîtres de jeu peuvent modifier ces niveaux de difficulté selon plusieurs facteurs : la maîtrise des personnages sur le robot ou type de robot concerné, la différence entre la fonction de base du robot et celle que le personnage veut lui attribuer, et le niveau initial d'intelligence - ou d'absence d'intelligence - du robot.

Les personnages peuvent également utiliser *Robot (interfacé/réparateur)* pour réparer et modifier les robots.

Les maîtres de jeu calculent le niveau de difficulté de la réparation du robot en fonction de l'importance des dommages subis. Les personnages doivent faire un jet de *Robot (interfacé/réparateur)* et verser une somme pour les pièces détachées égale à un pourcentage du prix initial du robot.

Dommages du robot	Difficulté	Coût
Légers	Facile (10)	15%
Lourds	Difficile (20)	25%
Gros	Très difficile (30)	35%
Quasi-destruction	Mitra-difficile (31+)	65%

Comme lorsqu'ils programment des robots pour des tâches compliquées, les personnages peuvent effectuer des successions de réparations très pointues sur de minuscules composants. Avec assez de temps, de patience et de habiletés, vous pouvez quasiment recréer n'importe quel robot, aussi gravement endommagé soit-il.

Si les personnages souhaitent modifier ou perfectionner leurs robots, les maîtres de jeu peuvent s'appuyer sur les règles générales décrites ci-dessus dans la section « Modification de l'équipement et des vaisseaux ». Ainsi, si un personnage veut accroître la vitesse d'une cyber-unité téleurgique, consultez le tableau indiquant l'amélioration de Mouvement, les niveaux de difficulté, le coût en Points de Personnage et en habiletés. S'il s'agit d'ajouter un équipement non intégré normalement dans ce robot, vous pouvez

également requérir des jets supplémentaires de *Robot (interfacé/réparateur)* pour augmenter les compétences appropriées. Par exemple, si les joueurs veulent installer des sources de surveillance sur une unité formidulaire, la modification requiert des jets et des paiements pour l'amélioration des éléments, mais aussi des jets de reprogrammation du robot afin qu'il entreprenne des travaux de surveillance.

« Mais les unités formidulaires pourraient le reconstruire en deux temps trois mouvements, copie de feuille simple ! »

— *Tiam, à Lothar*

SECURITE

Temps requis : d'un round à plusieurs minutes.

Spécialisations : appareil de sécurité donné - *Hazard Déjà!*, *Clavier ES*, *Vortex magnétique*, *Vortex de sauvetage de rétro*, etc.

Cette compétence représente la maîtrise des appareils de sécurité électroniques tels que les verrous, les systèmes d'alarme et autres appareils de détection, mais aussi la capacité de les contourner. Elle ne concerne pas les procédures de sécurité informatique ou les fonctionnalités de surveillance des robots.

La complexité du verrou ou de l'alarme détermine la difficulté de l'action :

Très facile (5) : verrou rudimentaire, sans fonction de sécurité électronique.

Facile (10) : verrou de sécurité destiné aux civils.

Moyen (15) : verrou de qualité militaire par des mesures de sûreté.

Difficile (20) : verrou high-tech militaire doté d'options de sûreté top niveau.

Très difficile (30) : verrou optimal avec fonctions de sécurité ultra sophistiquées, incluant des appareils de détection de toute intrusion.

MÉCANIQUE

Temps requis : 15 minutes, une heure, deux heures, voire davantage.

Spécialisations : type de véhicule ou de système - jet de reconnaissance, *Tramcar*, *Moteurs*, *Maintenance*, *Écran de protection*, etc.

Cette compétence représente le degré de connaissance et de pratique d'un personnage pour réparer des véhicules terrestres ou aquatiques. En réussissant un jet de *Mécanique*, les personnages peuvent réparer le système endommagé sur un



véhicule précis. Le coût et la difficulté dépendent du type de système endommagé et de la gravité des dommages. Pour en savoir plus, consultez la section « Réparation de l'équipement et des vaisseaux ».

Les personnages peuvent également utiliser Mécanique pour modifier divers éléments sur leur véhicules. La section ci-dessous « Modification de l'équipement et des vaisseaux » vous donne les grandes lignes pour perfectionner ces systèmes. Toute arme montée sur un véhicule se répare avec la compétence Réparation/Armes lourdes.

AUTRES COMPÉTENCES

Le jeu de rôles Méta-Barons emploie les compétences les plus courantes dans le cadre d'un game opéra. Vous ne trouverez pas ici la compétence Chant, parce qu'elle est rarement utilisée dans le jeu. Cette section n'inclut que les compétences indispensables au jeu.

Lorsqu'un personnage veut faire une action extrême aux compétences existantes, le maître de jeu détermine l'attribut qui lui convient le mieux. Si les joueurs veulent que les personnages excellent à cette action, et prévoient de l'utiliser souvent au cours de la partie, le maître de jeu peut créer une nouvelle compétence.

Prenez par exemple la narration d'une histoire. Il n'existe pas de compétence Narration, bien qu'elle implique plusieurs compétences de Perception et de Savoir – un brin de Culture, Langues, Escroquerie et Persuasion. Le maître de jeu peut demander aux personnages qui tentent de raconter des histoires de faire quelques jets de ces attributs et compétences, selon le type d'histoire qu'ils veulent tisser.

Si un personnage passe sa vie à raconter des histoires, le maître de jeu peut créer la compétence Narration. Ce personnage, et les autres intéressés par ce type d'action, pourront désormais utiliser des Points de Personnage pour améliorer Narration. C'est le maître de jeu qui décideira sous quel attribut placer la Narration.

INTERPRÉTATION DU MAÎTRE DE JEU

Vous aurez probablement remarqué que maintes décisions purement subjectives s'adressent au maître de jeu et à son bon sens. Les règles du jeu de rôles Méta-Barons sont volontairement très souples, pour vous permettre de simuler toutes sortes d'expériences dans l'univers des Méta-Barons. Le maître de jeu doit interpréter ces règles pour s'assurer que chacun participera avec passion à une histoire divertissante.

Dans le cas de la Narration, le maître de jeu a trois options : autoriser le personnage à utiliser cette nouvelle compétence créée, lui demander de s'appuyer sur son attribut Perception, ou bien décider que les talents requis par la narration tombent exclusivement sous la compétence Escroquerie.

Les maîtres de jeu ne doivent pas hésiter à dévier des règles comme bon leur semble pour une aventure. Si vous changez d'avis sur une règle, prenez juste soin de prévenir vos joueurs : il est parfois utile de prendre un moment, avant ou après le jeu, pour expliquer comment le maître de jeu interprète les règles.

MAÎTRISE DES COMPÉTENCES

Les maîtres de jeu doivent trouver le juste équilibre entre les règles existantes et leur interprétation, notamment pour décider si l'objectif de jouer correspond bien au jeu – certains joueurs aiment parfois à des compétences ou à des spécialisations totalement illogiques, comme Sécurité : Palais d'Or, par exemple. Même si cette compétence spécialisée peut exister, aucun personnage ne doit l'obtenir sans raison valable. Si les maîtres de jeu l'autorisent, ils doivent exiger des joueurs un réel d'arrière-plan pour justifier l'obtention de cette rarissime compétence. Outre ce récit, le maître de jeu peut compliquer la vie du personnage doté de ce type de compétence. Vous pouvez tout accorder aux joueurs, mais sachez aussi leur en faire subir pleinement les conséquences.

Pour Sécurité : Palais d'Or, le maître de jeu peut demander au joueur d'inventer une histoire qui détaille son travail de coordinateur de la sécurité du Palais. Impliqué dans un complot de meurtre, notre personnage doit finir par sauver sa peau. Il peut détenir cette incroyable compétence, mais il est traqué par les autorités impériales qui veulent l'éliminer sur place.

C'est le maître de jeu qui a le dernier mot lorsqu'il accorde aux personnages de nouvelles compétences ou spécialisations susceptibles de brouiller le jeu.



Bon, je crois que vous disposez de toutes les informations requises pour créer et jouer un personnage dans le jeu de rôles Méta-Barons. Vous pouvez commencer.

Si vous voulez étoffer votre personnage, dans les deux chapitres qui suivent, « Les Personnages Personnages » et « Hommes, Amasurs et Nécessités ».

Le premier chapitre décrit l'attribut Personnages et ses trois compétences. Les personnes psychiques étant exceptionnelles, vous ne les utiliserez probablement pas dans votre première partie de Méta-Barons. Si vous projetez de les employer, ou si vous envisagez l'un des versions modifiables qui débattent avec ID de Personnages, je vous conseille de jeter un coup d'œil à ce chapitre.

Le second chapitre explique comment les points d'Amasurs et de Nécessités affectent les règles du jeu, ainsi que la personnalité et les actions de votre personnage.

Si vous allez remplir la fonction de maître de jeu, il faut aller plus loin. Vous devrez expliquer vos joueurs dans une histoire captivante, comme le commandant qui dirige un escadron au combat. Tout bon commandant connaît mieux l'aspect global de la situation et de l'état de bataille que le soldat moyen. Pour vous préparer à raconter l'histoire, étudiez attentivement le site de jeu en livret...





LES POUVOIRS PSYCHONIQVES

Vous venez de lire quelques chapitres, de jouer une aventure en solitaire, et d'apprendre bon nombre d'informations sur les divers talents de vos personnages. Et vous pensez que cela peut vous suffire pour partir à l'aventure dans cet univers froid et violent ? Je ne pourrais pas le-deux. Mon nom est Seltia, et je suis une novice de l'ordre secret nido-Shabla-Oud. Comme vous pouvez l'imaginer, ma vie n'est pas des plus faciles. Cela peut être en raison de l'enseignement que j'ai suivi dans les toiles oubliées des prêtresses Shabla-Oud ou



plutôt des sorcières Shabla-Oud comme le plupart des gens les appelle. Il fut un temps où nous étions sur le point de conquérir la galaxie grâce à nos extraordinaires pouvoirs mentaux. Nous avions presque accompli la grande prophétie et conçu l'androgyne parfait pour renverser l'Empire humain et fonder notre propre dynastie. Mais, au lieu de cela, nous fîmes presque entièrement irradier. Je suis la petite-fille d'une prêtresse Shabla-Oud. Ma mère m'éleva en me cachant, fuyant de planètes lointaines et mondes oubliés. Elle m'initia aux puissants pouvoirs du Shabla-Oud, mais sans les artifices inutiles de la doctrine et des cérémonies. Nous avons vécu dans la peur que quelqu'un découvre nos pouvoirs psychiques, dans la peur d'être pourchassés et tués.

Si vous développez votre potentiel psychique, vous devrez alors vous préparer à être considéré comme un monstre, à devoir vivre caché à l'abri des persécutions de l'Empire. Mais si vous êtes prêt si mes avertissements ne vous ont pas effrayé, alors je vous apprendrai à libérer votre potentiel mental, et à l'utiliser contre vos ennemis.

LES POUVOIRS PSIONIQUES

Chaque individu dispose d'un immense talent caché au cœur de son subconscient : le pouvoir inné de l'esprit. Nous ne parlons pas ici de capacités mentales, car tout le monde peut lire, écrire ses lettres, se souvenir de procédures complexes, et utiliser son cerveau de manière fonctionnelle. Mais vous n'utilisez en fait consciemment qu'une petite fraction de ce dont est capable votre esprit. Les pouvoirs psioniques représentent le potentiel inexploité de votre cerveau. Il se manifeste dans votre aptitude à contrôler votre corps et votre esprit, à influencer les autres, et à manipuler vos énergies mentales. Nous ne parvenons à contrôler cette partie de notre esprit que très rarement, lors de crises, en utilisant notre imagination ou encore lors de violentes épreuves de févres ou de délirés.

Dans le jeu cet aspect de l'esprit est traduit par une compétence. L'attribut Psionique et ses compétences représentent votre aptitude à consciemment accéder à ces parties de votre esprit. Cela espère vos talents innés, mais aussi votre entraînement, vos expériences, votre apprentissage, votre capacité à venir puiser dans votre inconscient afin d'y trouver des réponses bien plus phénoménales que les faibles capacités mentales que vous exploitez quotidiennement.

Vous pourrez remarquer que la plupart des archétypes commencent à OD en Psioniques. Cela ne signifie pas que le personnage n'a aucun potentiel, mais simplement qu'il n'a pas encore appris à l'utiliser. Les archétypes qui débute le jeu avec 1D ont une histoire personnelle qui justifie cet apprentissage très particulier. Ils ont généralement hérité de ce don par l'un de leurs parents ou passé du temps auprès d'un groupe ou d'un individu connaissant la manière de révéler le potentiel mental d'un homme ordinaire. Pour ma part, j'ai été entraîné par ma mère, dont la propre mère lui avait révélé les enseignements interdits des prêtresses Shabdo-Oud. Aghara hérita ses pouvoirs de sa mère Hlorana, Hloronara, qui avait trahi les prêtresses de l'ordre. Nous autres descendants de ces femmes, nous avons toutes reçu la capacité de puiser dans nos pouvoirs naturels grâce à une sélection génétique rigoureuse et à un entraînement intensif. Des personnages de ce genre débute le jeu avec une valeur de 1D en Psioniques, ce qui signifie aussi que les trois compétences liées à cet attribut – Énergie, Maîtrise et Influence – débute aussi avec une valeur de 1D. Il est possible d'augmenter ces compétences en utilisant les 7D de compétences permettant de modifier les archétypes. Par la suite, il sera possible d'augmenter attribut et compétences en investissant des points de personnage.

Certains individus ne développent leur potentiel mental que tard dans le cours de leur vie et par divers moyens : en rejoignant une secte religieuse qui leur apprendra à contrôler leur esprit, en s'entraînant avec un maître psionique ou encore par une simple évolution personnelle. Le jeu représente ceci en permettant aux personnages débutants avec 0D en Psioniques d'investir des points de personnage pour développer leur potentiel mental. Cela coûte 20 Points de Personnage de faire passer l'attribut Psioniques de 0D à 1D. Toutes les compétences liées passeront, elles aussi, associées à 1D. Après cela, vous augmenterez cet attribut de la même manière que les autres, en payant dix fois la valeur du nombre placé avant le - D - pour l'augmenter d'un point.

Les personnages qui augmentent leur attribut Psioniques de 0D à 1D doivent pouvoir le justifier dans le jeu. Cela est presque toujours lié à une rencontre avec un individu doué dans cet art et prêt à l'enseigner à un nouveau élève ignorant. Ce professeur peut être une sorcière néo-Shabdo-Oud, le membre d'un culte religieux ou un vieux maître dont les pouvoirs

psioniques sont pris pour de la magie par les gens du commun. Le joueur et le meneur de jeu doivent donc développer une raison plausible justifiant pourquoi le personnage a subitement appris à utiliser ses pouvoirs. Un joueur désireux d'investir ses points de personnage pour acquérir 1D en Psioniques doit donc en parler avec son meneur de jeu. Ce dernier pourra même en profiter pour créer une situation permettant de justifier l'émergence de ces nouveaux talents.

LA CONTREPARTIE DES POUVOIRS PSIONIQUES

Ceux qui disposent de pouvoirs psioniques sont à même d'utiliser une énergie incroyable. Mais la peur que ces pouvoirs engendrent oblige leurs utilisateurs à se cacher et à garder leurs talents secrets afin d'éviter de se faire lyncher. Pour chaque pouvoir, il y a une contrepartie. Comme souvent dans l'univers des Méta-Barons, des grands pouvoirs impliquent aussi de lourdes charges.

Le jeu de rôle des Méta-Barons n'est pas une simple histoire de jeu de dés, il s'agit ici de créer et d'interpréter un personnage. Lorsqu'un joueur investit des points de personnage de manière à pouvoir obtenir un niveau en Psioniques pour son personnage, il en occupe d'importants pouvoirs inaccessibles aux autres, mais aussi une lourde responsabilité.

Les joueurs qui désirent voir leur personnage posséder des niveaux en Psioniques devraient en parler avec leur meneur de jeu. Il sera important de savoir pourquoi ils le désirent et comment cela pourra affecter les parties à venir. Les archétypes de personnages proposent des guides pour les joueurs qui désirent commencer avec des personnages disposant de 1D en Psioniques ; leur histoire, personnalité et code d'honneur aident à mieux comprendre la manière dont les talents psioniques sont intimement liés à ce qu'est le personnage à son niveau le plus fondamental. Si les joueurs achètent le premier niveau de Psioniques durant le cours du jeu, alors il leur faudra l'intégrer à la personnalité et au Code d'honneur de leur personnage.

Il y a une question primordiale que les personnages dotés de talents psioniques doivent se poser : Maintenant qu'ils disposent de ces pouvoirs, comment vont-ils les utiliser ? Cela peut être un simple moyen pratique et efficace de survivre aux aventures à venir. Ou cela peut être une manière d'atteindre un plus grand but, éventuellement lié au Code d'honneur du personnage.

Peu importe comment un personnage utilise ses talents psioniques au cours du jeu, ils attirent toujours un certain nombre de problèmes. Les joueurs peuvent parfaitement discuter avec leur maître de jeu de manière à leur proposer de nouvelles idées permettant de contrôler la puissance de leurs personnages. Voici quelques exemples.

A attirer l'attention : Les pouvoirs psioniques donnent souvent l'impression d'aller à l'encontre de l'ordre naturel de l'univers ou, tout au moins, de ce que la plupart des gens considèrent comme l'ordre naturel. Si des individus doués de talents psioniques les utilisent ouvertement, ils attireront immédiatement l'attention des gens qui ne disposent pas de tels talents. Certains pourront considérer cela comme un véritable miracle, tandis que d'autres, plus nombreux, n'y verront qu'une perversion de la nature. S'ils désirent éviter de trop attirer l'attention sur eux et sur leurs compagnons, les personnages doués de pouvoirs psioniques auront donc tout intérêt à les utiliser de manière discrète.

De grandes expériences : Les individus qui voient des pouvoirs psioniques utilisés pour faire le bien ont souvent

tendance à croire que ces capacités étranges peuvent régler tous les problèmes. Ils cherchent à rester proche des hommes et des femmes montrant de telles capacités mentales et de telles aspirations morales. Ils imploront pour obtenir des miracles, pour voir leurs problèmes résolus, pour que justice leur soit rendue, pour obtenir un peu d'espoir. Si ces espoirs sont déçus, certains pourraient fort bien interpréter le manque de résultats comme une preuve de faiblesse ou d'arrogance.

La peur des pouvoirs psioniques. Les gens craignent ce qu'ils ne comprennent pas, et peu de personnes comprennent les pouvoirs psioniques. Des pouvoirs aussi puissants présentent un véritable danger pour la stabilité des gouvernements et pour le maintien de l'ordre social. Dans le passé, des groupes comme les anciens Shabdo-Qual utilisèrent leurs pouvoirs psioniques pour tenter d'asservir l'humanité. Ceux qui montrent ouvertement leur maîtrise des pouvoirs psioniques risquent rapidement d'attirer l'attention des autorités qui, effrayées par cette nouvelle variable puissante et insaisissable, s'impressionnent de la persévérance, de la charité de leur territoire, voire, dans des cas extrêmes, de les emprisonner, de les torturer et de les exécuter.

Rivalité. De fortes rivalités peuvent naître entre ceux qui utilisent consciemment leurs talents psioniques. Ainsi, en plus de devoir se protéger des persécutions des autorités locales, il faudra se protéger des attaques d'autres utilisateurs de pouvoirs psioniques qui pourraient considérer les nouveaux venus comme autant de menaces potentielles à leur mode de vie ou à leur avenir. Plus le personnage sera puissant, plus il s'attirera de défis de la part de rivaux. Seules les règles strictes d'ordre semi-religieuses permettent à de nombreux utilisateurs de capacités psioniques de pouvoir cohabiter en paix.

UTILISATION DES COMPÉTENCES PSIONIQUES

Les trois compétences de l'attribut Psionique reflètent la maîtrise du personnage sur divers aspect de sa puissance intérieure : *Énergie*, *Influence* et *Maîtrise*. Les jets de compétence indiqueront la réussite ou l'échec de l'utilisation d'un pouvoir. Parfois, un personnage devra effectuer directement un jet de Psioniques afin de déterminer l'efficacité de ses efforts, de la même manière que la Vigance permet de déterminer les dommages d'attaques de Corps à corps ou de Bagarre.

Contrairement aux compétences plus classiques, les compétences liées à l'attribut Psionique ne définissent pas d'actions très précises, mais elles s'appliquent à une grande variété de situations. Un personnage peut utiliser la même compétence pour manipuler de nombreux pouvoirs. Ainsi, Sébis

peut utiliser sa compétence *Énergie* pour envoyer une attaque mentale vers un adversaire, mais aussi pour détecter une émission d'énergie ou pour provoquer un court-circuit chez un robot.

Si le maître de jeu le juge approprié à ses parties, les personnages peuvent spécialiser leurs compétences Psioniques, la plupart du temps sur des applications particulières de pouvoirs mentaux. Vous pouvez utiliser les spécialisations indiquées ci-dessous pour vous donner une idée plus précise des champs d'application de chaque compétence. S'il s'agit de votre première partie du jeu Méta-Baron, comme jouer ou comme maître, il pourrait être préférable que vous laissiez de côté les complexités apportées au jeu par le système de spécialisation jusqu'à ce que vous soyez plus à l'aise avec l'ensemble du système de règles.

La flexibilité des compétences Psioniques devrait permettre aux joueurs de simuler une grande variété d'effets différents, limités simplement par la puissance de leurs personnages et les défis du master de jeu pour la suite de sa campagne et pour l'ambiance générale des parties. Utilisez les tableaux ci-dessous comme un guide généralique vous permettant de déterminer les niveaux de difficulté, en fonction de la complexité des actions entreprises par le personnage. Les tableaux représentent différents aspects de l'utilisation des compétences Psioniques qui peuvent contribuer à modifier sensiblement la difficulté d'une action, comme la portée ou la durée d'un pouvoir.

Lorsqu'il utilise ses compétences Psioniques, un personnage devra tout d'abord préciser l'action qu'il désire entreprendre et la manière dont elle doit s'effectuer. Le maître de jeu devra ensuite déterminer un niveau de difficulté (en s'aidant des tableaux ci-dessous) en fonction des éventuels résultats espérés par le personnage.

Exemple : Soris joue Sébis, la néo-Shabdo-Qual dotée de pouvoirs psioniques. Elle désire frapper un adversaire d'une attaque mentale afin de lui infliger des dommages égaux au résultat de son jet de Psioniques. Le maître de jeu consultera les tableaux de « Portée », « Gibé » et « Durée ». Il considérera que l'adversaire se trouve à longue distance, ce qui indiquera une difficulté de base de 10. Comme la cible est une unique personne, le niveau de difficulté augmentera de +5 et passera donc à 15. Comme l'attaque mentale est instantanée, Sébis ne verra pas la difficulté de son jet modifiée par la durée de l'effet de son pouvoir. Elle devra donc obtenir 15 ou plus avec son jet d'Énergie pour parvenir à toucher son adversaire et lui infliger des dommages.

Jet d'opposition : Lorsque l'adversaire de l'utilisation d'une compétence Psionique tente de résister ou d'échapper à ses effets, le maître de jeu lancera le niveau de difficulté de l'utilisation du pouvoir sur le résultat du jet d'opposition de la cible, modifié par les tableaux ci-dessous.

Exemple : Imaginons que l'adversaire de Sébis la repère et tente d'esquiver l'attaque mentale. Il obtient 13 sur son jet d'Esquive, résultat que le personnage ajoutera à la difficulté normale du jet. Sébis devra donc obtenir 28 ou plus pour toucher son adversaire.

Note : Un personnage n'est toutefois autorisé à requies une attaque psionique que s'il possède plus de points d'Amour que de points de Nécessité. En effet, une telle capacité n'est accessible qu'aux personnages hors du commun.

Portée : Ce facteur représente la distance entre le personnage utilisant un pouvoir psionique et sa cible. Ceux qui utilisent



leur pouvoir sur eux-mêmes – par exemple, Maîtrise ou *Esprit* pour créer un bouclier ou absorber des radiations – ne subissent pas d'augmentation liée à ce facteur. – Courte portée = représente une distance de quelques mètres, tandis que – Longue portée = correspond à des distances équivalentes à la longueur portée des armes à feu (aux alentours de 400 mètres). Utilisez le modificateur – Kilomètres = pour une cible placée à plusieurs kilomètres de distance, et – Atmosphère = pour une cible plus éloignée encore, et pouvant être située jusque dans l'atmosphère inférieure de la planète où se trouve l'utilisateur du pouvoir psionique.

Portée	Modificateur de difficulté cumulatif
Courte	+3
Longue	+10
Kilomètres	+15
Atmosphère	+20

Exemple : Selris cherche à utiliser sa compétence *Influence* pour convaincre deux soldats qu'elle et ses compagnons peuvent librement passer le point de contrôle dont ils s'occupent. Elle veut aussi qu'ils subissent leur passage. Elle peut le faire depuis le coin de la rue (à longue portée), mais elle décide de s'approcher d'eux (et d'encourir le risque d'une réaction violente). Lorsqu'elle effectue son jet de compétence, elle sera à courte portée. Le maître de jeu peut voir que cela correspond à un modificateur de difficulté de +5.

Cible : La difficulté du jet lié à l'utilisation d'une compétence psionique dépend aussi de l'importance de la cible. Quiconque utilise un pouvoir sur lui-même utilise le modificateur « Un individu », soit +3. Les autres catégories correspondront à un guide que le maître de jeu pourra ensuite interpréter à son goût. Certains pourront aussi considérer que « Quelques individus » représente de deux à quatre personnes, qu'« Un groupe » représente de cinq à quinze personnes, et qu'« Une foule » représente plus de quinze personnes.

Cible	Modificateur de difficulté cumulatif
Un individu	+3
Quelques individus	+10
Un groupe	+15
Une foule	+20
Une bande	+30

Exemple : Comme Selris cherche à utiliser son *Influence* sur deux gardes, le maître de jeu modifiera la difficulté de son jet de +10, pour un total de 15. Il décide ainsi que deux soldats ne forment pas « un groupe » mais « quelques individus ».

Durée : La période de temps durant laquelle un personnage veut que son pouvoir ait effectif influera aussi sur le niveau de difficulté. Plus l'effet devra durer longtemps, plus cela sera difficile à obtenir. Des effets instantanés ou ne durant que le temps d'un

tour de combat – comme des attaques mentales – n'augmenteront pas le niveau de difficulté. En revanche toute durée plus importante modifiera la difficulté du jet de compétence.

Durée	Modificateur de difficulté cumulatif
Quelques minutes	+5
Une heure	+10
Quelques heures	+15
Une journée	+20

Exemple : Selris a besoin de s'assurer que les gardes la laissent passer en compagnie des ses camarades (ce qui est une action instantanée), mais elle veut aussi qu'ils ne se souviennent de rien. Comme elle estime avoir besoin d'une heure pour accomplir ce qu'elle désire faire au-delà du point de contrôle, le maître de jeu lui octroie un modificateur de +10. Elle devra donc obtenir un résultat de 25 ou plus sur son jet d'*Influence*.

Les difficultés des jets de compétences

Psioniques

sont si élevés !

L'ensemble de ces modificateurs ajoutés à des niveaux de difficulté particulièrement élevés. Cela permet de contrebalancer la puissance et la polyvalence des talents psioniques.

Exemple, Influence et Maîtrise ont d'innombrables applications possibles.

Ce n'est plus que de simples compétences, il s'agit de pouvoirs monstres que le personnage peut utiliser de très nombreuses manières.

Commencer avec simplement « D ou Psioniques et quelques clés supplémentaires dans les compétences peut paraître étonnant. Comment parvenir alors à augmenter ces niveaux de difficulté (autrement qu'en jouant les dés) ?

Souvent, vous qu'il vous est toujours possible d'utiliser des points de personnage pour améliorer vos jets après les avoir effectués. Tant qu'il vous en reste, vous pouvez dépenser jusqu'à trois points sur un même jet. Il sera aussi possible d'améliorer le personnage avec le temps et l'expérience en accumulant quelques points de personnage.

Passer des talents psioniques n'est pas une chose simple. Les personnages dotés de telles capacités jouent dans leur monde intérieur, au cœur de la puissance de leur subconscient. Mais ils ne savent pas encore entièrement la manière dont ils le font. C'est un talent capricieux et difficile à contrôler, mais au potentiel immense.



afin de parvenir à forcer les gardes à la laisser passer et à s'échapper en évitant durant une heure entière.

MODIFIER LES JETS DE COMPÉTENCES PSIONIQUES

N'oubliez pas aussi que le maître de jeu est toujours libre de modifier la difficulté des jets de compétences ou de l'attribut Psionique en fonction de la situation ou de facteurs qu'il estime importants. Le système de difficultés est flexible ce qui, combiné aux possibilités infinies offertes par les compétences psioniques, laisse au maître de jeu une large latitude pour déterminer les niveaux de difficulté liés à des actions en rapport avec les pouvoirs psioniques.

Le maître de jeu peut vouloir discuter de ces règles avec les joueurs avant qu'ils ne décident d'investir ou pas des points pour acheter leur premier jet de Psioniques.

Même que les capacités offertes puissent paraître bien faibles au départ, elles prendront rapidement de l'importance avec l'évolution du personnage. Les maîtres de jeu sont libres de limiter l'utilisation des talents psioniques dans sa campagne ou encore permettre aux personnages de ne pouvoir augmenter qu'une seule compétence psionique entre deux aventures. Au contraire, pour créer une campagne où l'utilisation des pouvoirs psioniques est constante, il suffira de créer un personnage joué par le joueur et doté de capacités mentales extraordinaires. Il pourra ainsi former et conseiller les personnages. De toute manière, il suffira toujours au maître de jeu de placer des adversaires correspondant au niveau de puissance des personnages afin d'éviter un déséquilibre préjudiciable au bon déroulement du jeu.

COMPÉTENCES DE PSIONIQUES

Les descriptions suivantes contiennent des informations similaires à celles présentées dans « Attributs et Compétences », notamment le « temps d'utilisation » et quelques exemples de « spécialisations ».

Les spécialisations décrites ci-dessous incluent des pouvoirs pouvant être utilisés par les personnages à l'aide de la compétence en question. Ces pouvoirs sont décrits sous chaque compétence, mais il ne s'agit que d'un guide non exhaustif. Les maîtres de jeu et les personnages ne sont pas limités par ces pouvoirs, et ils sont même encouragés à s'en inspirer pour créer les leurs.

ÉNERGIE

Temps d'utilisation : Un round ou plus.

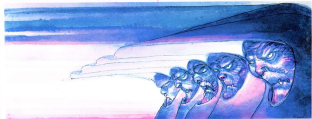
Spécialisations : Lien privilégié à une énergie particulière, détecter les énergies, attaque mentale, bouclier.

Cette compétence représente la capacité d'un individu à sentir et à manipuler les différentes formes d'énergies grâce à la force de son esprit. Fondamentalement, le personnage utilise son corps et son esprit comme une machine capable de sentir, d'absorber, de transmettre ou d'émettre de l'énergie. Il peut projeter son énergie propre de manière à blesser un adversaire, détecter des utilisations énergétiques variées (pouvoirs psioniques, forces vitales, radiations...), absorber des doses normalement mortelles de radiations, et créer un cocon énergétique autour de lui afin de se protéger de divers éléments (explosions, gaz, chute de rochers, attaques physiques...).

Détecter les énergies : Les personnages peuvent utiliser ce pouvoir pour remarquer différentes formes d'énergie : la traînée laissée dans le sillage d'un vaisseau spatial, des petits mécanismes électroniques en fonctionnement, des boucliers déflecteurs invisibles, ou des traces de force vitale (ce qui inclut l'utilisation de pouvoirs psioniques). Le niveau de difficulté du jet est basé sur la portée de l'objet de la recherche et le temps qui y est passé. Ainsi, laisser ses sens psioniques aux aguets durant une scène entière afin de détecter tout véhicule pénétrant dans un périmètre de un kilomètre demandera un jet d'un moins 25.

Attaque mentale : Un personnage peut réunir son énergie mentale afin de la projeter sur une cible pour lui infliger des dommages. L'attaque peut endommager les cibles vivantes ou affecter directement leur esprit ou incinérer des cibles dénuées de force vitale (comme des armes, des commandes de véhicules, des portes...). La difficulté du jet dépend de la portée et de la cible. La durée ne s'applique que si l'utilisateur doit appliquer des dommages de manière continue durant plus d'un round. Un jet réussi indiquera que la cible a été touchée, un jet de Psionique permettra de déterminer l'importance des dommages infligés.

Bouclier : Un personnage peut utiliser ce pouvoir afin de se protéger de dommages physiques ou énergétiques, que cela soit une exposition prolongée à des radiations ou un simple impact de tir laser. La difficulté dépend du montant des dommages et de la durée de l'exposition. Un personnage explorant une lune



bagrâté de radiations sans protection adéquate pourrait avoir à nuire une difficulté de 20 pour parvenir à maintenir un bouclier efficace durant une heure. Lorsqu'un bouclier est cédé peut se protéger contre des attaques directes, l'adversaire doit effectuer un jet d'Énergie contre le résultat du jet d'attaque de son adversaire. Si le jet d'Énergie est supérieur, le personnage sera parvenu à déployer efficacement son bouclier de manière à bloquer l'attaque au moins partiellement, et il pourra ajouter ses dés de Perception à ses dés de Vigueur pour résister aux dommages.

INFLUENCE

Temps d'utilisation : Un round ou plus.

Spécialisations : Lien privilégié à une influence particulière, domination, commandé de groupes, illusion de masse.

Influence fonctionne d'une manière très proche des compétences de Perception telles que Escroquerie et Persuasion, mais à un niveau bien supérieur. Un utilisateur peut dominer mentalement d'autres individus de bien des manières. Il peut ainsi briser leur résistance mentale, les obliger à coopérer, altérer leurs perceptions, et modifier leur mémoire. Bien que l'influence ne soit ni de la télépathie ni de la lecture de pensées, cette compétence peut servir à obtenir des informations et à forcer des sujets récalcitrants à coopérer.

La difficulté des jets d'influence dépend de la connaissance que la victime peut avoir de cette action, cela dépend de la résistance qu'elle peut vouloir opposer à la tentative. Pour les victimes ignorantes de l'existence d'une tentative d'influencer à leur encontre, le maître de jeu se contentera de fixer une difficulté correspondant aux facteurs traditionnels. En revanche, une tentative effectuée à l'encontre d'un sujet conscient et désireux de s'y opposer, se fera en ajoutant le résultat d'un jet de Volonté de la victime (ou de Maîtrise, au choix) à la difficulté normale de l'action entreprise. N'hésitez pas non plus à modifier ce niveau de difficulté en fonction de la nature et de la complexité de l'effet recherché.

Exemple : Seltis désire obtenir des informations concernant les patrouilles effectuées par les soldats, après de l'un des gardes. Il est conscient qu'il est soumis à une forme d'attaque mentale et il y résiste donc activement. Il a une Volonté de 2D+1 et obtient 9. Pour obtenir l'information recherchée, Seltis devra vaincre le résultat de ce jet plus 10 (+5 pour la pondé [jouette] et +5 pour la cible [un individu]). Il n'y a pas de modificateur de durée car le maître de jeu estime que la tâche ne demandera qu'un round. Seltis doit donc

obtenir 20 ou plus sur son jet d'influence pour obtenir l'information voulue.

Les personnages peuvent se spécialiser dans des effets particuliers comme dominer totalement un individu, contrôler des groupes entiers, ou créer des illusions simultanément dans l'esprit de nombreuses personnes...

MAÎTRISE

Temps d'utilisation : Un round ou plus.

Spécialisations : Domaines particuliers, ignorer la douleur, améliorations physiques.

Maîtrise représente la capacité d'un individu à contrôler son propre corps et son esprit. Un jet de compétence est effectué pour résister à des tentatives d'influence d'adversaires ou pour manipuler les énergies personnelles afin d'améliorer des capacités physiques (comme ignorer la douleur, par exemple).

Les maîtres de jeu utilisent les modificateurs habituels pour déterminer les niveaux de difficulté des jets liés à cette compétence.

Ignorer la douleur : En contrôlant la réponse de son esprit à la douleur, le personnage peut utiliser Maîtrise pour ignorer ses effets sur l'aptitude de son corps à continuer de fonctionner. Des personnages blessés doivent effectuer un jet de Maîtrise supérieur ou égal au montant total des dommages qu'ils ont reçus (le jet de dommages moins le résultat du jet de Vigueur), modifié de +3 car ils cherchent à contrôler leur propre corps (cible). Si le jet est un échec, il sera possible de renouveler la tentative au cours du round suivant. Un jet réussi permet au personnage d'ignorer les pénalités associées aux différents niveaux de blessure, et ce, dès le début du round suivant. L'utilisateur est toujours blessé, il ignore simplement les effets de sa blessure. S'il est à nouveau blessé, il continuera à obéir normalement aux règles de blessure. Dans un tel cas, il devra aussi effectuer un nouveau jet de Maîtrise afin de stabiliser l'effet de son pouvoir après cette nouvelle blessure.

Exemple : Seltis a les caractéristiques suivantes : Vigueur 2D+1, Perception 3D, Maîtrise 5D. Durant un combat, elle est touchée par un tir de supersonique et doit encaisser 3D de dommages. Le maître de jeu obtient un résultat de 16 et Seltis obtient 9 sur son jet de Vigueur. La différence entre les deux jets est de 7, ce qui signifie que Seltis est blessée. Elle souffre désormais d'une pénalité de -1D sur toutes ses actions. Le round suivant, elle utilise ses pouvoirs mentaux pour tenter d'ignorer la douleur, et donc ne plus être affectée par le malus de -1D. Elle doit obtenir un résultat de 12 ou plus sur son jet de Maîtrise (7 pour les dommages endurés et +5 pour tenter de se cibler à l'aide de ses pouvoirs). Elle devrait normalement lancer 5D de Maîtrise mais elle est blessée et affectée d'une pénalité de -1D, elle ne lancera donc que 4D. Elle obtient 12, ce qui lui suffit pour résister et ignorer les effets de sa blessure au round suivant. Si elle endure un nouveau résultat blessé, elle sera donc blessée deux fois et devra effectuer un nouveau jet de Maîtrise (avec un malus de -2D dû à la blessure) pour parvenir à ignorer la douleur.





Améliorations physiques : Un personnage peut utiliser Maître pour améliorer ses attributs, à l'exception de Psioniques. La difficulté est basée sur la valeur de l'attribut. Elle sera modifiée de +5 pour chaque dé normalement lancé pour cet attribut. Ainsi, améliorer un attribut de 3D modifiera le jet de +5. Cette difficulté est aussi modifiée de +5 car le personnage se cible lui-même. Si le jet est réussi, durant le round suivant, le personnage effectuera tous ses jets liés à cet attribut, et aux compétences affiliées, en y ajoutant ses dés de Psioniques. L'amélioration ne durera qu'un round, à moins que le personnage ne décide de modifier la durée et d'en accepter les modifications de difficulté. Les narrateurs de jeu pourront, s'ils le désirent, temporairement pénaliser ceux qui risquent un jet jet d'un malus de -1D à l'attribut ciblé pour le round à venir.

Exemple : Au-dessus d'impressionnantes machineries, Selris doit sauter d'une passerelle métallique à une autre. Elle a une compétence Escalade/Saut de 2D+2, et elle sait que la difficulté risque d'être bien trop élevée pour elle. Avant de sauter, elle concentre son énergie psionique afin d'améliorer sa Vigueur pour le saut à venir. La difficulté du jet de Maître est de 15 = +5 pour chaque dé de Vigueur (2D+2), et +5

pour concentrer son pouvoir sur elle-même. Elle lance ses 3D de Maître et obtient 16, ce qui est une réussite. Le round suivant, elle saute sur la passerelle. Elle lance alors ses 2D+2 d'Escalade/Saut et ses 3D de Psioniques pour un total de 3D+2 ! Qui plus est, si elle rate son jet et encasine des dommages durant ce même round, ses dés de Psioniques contribueront toujours à améliorer le jet de Vigueur pour résister aux dommages.

CRÉER DE NOUVEAUX POUVOIRS

Vous avez probablement remarqué que les compétences Psioniques sont bien plus enrichies et flexibles que toutes les autres compétences. Cela vous permettra une plus grande liberté d'action lorsque vous utiliserez ces puissants pouvoirs au cours de vos parties. Ne vous limitez pas aux utilisations indiquées sous chaque compétence. Tout comme il vous faudra utiliser votre imagination pour quelques compétences classiques, il vous faudra être créatif lorsque vous utiliserez les compétences Psioniques.

Assurez-vous toujours de vous entendre avec le maître de jeu pour être sûr que les pouvoirs que vous développez restent en accord avec l'ambiance de sa campagne. Peut-être préférez-il que les pouvoirs psioniques soient discrets et peu puissants. Ou peut-être a-t-il prévu d'axer des pans entiers de sa campagne autour des pouvoirs psioniques.

Prenez le temps de relire la partie consacrée aux « autres compétences » à la fin du chapitre « Attributs et Compétences ». Tous les conseils pour créer de nouvelles compétences peuvent parfaitement s'appliquer à la création de nouveaux pouvoirs psioniques. Le jeu de rôles des Méta-Héros s'intéresse avant tout au plaisir que les joueurs peuvent avoir à découvrir et à interagir avec un univers original et exotique. Les règles que vous venez de lire doivent vous aider à développer votre histoire, elles ne doivent pas vous gêner et provoquer d'incessantes discussions techniques. Il est donc important que les joueurs et les maîtres de jeu s'accordent sur la manière de gérer les pouvoirs psioniques avant le début de la partie et non pas pendant le cours du jeu.

Disormais vous connaissez le secret des pouvoirs de l'esprit.

Commander à de telles énergies n'est pas donné à n'importe qui. Seuls les plus forts d'entre-vous parviendront à maîtriser les pouvoirs psioniques sans succomber au lourd fardeau qu'ils apportent. Ne gaspillez pas votre énergie en de petites manigances sans conséquence. Apprenez à contrôler de tels pouvoirs afin d'accomplir de grandes choses, de contrôler votre entourage, de déjouer des systèmes solaires, de vous venger de vos ennemis...

Quoi ? Vous trouvez que ce ne sont pas là des buts honorables ?

Mais que savez-vous de l'Éboulement ? Vous feriez mieux de lire le chapitre suivant, « Harmonie, Amour et Nécessité » afin de comprendre que ces concepts sont tout aussi importants pour votre personnage que le sont ses attributs, ses compétences et ses talents mentaux.





HONNEUR, AMARAX & NÉCRO RÊVE

Je déteste devoir l'admettre, mais Seltis, cette sorcière Shabdo-Chud, pourrait bien avoir raison. Dans un univers s'effondrant sous le poids de la corruption, de la cupidité et de l'égoïsme, un solide sens de l'honneur est une chose des plus rares, et souvent soumise à l'interprétation de chacun.

L'univers est tel un somnambule qui se déplace à



travers un rêve sans fin : mon code d'honneur est ma seule protection contre cela. L'honneur influence nos actions et nos objectifs, que vous serviez au sein d'une unité mercenaire ou de l'Ébonomat, que vous voliez pour des pirates ou que vous adhérez aux principes Troglodésocialists.

L'honneur est une vérité personnelle, un ensemble de règles que vous vous imposez afin de vous aider à traverser les aléas de la vie. L'honneur est un principe de vie, un élément essentiel qui permet aux autres de savoir qui vous êtes réellement. Je laisserai les philosophes assis au confort de leurs confortables tours d'ivoire jeter un regard idéaliste sur la galaxie et prétendre que la seule voie correcte est celle de la vérité. Car en définitive, seul compte l'honneur d'un individu et la manière dont il insérera à interagir avec l'univers.

VOTRE CODE D'HONNEUR

Le code d'honneur vient du cœur.

Le sac de votre code d'honneur est donné à votre entourage : votre famille, votre groupe politique, votre profession, vos amis. C'est ce avec quoi vous avez grandi. Vos professeurs, vos parents, les chefs de votre communauté et vos pairs insistent en permanence en vous un sens de l'honneur, correspondant à leur groupe, dans tout ce que vous faites. Les soldats jurent allégeance et loyauté à leurs officiers. Les pirates se soumettent docilement aux ordres et aux décisions de leurs chefs, et ne dévoilent jamais l'emplacement de leurs repères secrets. Les mercenaires sont loyaux à leurs frères d'armes, et ils ne combattent sans avoir été payés que pour se défendre d'une agression directe. Les Techno-Technos sont dévoués à leur Techno-Pape et à la haute technologie.

Dans de nombreux cas, ces modèles de conduite bénéficient plus à l'inspiration qu'à l'individu lui-même. Suivre les codes avec lesquels vous avez toujours vécu n'est pas obéir aux véritables règles de l'honneur. Il ne s'agit que d'accepter aveuglément un code de conduite qui, bien souvent, ne correspond pas aux aspirations les plus profondes de votre cœur.

En définitive, votre code d'honneur n'est rien d'autre que ce que vous en faites – vos motivations personnelles, votre code de conduite, votre perception du bien et du mal, mais il est aussi conditionné par votre histoire, votre personnalité, votre situation sociale, et vos émotions. Votre code d'honneur est un moyen de vous protéger, un moyen de survivre dans un univers de trahison, de violence et d'indifférence.

Certains suivent la voie des mercenaires, offrant leur loyauté au plus offrant. D'autres ne survivent qu'en se rebellant contre les comportements et la morale que le monde cherche à leur imposer. La plupart lisent leur code d'honneur sur leur manière de survivre, sur la façon dont ils atteignent les buts qu'ils se sont fixés ou sur un sens aigu de la loyauté à l'égard de leur entourage. Le code vient du plus profond de l'homme, il est un condensé de ses expériences et de ses émotions. Ce qui compte au regard du code d'honneur, ce n'est pas le bien ou le mal, mais que la voie que vous choisissez de suivre obéisse aux principes que vous vous êtes fixés. Le code vous aide à définir qui vous êtes à votre propre regard, comme à celui des autres.

Le système de jeu permet de simuler cette adhérence à un code par le biais des Codes d'honneur. Ce n'est qu'une caractéristique parmi tant d'autres, mais cela vous permettra, avec les autres éléments de l'histoire de votre personnage, de mieux le définir. Les joueurs détermineront le comportement de leur personnage en intégrant son histoire, sa personnalité et ses motivations, de manière à pouvoir l'interpréter correctement. Le Code d'honneur peut changer avec le temps et l'expérience. Les événements du jeu affecteront votre personnage, lui permettront de s'améliorer, d'améliorer son sens critique, de rencontrer de nouveaux amis ou adversaires, d'affirmer sa position dans l'univers du jeu.

Suivre un Code d'honneur demande de s'appliquer à interpréter au mieux son personnage, une chose qui ne peut être simplement réglée par un système de jeu et des jets de dés. D'un autre côté, respecter les obligations de son Code d'honneur est un moyen de gagner des points d'Amarax, en permettant à votre personnage de se fortifier moralement.

LES POINTS D'AMARAX

Lorsque vous dépensez un point d'Amarax, votre personnage fait appel à toutes ses ressources intérieures pour accomplir un acte important. Il se met physiquement et mentalement en danger afin d'accomplir ce qu'il estime être important et juste.

Tous les personnages débute le jeu avec au moins un point d'Amarax. Seuls les personnages les plus importants contrôlés par le maître de jeu auront la possibilité d'utiliser des points d'Amarax au cours de la partie, des adversaires majeurs, des alliés fidèles... Si un personnage termine une partie à zéro point d'Amarax, ou que son nombre de points de Nécravie ne plus



important que son nombre de points d'Amarrax, il succombera aussitôt au Nécorétre pour être contrôlé par le maître de jeu.

Si un joueur décide de dépenser un point d'Amarrax, il doit l'annoncer au maître de jeu avant d'effectuer son jet d'action. Un joueur peut dépenser un point d'Amarrax pour doubler toutes les caractéristiques, compétences, et nombre de dés offerts par des capacités spéciales, pour le reste du tour. Il ne faut pas doubler ce qui n'est pas directement lié au personnage, comme les bonus apportés par *Négotiation*, la valeur de dommages des armes... Si un personnage utilise un point d'Amarrax alors qu'il inflige des dommages en utilisant *Palto-arrax*, *Arts martiaux*, *Bagueur* ou *Capo à corps*, il ne double pas sa valeur de *Vigener*, mais il ne double pas les bonus procurés par *Famine*.

Les joueurs ne peuvent dépenser qu'un seul point d'Amarrax par tour, et ne peuvent pas dépenser de points de personnage au cours du même tour. Il est recommandé aux personnages de garder leurs points d'Amarrax pour accomplir des actions véritablement héroïques.

Exemple : Lucardo a de gros problèmes... Il a besoin de pouvoir faire feu, avec son pistolet de défense, sur un adversaire qui pourrait fort bien abréger son existence s'il ne s'en débarrasse pas immédiatement. Lucardo a une compétence *Armes à feu* de 3D+2, et son pistolet de défense inflige 3D de dommages. Chris, qui joue Lucardo, annonce au maître de jeu qu'il désire utiliser un point d'Amarrax ce tour-ci. Lucardo lancera donc 6D+4 pour effectuer son jet pour toucher son adversaire. S'il y parvient, il infligera les 3D de dommages correspondant à son arme.

Exemple : Lucardo décide de dépenser son épée ancestrale et de frapper son adversaire plutôt que de faire feu avec son pistolet de défense. Il a une compétence *Palto-arrax* de 3D+2, une *Vigener* de 3D et son arme inflige *Vigener*+2D+2 de dommages. Chris informe le maître de jeu de son intention d'utiliser un point d'Amarrax ce tour-ci. Lucardo lancera donc 6D+4 pour savoir s'il touche

son adversaire. Si c'est le cas, il inflige les dommages de l'épée, *Vigener*+3D+2. En raison de l'utilisation du point d'Amarrax sa *Vigener* temporaire est de 6D. Pour son jet de dommages il utilisera donc cette valeur modifiée pour infliger un total de 8D+2.

Les personnages peuvent aussi utiliser leurs points d'Amarrax pour augmenter leur chance de réussite sur une action continue se prolongant sur toute une scène. Il peut s'agir de la réparation d'un propulseur, de traverser un champ d'astéroïdes ou d'accomplir une opération chirurgicale particulièrement risquée. Le bonus lié au point d'Amarrax utilisé s'achève lorsque le personnage terminera son action pour faire autre chose. Le personnage ne pourra pas utiliser de points de personnage durant la scène où il utilise un point d'Amarrax.

Exemple : Larryn est en train de suivre un fonctionnaire véreux de la guilde des marchands dans les rues encombrées d'une importante cité. Le maître de jeu explique que Larryn devra effectuer un unique jet de Recherche pour parvenir à garder sa cible en vue durant la scène. Le veruz Cathy, qui joue Larryn, annonce son désir d'utiliser un point d'Amarrax pour doubler le jet de Recherche de son personnage. Originellement à 4D son jet passe ainsi à 8D, ce qui devrait lui permettre de rester sur les traces de sa cible. Le bonus lié à cette action disparaîtra si, par exemple, Larryn est contraint de se battre et doit donc cesser son action.

REGAGNER DES POINTS D'AMARRAX

La manière dont votre personnage dépensera ses points d'Amarrax déterminera s'il les récupérera, s'il les perdra, voire, s'il en gagnera de nouveaux à l'issue de l'aventure.

Dépenser des points d'Amarrax au cours du jeu, c'est comme investir des kabbars dans une proposition financière risquée. Si vous les investissez afin d'accomplir une action contraire à votre Code d'honneur, vous perdrez les points utilisés. Si vous les



investir dans une action neutre vis à vis de votre Code, vous les régénérerez. Si vous les investissez dans une action qui ne fera que renforcer votre adhésion à votre Code d'honneur ou qui est en parfait accord avec ce qu'est réellement votre personnage, vous pourrez gagner quelques points supplémentaires.

Voici les quatre situations habituelles au cours desquelles votre personnage sera amené à utiliser des points d'Amarax. Vous trouverez ainsi les conséquences qui en découlent pour la récupération de ces points :

Agir à l'encontre de votre Code d'honneur.

Si un personnage utilise un point d'Amarax pour augmenter ses chances de réussir une action qui va ouvertement à l'encontre de son Code d'honneur, il perdra le point investi et un point supplémentaire s'il en a un. Ainsi, ce sera le cas d'un personnage suivant le code du Bushitaka et utilisant un point d'Amarax pour fuir un adversaire qu'il craint. Dans une telle situation, le point d'Amarax utilisé pour améliorer les chances de réussite est perdu définitivement, et un second point est perdu également. Souvenez-vous que si, à la fin d'une aventure, un personnage est à zéro point d'Amarax, ou que son nombre de points de Nécoréve est supérieur à son nombre de points d'Amarax, il succombe au Nécoréve.

Agir de manière neutre.

Si un point d'Amarax est utilisé pour effectuer une action qui n'a pas de lien direct avec le Code d'honneur, le personnage perd simplement le point investi. Ainsi, si le personnage qui suit le code du Bushitaka utilise un point d'Amarax pour converser personnellement (comme pour améliorer un jet *free*), il ne le regagnera pas à la fin de l'Aventure.

Suivre le Code.

Lorsqu'un personnage utilise un point d'Amarax afin d'agir en accord avec son Code d'honneur, il récupère son point à la fin de l'Aventure. Si le personnage qui suit le Bushitaka utilise un point d'Amarax durant une bataille pour défaire ses adversaires, alors il le regagne à la fin de l'Aventure.

Suivre le Code à un moment culminant de la partie.

Si les personnages utilisent leurs points d'Amarax en accord avec leur Code d'honneur et à un moment particulièrement important de l'Aventure, ils récupéreront leur point à la fin et en gagnent un supplémentaire. Cela permet de représenter l'engagement total du personnage envers son Code d'honneur à un moment où un échec pourrait signifier la destruction du personnage et de ses compagnons.

Vous pouvez considérer que les situations au cours desquelles un jet essentiel peut influer sur le cours de la partie sont des moments importants correspondant à cette règle. Il s'agit aussi du point culminant de l'Aventure, lorsque les personnages affrontent leur pire ennemi ou qu'ils sont confrontés au plus mortel des périls. La réussite ou l'échec des personnages détermine alors l'issue de l'Aventure.

Voici quelques exemples de ce qui peut constituer un moment suffisamment dramatique pour que les points d'Amarax dépensés par les personnages leurs permettent d'en gagner d'autres à la fin de l'Aventure : se sacrifier pour sauver un canonade, vaincre un ennemi mortel et plus puissant, sauver une planète de la destruction, empêcher la mort de milliers d'innocents...

Un personnage peut vivre en tel moment à la fin du scénario ou, tout au plus, une autre fois au cours de l'Aventure.

Ainsi, la scène où Aghnar et Oda combattent les sorcières Shabdo-Oud peut être considérée comme un moment culminant de leur aventure. Le combat entre Aghnar et Tété d'acier pour déterminer le sort des Empires humains et Phagore peut aussi l'être ou comme un moment hautement dramatique.

Toutes les aventures ne contiennent pas forcément de telles scènes pour chaque personnage. Mais lorsque cela arrive et que le personnage suit strictement l'occasion qui se présente à lui, la récompense est alors à la hauteur.

Plus de points d'Amarax.

Il peut arriver qu'un personnage utilise ses points d'Amarax sans les régénérer – et tomber à zéro point. Si, à la fin de l'Aventure, un personnage se retrouve à zéro point d'Amarax ou si ses points de Nécoréve sont plus nombreux que ses points d'Amarax, alors le personnage succombe au Nécoréve et devient un personnage contrôlé par le maître de jeu.



LES POINTS DE NÉCORÉVE

Les personnages gagnent des points de Nécoréve lorsqu'ils s'abandonnent à la tentation de se laisser envahir par l'apathie générale de l'univers et préfèrent l'inaction à l'action. Ces points représentent la proximité du personnage avec la quêtude morte et mortelle du Nécoréve.

Les maîtres de jeu devront toujours pénaliser les personnages lorsque leurs actions menacent de leur faire gagner des points de Nécoréve. Laissez la possibilité à un personnage de changer le cours de son action s'il le désire. S'il persiste, il aura au moins été présent aux risques.

Les personnages doivent effectuer des jets de *Volonté* pour résister aux tentations du Nécorévis. Ils peuvent aussi utiliser un point d'Amarax ou des points de personnage sur ce jet. S'ils réussissent ce jet, ils ne gagnent pas de point de Nécorévis à la suite de leur action. S'ils échouent, ils obtiennent immédiatement un point de Nécorévis.

Si, à l'issue d'une aventure, un personnage a plus de points de Nécorévis que de points d'Amarax, il succombe aux charmes vicieux du Nécorévis. Le joueur devra alors se créer un nouveau personnage.

Ainsi, un aventurier doté de cinq points de Nécorévis et de cinq points d'Amarax est très proche de succomber. S'il gagne un point de Nécorévis ou perd un point d'Amarax, il est happé par le Nécorévis.

Résister à la tentation

Utiliser les exemples ci-dessous pour vous aider à déterminer le niveau de difficulté pour les jets de *Volonté* visant à résister aux tentations du Nécorévis.

Très facile (5) : Résister à une exposition brève au Nécorévis – se balader devant un panneau holo-vidé, voir une publicité pour un établissement rhomogéar.

Facile (10) : Résister à une exposition occasionnelle au Nécorévis – résister aux avances d'une superbe Aristo dépravée, refuser de boire du Cacahol.

Moyen (15) : Résister à des expositions habituelles au Nécorévis – prendre des drogues, passer la nuit dans des Btes Aristo, participer à un jeu holo-vidé, regarder l'hyperfilm toute une après-midi.

Difficile (20) : Résister à une exposition prolongée au Nécorévis – passer une semaine dans une erubico.

Les personnages dotés de compulsions ou de dépendances – aux haméogates, à la drogue, à l'holo-vidé, ou à d'autres comforts technologiques – résistent au Nécorévis à un niveau de difficulté au-dessus de la normale (Facile devient Difficile...).

Perdre des points de Nécorévis.

Un personnage désirent véritablement se débarrasser de ses points de Nécorévis peut dépenser trois points d'Amarax permanents pour éliminer un point de Nécorévis. Cela représente l'effort qui consiste à sacrifier une partie de soi pour se libérer de l'influence corruptrice du Nécorévis. Vous perdez de l'Amarax mais vous vous éloignez aussi de l'oubli final du Nécorévis.

Si vous avez le jusqu'ici, c'est que vous êtes définitivement prêt à vous plonger dans l'histoire de Jen de ville des Méta-Barons. Vous disposez désormais de toutes les informations nécessaires à la création d'un personnage.

Si vous désirez devenir maître de jeu, il vous reste cependant encore bien du travail. Vous dirigerez vos joueurs au cœur d'une passionnante histoire, tout comme un commandant mène ses troupes au combat. Mais un bon commandant se doit d'avoir une vue globale de la situation. C'est pourquoi les maîtres de jeu doivent poursuivre leur lecture des sections suivantes afin d'affiner leur connaissance de l'univers et des mécanismes de jeu. Tout ce que vous avez lu jusqu'à présent continue de s'appliquer, mais cela se constate que la base de ce que vous allez découvrir maintenant.

N'ayez pas effrayé par la somme de données qui s'offre à vous. Concentrez-vous de retenir l'essentiel – les niveaux de difficulté, le fonctionnement des jets.

Si vous ne devez retenir que cela, mais vous en sortirez sans aucun problème.



SECTION DU MAÎTRE





PROFESSION : MAÎTRE DE JEU

Seuls les soldats les plus accomplis peuvent s'élever au rang de commandant suprême. Vous avez reçu une formation de base pour créer des personnages. À présent, je vais vous apprendre à diriger le jeu de rôles des Méta-Barons. Vos amis incarnent les personnages qu'ils ont créés, et vous supervisez les opérations en tant que maître de jeu. Comme tout



bon commandant, vous travaillez avec les troupes - ou dans ce cas, avec vos joueurs - vers un objectif commun : raconter une histoire interactive passionnante, sans oublier de vous divertir.

Bungie

VOTRE MISSION

Votre objectif principal, c'est de vous assurer que tout le monde s'amuse. Au-delà des règles décrites dans ce livre, le plus important, c'est que vous et vos joueurs passiez du bon temps.

Les maîtres de jeu ont trois tâches essentielles :

- Juger
- Contourner
- Mettre en scène

JUGER

En tant que juge, vous devez connaître les règles du jeu et savoir les interpréter pendant la partie. Les joueurs vous expliquent les actions que leurs personnages vont tenter d'accomplir ; à vous de décider - en accord avec les règles - s'ils réussissent ou s'ils échouent.

Cette décision se déroule en trois temps :

1. Déterminer la difficulté de l'action et la quantité en fixant un niveau de difficulté.
2. Définir la compétence requise pour l'action et demander au personnage de jeter les dés - si le personnage ne dispose pas de la compétence requise, il lance les dés d'attribut.
3. Si le résultat du jet de dés est égal ou supérieur au niveau de difficulté, le personnage est gagnant. Dans le cas contraire, il échoue.

Toutes les autres règles ne viennent que compléter cette idée de base et vous aident à évaluer les niveaux de difficulté, en fonction des actions. Pour cela, consultez les exemples qui vous sont proposés.

Les chapitres qui suivent indiquent les règles pour chaque situation de simulation dans le jeu : pilotage de vaisseaux spatiaux pendant les grandes batailles, rixes courtes sur les planètes, marchandage avec les bureaucraties de l'Économie, infiltration à la barre des gardes. Ne vous souciez pas de tous les détails et de l'apparente complexité des règles. En cas de doute, concentrez-vous de savoir la règle centrale du jeu de règles des Méta-Barons :

Choisissez un niveau de difficulté. Si le jet de compétence du personnage est égal ou supérieur, il gagne.

Lorsqu'une situation vous fait hésiter en cours de jeu, tenez-vous-en à ce concept essentiel. À la fin de la partie, vous pourrez en discuter avec vos joueurs en consultant les règles pour la prochaine fois.

Ne laissez pas les règles détourner votre attention de l'histoire fascinante que vous racontez. N'oubliez pas que les règles qui vous intéressent. Ignorez celles qui ralentissent le jeu. Déconnectez-vous, les personnages fascinants des joueurs et les actions que vous leur avez concochées feront baser le jeu.

Mettez-vous au rythme de vos résidents. L'action et l'excitation dominent dans l'univers des Méta-Barons. Des batailles solitaires se jouent dans la mêlée contre des forces supérieures, tandis que les vaisseaux spatiaux s'élancent dans des océans d'intrépidité pour se frayer les uns les autres. Regardez dans les bandes dessinées, voyez comment l'action ralentit parfois sur quelques images, avant de reprendre du plus belle.

Faites connaître votre jugement. En tant que maître de jeu, vous devez faire appel à votre bon sens pour établir ce qui est possible et ce qui ne l'est pas dans votre jeu. À vous de décider ce qui est « sensé » et conforme à l'esprit de l'univers des Méta-Barons. Prenez garde à ce que personne ne détourne injustement le système du jeu pour s'attribuer l'avantage, monopoliser le temps de jeu, ou orienter l'action pour donner la partie. Tout système de jeu possède des « lacunes », que les joueurs tentent souvent d'exploiter - votre tâche consiste à bien - cadrer - ce qui est possible.

Si ça lui chante, un joueur ou une joueuse peut prétendre qu'un résultat sur un jet de dés triché, son personnage convaincra l'Empereur et s'abandonne, et revendique ce statut. Si vous avez le sentiment qu'il dépasse les bornes, c'est votre décision qui compte.

Interprétez les règles. Aucune règle ne peut simuler chaque situation, et vous devez certainement élaborer de nouvelles règles pour répondre aux besoins de la partie. Créez autant de règles que nécessaire afin que le jeu soit drôle et excitant pour tous.

Quelquefois, il vous faudra détourner les résultats de la partie pour pousser un jeu radical, stimuler le jeu avec quelques incidents, jusqu'à atteindre le point culminant de l'histoire.

Par exemple, l'histoire serait trop brève si les personnages naient d'entraîné le méchant de l'histoire, parce qu'un joueur a réussi à lancer exceptionnellement. Dans ce cas, laissez le méchant s'en sortir - disons qu'il est juste blessé et qu'il parvient à s'enfuir. Les joueurs auront le sentiment d'avoir accompli un exploit, et vous leur réapparaîtrez le méchant pour une fin dramatique - et là, il y aura du règlement de comptes dans l'air !



Parfois, les maîtres de jeu ignorent les règles ou glissent sur les plus complexes, pour raconter une histoire intéressante et donner du bon temps aux joueurs.

N'hésitez pas à remonter sur la règle élémentaire - niveau de difficulté et jet de compétence - si des problèmes d'interprétation des règles ralentissent le jeu.



Tout le monde ne dispose pas d'un ordinateur hiérarchisé pour y stocker toutes ses informations et les mélanger en quelques secondes...

Voici quelques astuces pour trouver le bon équilibre entre appliquer les règles pour le fair-play de l'action et les ignorer pour être sûr que tout le monde s'amuse.



Il arrive que des joueurs imaginent un grand projet mais ne produisent que des jets de dés lamentables au moment de le mettre en œuvre. Il serait injuste qu'un personnage recure pour une simple histoire de dés. A vous d'outrepasser les résultats. Récompensez le joueur pour l'humilité et la bravoure dont il a fait preuve en régulant la vie de son personnage. Soulignez les actions qui propulsent l'histoire en avant, ajoutez du piment et stimulez le personnage comme le joueur. A l'inverse, vous pouvez péraliser les personnages qui font des choses vraiment stupides. Toute action à une conséquence, bonne ou mauvaise, peu importe pourvu que cela ne perturbe pas le jeu. Il est important d'assoir de l'humour et d'accroître les défis pour la suite du jeu.

Justice et impartialité. Le rôle d'un juge ne consiste pas à massacrer les joueurs. Lorsque vous détournez des résultats, ce n'est pas pour les frustrer. Interprétez les règles pour rendre le jeu plus excitant.

Soyez correct dans l'arbitrage. Lorsque des joueurs perdent dans une aventure, ils doivent au moins avoir le sentiment qu'ils le méritaient, et non qu'ils étaient voués à l'échec dès le départ.

Accordez un traitement égal aux personnages des joueurs et aux vôtres, ceux du maître de jeu. Si vous ignorez une règle au profit d'un personnage du maître de jeu, faites la même cadavre à un personnage de joueur dans une situation similaire.

C'est vous qui avez le dernier mot. Si les joueurs pensent que vous avez pris une mauvaise décision, ils vous le disent. Ecoutez leurs arguments, mais gardez la tête sur les épaules. Lorsque vous avez pris une décision, on ne revient pas dessus.

Optinez de jeu. Toutes les règles de jeu dites facultatives sont celles pour lesquelles vous pouvez opter. Elles offrent plusieurs façons de gérer la situation à votre goût, et en tant que maître de jeu, il n'appartient qu'à vous de décider s'il faut obéir ou non à ces règles. Parfois, consultez vos joueurs pour savoir si les règles facultatives que vous choisissez sont de bon ton dans la partie en cours.

Lectures conseillées. Après la documentation de la « Section du Joueur », il vous reste à lire quelques chapitres pour passer votre formation sur les règles du jeu de rôle des Mille-Barons :

Le chapitre « Les Règles » décrit les principes du jeu, comme les rounds, les jets de dés, le choix des niveaux de difficulté et les Points de Personnage.

Le chapitre « Combat et Blessures » explique comment gérer un combat, par exemple lorsque les personnages décident de tirer sur des mercenaires revêches, de sauver des pirates, ou pire encore, sur l'Évadé. Instantanément, certains personnages seront blessés au combat, et vous apprendrez à gérer cela aussi.

Le chapitre « Mouvement et Voyages » concerne les déplacements à pied, ainsi que les poursuites et les combats à bord de véhicules au sol ou spatiaux.

Le chapitre « Voyages et Combats spatiaux » vous dit tout ce que vous avez besoin de savoir sur les vaisseaux, de leur acquisition au pilotage, en passant par leur utilisation en situation de combat.

Le chapitre « Gestion des Combats » explique comment vous pouvez pénaliser les personnages en plein combat terrestre ou aérien, comme dans l'affrontement sur Marinola entre les tailleurs de pierre Castaka et l'Évadé. Notez par ailleurs, au lors de la bataille spatiale où Orthon von Salza commandait l'Évadé contre les pirates qui tentaient de voler l'embryon impérial.

CONTEUR

Chaque partie que vous dirigez est nommée « aventure ». Imaginer les personnages des joueurs comme les héros de votre propre bande dessinée des Mille-Barons, c'est l'idée phare du jeu. Les aventures tournent autour des personnages et de ce qui leur arrive : destinations, rencontres et actions.

Raconter une bonne histoire. Chaque aventure est une histoire que vous vivez avec les joueurs. Les aventures publiées contiennent une foule de détails captivants. Il ne vous reste plus qu'à inventer des événements, en fonction des actions des personnages de joueurs.

Si vous écrivez vos propres aventures, il faut une intrigue intéressante et une bonne amorce pour que les personnages s'impliquent. Vous devez inventer quels types d'obstacles les personnages vont affronter : descendre à infiltrer un gang de pirates, plonger un gros cargo dans un champ d'antéroïdes, ou découvrir les plans vireux d'un responsable de l'Économie !

Assurez-vous que votre aventure est excitante. Vos joueurs veulent des méchants terrifiants, des poursuites, des épreuves, des pièges et des batailles épiques.

Importance des personnages. Tout comme dans « Explorateur à Loner », vous devez laisser les joueurs choisir. Leurs décisions doivent compter.

Présentez des situations aux joueurs et demandez-leur de décrire les réactions de leurs personnages. Votre rôle sera ensuite de mesurer les conséquences de ces décisions, en vous appuyant sur les règles et dans l'optique du bon déroulement de l'aventure. En bon maître de jeu, vous avez la faculté en cas de doute et vous savez ce qui se produit vraiment. A vous de décider comment les autres personnages répondent aux actions de leurs comparses – sans oublier les méchants, qui sont censés les connaître par cœur.

Élargissez la perspective. L'univers est grand, et il s'y passe constamment des choses excitantes et tragiques. Vos parties doivent appeler aux joueurs que leurs personnages vivent dans une civilisation qui s'étend sur tout l'univers !

Activez constamment. Pour devenir passionnant, le jeu doit suivre un rythme effréné, avec une foule de situations. Évitez les batailles qui s'en finissent par, mais ajoutez toujours le petit appli qui attirera l'attention des joueurs.

Libérez de l'ère arbitre. Les choix ne manquent pas dans la vie : voter plusieurs candidats, aller voir un astre, créer une entreprise, changer de travail, choisir une école, et ainsi.

Les joueurs doivent sentir que leurs personnages ont les mêmes libertés : ils doivent avoir l'impression que l'univers des Méta-Barons est aussi réel que le nôtre. S'ils veulent que leurs personnages se rendent quelque part, dites-leur ce qu'ils y trouveront, ou inventez une bonne raison pour qu'ils ne puissent pas s'y rendre dans votre version.

Exemple : Les joueurs décident de décoller à destination de la gigantesque forteresse de Zaran Krelva, en bordure de l'univers. En tant que maître de jeu, vous devez demander comment répondre à cette crise sabbat, car vous n'avez pas eu le temps de préparer une aventure adaptée, ou même pas songé que les joueurs pourraient explorer la forteresse. Au lieu d'interdire le départ, connectez le scénario suivant :

« Alors que vous commencez à définir la trajectoire pour atteindre la bordure de l'univers, votre vaisseau est soudainement attaqué par une mystérieuse armée ultratétrapèdre ». Organisez un combat spatial rapide où le vaisseau des personnages est gravement endommagé, puis faites atterrir ces derniers sur une planète voisine inexploitée où tout peut arriver. Ce sera le départ pour une aventure inattendue.

Vous devez ainsi attirer l'attention des joueurs de façon crédible et vous leur donner quelque chose d'intéressant à faire. Avant la partie suivante, peut-être aurez-vous le temps de préparer en vitesse une aventure qui finira par les mener à la forteresse où ils atteindront leur objectif.

Impressionnisme. Vous avez posé la situation, prévu une grande ascension et subitement, les joueurs doivent de faire quelque chose de totalement imprévisible. Dépêchez-vous de créer des personnages et des scènes impressionnantes. Soit vous parvenez à ramener les joueurs dans l'ascension principale, soit vous finissez par créer une aventure entièrement nouvelle – et qui vous dépasse souvent. Ne vous affolez pas ; les parties impressionnantes sont souvent les plus divertissantes pour les joueurs comme pour le maître de jeu.

Lectures complémentaires. Pour obtenir davantage de conseils sur cet aspect de la fonction de maître de jeu, tournez-vous vers « Maintenir une Aventure ». Vous pouvez aussi lire l'ouvrage dans ce livre, « La File du Magasin ». La section « Aventures et Scénarios » vous indique comment créer vos propres ascensions.

METTEUR EN SCÈNE

Lorsque vous dirigez des parties, donnez aux joueurs l'impression qu'ils participent à une histoire digne de la saga des Méta-Barons. Votre jeu doit s'inspirer de l'atmosphère d'un univers rempli de sinistres mercenaires, de haute technologie, d'un Empire cosmopolite, d'une myriade de planètes peuplées d'étranges créatures, de loyales créentines, et d'autres types d'éléments de science-fiction épique.

Utilisez des cinq sens. Décrivez aux joueurs ce que leurs personnages voient, entendent, touchent, goûtent et sentent. Présentez des descriptions captivantes et animées, afin que les joueurs se mettent vraiment dans la peau de leur personnage. Donnez aux joueurs une foule de détails lorsqu'ils sont au cœur de l'action. Dans d'autres circonstances, n'écrivez pas le jeu dans les descriptions hyper-détaillées. Tracez des cartes pour que les joueurs parviennent à visualiser le paysage, à s'orienter et se localiser aux mêmes coordonnées dans ce gigantesque univers. Durant les scènes de combat, présentez une musique tétrapédante. Montrez aux joueurs ce que leurs personnages voient, en faisant référence à des illustrations des bandes dessinées Méta-Barons et de ce jeu.

Cohérence avant tout. Inventez un univers cohérent et rationnel. Il est primordial que les joueurs croient en tout monde de fiction, notamment l'univers des Méta-Barons.

Si vous affirmez aux joueurs qu'une base de pirates se compose de trois bâtiments et d'une piste d'atterrissage, ces structures doivent être là à leur retour. Et si changement il y a, introduisez un argument valable : les pirates ont ajouté un corps de garde fortifié en l'absence des personnages, ou un bâtiment a volé en éclats au cours d'une attaque des mercenaires.

Inspirez-vous des bandes dessinées. Ouvrez vos aventures à tous les éléments qui composent les bandes dessinées des Méta-Barons. Inspirez-vous des adversaires, des créatures, des véhicules spatiaux, des robots, des véhicules au sol des lieux qu'on y trouve. Laissez vos joueurs régaler avec les représentations habituelles de l'Économie, depuis les plans de nombreux pirates et entrer dans les entreprises à risques des



meccanaires. Pendant vos parties, faites référence à de grandes figures et des endroits réputés de l'univers des Méta-Barons. Le but est de donner aux joueurs la sensation d'être les héros de leur propre bande dessinée dans l'univers des Méta-Barons.

N'avez pas peur d'emprunter - des intrigues pour les adapter à votre jeu. Les personnages sont peut-être embelliés pour décrire une puissante technologie dans une terre lointaine et étrange, comme les pirates qui tentent de récupérer le cheval de Bani von Saku. A moins que leur mission ne consiste à poursuivre les voleurs de technologie.

Malgré l'inspiration de cette méthode pour planter le décor dans le jeu de rôle des Méta-Barons, ne faites pas une sous-consommation des éléments de bandes dessinées. N'allez pas toujours confronter vos personnages aux Endogades, ne les faites pas travailler pour les Troglozoïdes. Trouver le juste milieu entre les éléments connus et vos idées à découvrir. **Des décors excitants.** Le cadre scénique participe au caractère unique des Méta-Barons : exotiques profondes, vaisseaux spatiaux déformés, vêtements et armures extravagantes, paysages hallucinés. Pourquoi viser une aventure sur une planète envahie avec le même type de terrain que la Terre, quand vous pouvez déposer les personnages sur un monde à géométrie variable, plein de créatures, de geyers, de canyons boueux et d'étrange localités ?

Allez de l'avant et créez des éléments nouveaux pour votre propre univers des Méta-Barons. Souvenez-vous, l'univers est un infini où tout peut arriver. Créez de nouveaux robots, adversaires, planètes, factions politiques, gangs de pirates et de meccanaires, des vaisseaux spatiaux pour amener votre jeu et donner de l'ample à vos aventures. Mais dans tous les cas, vous devez respecter l'atmosphère de l'univers des Méta-Barons. Si vous faites du bon travail, vos joueurs trouveront vos créations aussi réelles que celles offertes par les albums de BD.

Des personnages mémorables. Chaque joueur représente un personnage unique. Comprenez au générique, vous jouez tous les autres rôles, le Grand Méchant, les seconds rôles et les figurants. Cela inclut le principal adversaire des personnages des joueurs, ses alliés, les assassins, les patrons d'entreprises, les passants dans la rue et les créatures d'étranges planètes. Vous incarnez toute action qui fait apparition dans votre aventure.

Tous ces autres rôles se trouvent - personnages du maître de jeu -, et vous devez les différencier selon leur façon de parler, les détails intéressants, connaître leurs objectifs et définir leur attitude à suivre pendant le déroulement de l'aventure.

Leçons conseillées. Les chapitres sur la « Maîtriser une Aventure » et la « Aventures et Scénarios » vous donnent une multitude de conseils à explorer dans votre jeu.

La « Section de l'Univers » offre une foule d'informations sur les éléments de décor dans l'univers des Méta-Barons - sans doute plus que vous ne pouvez en utiliser dans vos parties. - L'Univers - vous raconte l'histoire et l'état de l'univers. D'où vous pouvez tirer toute une gamme d'idées pour les aventures. - Les Personnages du Maître de Jeu - inclut des descriptions et des statistiques de jeu sur les ennemis fréquents, comme les Endogades, et les alliés potentiels. Vous y trouverez également des conseils pour créer des personnages originaux dans vos propres parties.

Le chapitre « Créatures et Meccas » vous livre tous les secrets sur les animaux tels que les Endogades et les Koors, ainsi que des règles et des idées pour inventer des créatures. Dans « Armes et Technologies », vous trouvez des descriptions sur les armes et le matériel que les personnages des joueurs conduisent peut-être utilisés, outre une section sur les robots présents dans le jeu. Les chapitres « Véhicules » et « Vaisseau Spatial » expliquent tous les modes de transport terrestres et aériens. Pour obtenir des conseils sur la création de mondes et leur utilisation dans vos jeux, tournez-vous plutôt vers le chapitre « Mondes et Planètes ».

RETENEZ LES PRINCIPES DE BASE

Voici quelques instructions ou conseils indispensables pour diriger une aventure du jeu de rôle des Méta-Barons :

- Les joueurs doivent s'imaginer qu'ils sont dans une bande dessinée de la série des Méta-Barons. Utilisez toutes les sphères possibles, l'action, l'excitation, les décors exotiques et la technologie fantastique, pour leur donner le bon « feeling ».
- Ce jeu est comme une version adulte de « On dirait que tu serais... » des plus jeunes. Jouez les méchants. Décrivez les scènes. Forcez le rôle et encouragez les joueurs à faire comme vous.
- Méta-Barons parle d'aventures passionnantes, pas de règles. L'usage des règles vous hantent la route, contentez-vous de LA règle centrale :

- Fixez un niveau de difficulté. Si le jeu de personnage est égal ou supérieur, le personnage a gagné. »

- Le jeu de rôle est un travail d'équipe. Vous n'êtes pas là pour battre les joueurs. Vous collaborez tous pour raconter une histoire divertissante. Les héros peuvent gagner ou perdre, peu importe, pourvu qu'ils aient passé un bon moment.
- Soyez juste et impartial. Traitez consciencieusement les personnages des joueurs et ceux du maître de jeu. Parfois, les joueurs seront confrontés à des adversaires plus risés qu'eux. Ils ne vous en voudront pas de donner certaines règles, si vous donnez les mêmes chances à tous.
- Maie décision est définitive. Restez ferme, mais correct. Ce n'est pas parce qu'un joueur coupe quelque chose qu'il doit l'être.
- Gardez les pieds sur terre. Si les joueurs prennent une direction inattendue, improvisez de nouvelles situations pour les ramener au bercail, mais ne tombez pas dans la manipulation !
- Vous ne pouvez pas tout savoir. Racontez une histoire captivante et ne vous précipitez pas des détails.
- Tous les maîtres de jeu font des erreurs. Reconnaissez-le et déposez votre règlement si nécessaire. Ensuite, reprenez la partie et amusez-vous.

La fonction de maître de jeu peut sembler très complexe, mais ce n'est pas si difficile. Après avoir joué quelques aventures, vous prendrez l'habitude. C'est comme l'entraînement au combat : vous pouvez même comme un jeu, sans s'en rendre compte, jusqu'à ce que vous n'aurez plus peur dans un vrai combat.

Le plus important, c'est d'avoir la bonne perspective de ce jeu. Les joueurs doivent avoir le sentiment de vivre leur propre bande dessinée des Méta-Barons. Amusez-vous qu'ils y croient. Tous les jours se méfient en plus. Tenez-vous-en à ces principes de base et tout va bien.

Pour la suite, je vous place sous le bras celui de Whizz, un lieutenant Meccak qui garde les règles de jeu stockées sur les microcassettes de ses hochepoteries créées. Ne vous laissez pas abattre par toutes ces données. Ne gardez en tête que les règles que vous devez utiliser pour votre jeu.

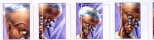
Je vous laisse l'usage de temps à lire et à suivre ces règles. Il est possible que vous manquiez l'essentiel de ce qui fait le jeu, et que vous ne vous amusez guère...





LES RÈGLES

Bonjour, chers amis ! Je suis ici pour vous décrire toutes les règles indispensables au bon déroulement du Jeu de rôles des Méta-Barons. Maître déplaqué, je stocke toutes les procédures et mécanismes du jeu dans la mémoire du bio-ordinateur implanté dans mon crâne. En un clin d'œil, je peux accéder à n'importe quelle règle, à ses tableaux, ses options et ses exemples. De votre côté, je crains que vous ne deviez vous contenter du présent livret.



Il sera en quelque sorte votre interface pour accéder aux règles du jeu. Il est impératif de bien connaître les règles pour mener un jeu correct et cohérent. Tout le monde peut se tromper, mais quelques instructions générales vous mettront sur la bonne voie. C'est dans ce but que les règles ont été établies. En tant que maître de jeu, vous êtes le juge final qui décide comment les règles s'appliquent, notamment pour dire quelles actions aboutissent et lesquelles échouent. Vous disposez d'une certaine marge de manœuvre dans l'interprétation des règles... L'essentiel est que vous racontiez une histoire divertissante. N'oubliez pas, vous êtes totalement libre de n'utiliser que les règles que vous voulez vraiment utiliser. Pourquoi ? Mais parce que c'est votre partie. À vous de la gérer comme bon vous semble. Ensuite, si les règles décrites ne vous plaisent pas, lancez-vous dans la création de vos propres règles.

En résumé, lorsque vous menez une partie, vous choisissez quelles règles appliquer au pied de la lettre, quelles règles contrepasser et... quelles règles créer si besoin est.

Vous ne pouvez pas accéder aux règles en quelques micro-secondes comme je le fais avec mon bio-ordinateur cubique. Si vous révises les règles pendant le jeu, vous risquez de distraire tout le monde de l'histoire que vous racontez. Alors lisez attentivement ce chapitre, mais ne vous souciez pas de respecter les règles stricto sensu lorsque vous êtes dans l'action. Restez simplement cohérent pendant le jeu et chacun passera un bon moment.

Les règles ne divisent en trois grandes sections. La première s'intitule « Jets d'actions ». A ce stade, vous savez déjà que les joueurs lancent des dés de compétence lorsqu'ils veulent que leurs personnages accomplissent une action... A présent, vous allez apprendre à définir les niveaux de difficulté que les joueurs doivent atteindre en lançant les dés. Vous pouvez ainsi leur attribuer le statut de gagnant... ou de perdant.

La deuxième section concerne les « Scènes et Regards ». Les scènes s'intitulent lorsque les personnages font une action ordinaire, comme rencontrer un employeur potentiel dans un bar ou piloter un vaisseau spatial à destination d'un monde éloigné. Dans les regards, l'action s'intensifie, par exemple lorsque les personnages se lancent dans une bataille ou dans une poursuite frénétique à travers une ceinture d'astéroïdes.

La dernière section de ce chapitre traite des « Points de Personnage » et de leur utilisation dans le jeu.

JETS D' ACTIONS

Les personnages font un jet de compétence (ou d'attribut s'ils n'ont pas amélioré la compétence) dès qu'ils veulent une action et qu'il y a un risque d'échec.

Aucun lancer de dés n'est requis pour ouvrir une porte normale, marcher dans la rue, ou saluer un ami. En revanche, les jets de compétence s'imposent pour tirer sur un pirate qui s'est mis à l'abri, piloter un vaisseau spatial sous le feu de l'ennemi ou casser le code de sécurité qui scelle un sas d'entrée.

LE MÉTA-DÉ

Dans tout jet de dés de compétence ou d'attribut, le joueur choisit un dé d'une couleur particulière qui sera le Méta-Dé de son personnage. Ce n'est pas un dé supplémentaire lancé, mais l'un des dés que le personnage jette normalement pour son jet. Par exemple, si Chris veut utiliser la compétence *Fabrics-à-remet* de SD=2 (le noble Lucardo, il jette quatre dés de même couleur et un dé d'une autre couleur... son Méta-Dé.

Si le Méta-Dé tombe sur 2, 3, 4 ou 5, ajoutez ce nombre au total normal des dés.

Exemple Lucardo effectue un jet de dés pour sa compétence *Fabrics-à-remet* de SD=2. Ses quatre dés normaux font 1, 2, 5 et 6. Son Méta-Dé (c'est d'une autre couleur) tire un 2. Après l'ajout de +2 de son code dé, le total est de 18.

Lorsque le Méta-Dé indique 6, ajoutez six au total. Relancez le dé et ajoutez le nouveau résultat au total.

Si votre Méta-Dé tombe encore sur 6, ajoutez 6 au total et relancez le dé. Tant que vous obtenez des six, continuez de jeter le Méta-Dé. Si la chance est avec vous, vous pouvez ainsi atteindre des scores très élevés.

Exemple Lucardo fait un nouveau jet de dés pour sa compétence *Fabrics-à-remet*. Avec ses dés normaux, le score s'élève à 2, 4, 5 et 2, et son Méta-Dé donne un 6. Lucardo peut donc relancer le Méta-Dé... et il obtient encore 6 ! Il relance le dé et obtient 3. Après l'ajout du +2 de son code dé, il atteint un score de 30 !

Lors du premier jet, et uniquement à ce moment-là, si le Méta-Dé donne 1, le joueur doit l'indiquer au maître de jeu. Ce dernier choisit alors entre trois options :

- Ajouter normalement les dés.
- Retirer du total le 1, ainsi que le score du dé le plus élevé.
- Faire la somme normale des dés pour savoir si le jet de compétence a réussi, mais une complication survient (voir la section « Complications » ci-après).

Exemple Une nouvelle fois, Lucardo tire les dés pour sa compétence *Fabrics-à-remet* de SD=2. Il tire 1, 4, 2 et 3 avec ses dés normaux, et 1 avec le Méta-Dé. Le maître de jeu décide de retirer ce 1 et le score du dé le plus élevé, et l'occurrence cinq. Lucardo obtient donc 3, 4 et 2. Après addition de son code dé de +2, son score final est de 11.

Le règle du Méta-Dé compte pour tous les jets de dés dans le jeu, qu'il s'agisse de jets de compétence et d'attribut, de dommages causés par les armes, ou du jet de Perception pour l'initiative.

Si le joueur tire simultanément deux types de dés différents, par exemple le jet de *Pilotage* du personnage et le code dé de maniabilité du vaisseau spatial, un seul Méta-Dé est compté.

Pourquoi le Méta-Dé ? Le Méta-Dé symbolise la nature souvent tourmente du destin et de la chance. Parfois, les personnages ont une veine incroyable... d'autres fois, on dirait qu'ils sont maudits !

Par exemple, Orion von Salsa est un guerrier ultime, qui a fait tomber bien des Endogardes à la Bataille de Marrolo. Mais il tuera son propre fils par erreur en le prenant pour un pirate.

Il faut l'accepter, l'univers peut être très sympa ou atrocement injuste. Le Méta-Dé ne fait que simuler les tours du destin.

COMPLICATIONS

Les complications pincent le déroulement du jeu, en accumulant les défis que les personnages doivent relever. Toute complication est directement liée au jet de dés. L'incident inattendu, voire ahurissant, c'est produit et les personnages doivent à présent gérer la situation.

Vous devez utiliser les complications pour ajouter du suspense à votre histoire. Mais elles ne doivent pas survenir constamment, glissé durant la conclusion dramatique du jeu par exemple. Il faut que les joueurs s'intéressent et s'impliquent au maximum dans le jeu. Devant une complication, les joueurs doivent tout simplement se demander : « Qu'en-est qu'en fait maintenant ? ».



Les complications doivent être justes et équilibrées : si elles menacent les personnages en péril, il faut leur laisser une porte de sortie. Le but suprême, c'est de stimuler les personnages, de leur appeler à leur courage et à leur intelligence pour qu'ils s'en sortent.

Les complications permettent aussi d'équilibrer la puissance des personnages. Si l'un d'eux possède une arme fatale extrêmement destructrice sur le champ de bataille, comme un bazooka sonique, l'objet peut présenter un dysfonctionnement en cas de jet de dés malencontreux.

Les complications concernent ce que le personnage est en train de faire. Si un personnage subit une complication alors qu'il répare un robot, un court-circuit peut provoquer un incendie, ou des pièces de rechange manqueraient à l'appel.

Exemple : Othou et sa famille tallent un bloc de marbre massif sur Marmola. Othou utilise son hyperlance, mais il tire en l'air son Méta-Dé pour sa complicité de marbrier en équipe. Résultat, l'immense bloc lui tombe dessus. Il ne peut survivre qu'en révélant à des étrangers le secret de l'hyperlance.

ÉVOLUTION DE L'HISTOIRE

Othou devra affronter cette nouvelle réalité... mais c'est cette menace qui pose un nouveau défi à ses héros et à ses proches : la révélation d'un secret de famille. Sans ce coup de théâtre, les Castaka auraient poursuivi une existence sereine. Mais l'histoire des Méta-Barons aurait peut-être suscité des billions !

Utilisez de la même façon les complications dans le jeu. Faites courir de gros risques aux personnages, imposez-leur des obstacles à surmonter, afin que leurs vies empruntent soudainement des voies déviées.

CRÉER DES COMPLICATIONS

Les maîtres de jeu devraient prendre le temps de concevoir des complications pour les scènes clés de leurs aventures. Voici quelques possibilités :

- L'un des personnages tue un mercenaire. Malheureusement, lorsque le soldat heurte le sol, une grenade fissée à sa ceinture perd sa goupille. Le personnage n'a que quelques secondes avant la déflagration...
- Un personnage passe une plainte au scanner, mais il détecte

quelque chose d'erroné ou manque des informations vitales. Dans le premier cas, le personnage va croire que la plainte obtient une petite base pirate, et dans le second, il ne remarquera pas la base, convaincu que la variante est inhabituelle.

• Le personnage approche discrètement d'un adversaire, quand soudain le signal d'appel de son vidéo-com portable retentit...

Appel reçu, attaque furtive.

• Une arme ne fonctionne pas, s'écrase, ou tombe à court de munitions.

• Après sa chute, un personnage se fait une entorse à la cheville. Il est immobilisé jusqu'à guérison de la cheville... situation dramatique si votre personnage est à découvert sur un champ de bataille.

• Le personnage est en train de marchandiser avec un vendeur, lorsque quelqu'un intervient et propose un prix plus élevé. C'est primordial si cet objet est requis pour poursuivre l'histoire, comme les pièces de rechange d'un vaisseau spatial endommagé, des informations contenant un indice vital, ou un équipement indispensable pour remplir une mission.

• Les personnages suivent quelqu'un grâce à un moniteur de filature, mais ce moniteur est découvert, jeté ou volé. À présent, les poursuivants courent après du vent et la cible s'enquie.

• Le véhicule piloté par le personnage tombe en panne de carburant, ses commandes se dérèglent, ou un pépin d'ordinateur bloque les armes en mode feu continu.

• Un système informatique attaqué par des hackers reste bloqué pendant une seconde. Est-ce une coïncidence ou les pirates ont-ils déclenché les protocoles de sécurité internes ?

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ ET JETS D'OPPOSITION

Lorsque les personnages lancent les dés, contre qui se battent-ils ? Ils se battent contre un niveau de difficulté établi, ou ils se battent directement contre un autre personnage pour savoir qui est le meilleur (+ jet d'opposition -).

Utilisez cette règle de base dès que vous n'êtes pas sûr de bien gérer la situation :

Choisissez un niveau de difficulté. Si le jet de compétence du personnage est égal ou supérieur, il gagne.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Lorsque les personnages entreprennent une action, vous devez choisir un niveau de difficulté et non demander un jet d'opposition directe. Ainsi, vous fixe un niveau de difficulté lorsqu'un personnage s'applique à réparer un véhicule, court sur une passerelle instable, ou tente d'enfoncer une porte bloquée.

Vous devez d'abord déterminer le niveau de complexité de l'action : Très facile, Facile, Moyen, Difficile, Très difficile ou Méta-difficile. Ensuite, choisissez un valeur à l'intérieur de la plage du niveau choisi. Si le jet de dés du personnage atteint ou dépasse cette valeur, il gagne. Si le score est inférieur, l'action échoue.

Niveau de difficulté	Valeur
Très facile	1-5
Facile	6-10
Moyen	11-15
Difficile	16-20
Très difficile	21-30
Méta-difficile	31+

Les niveaux de méta-difficulté peuvent avoir toute valeur supérieure à 30. Certaines compétences exigent un niveau Méta-difficile +10 (valeur comprise entre 40 et 49), Méta-difficile +20 (50-59), etc. Parfois, le niveau de difficulté s'élève à 100%, voire plus !

Dans les règles et le texte de l'aventure, les niveaux de difficulté suggérés sont indiqués avec leur valeur la plus élevée, comme « Facile (10) » ou « Difficile (20) ». Cette mention doit simplement vous rappeler le niveau de difficulté en un coup d'œil. Fixez vous-même le niveau de difficulté réel à l'intérieur de la plage du niveau.

Pour choisir une difficulté, suivez ces instructions générales :

Très facile (5) : pratiquement tout le monde est capable d'accomplir cette action. Exemples : Toucher une cible à bout portant avec un pistolet de défense. Conduire un véhicule en bon état sur un terrain dégagé ou une bonne route. Savoir que Planète d'Or est la capitale de l'Empire et que l'Imposant est le genre.

Facile (10) : en temps normal, tous les personnages savent le faire. Ces actions ne sont pas difficiles, mais il y a un risque d'échec. Exemples : Atteindre une cible au-dessus avec un pistolet de défense. Conduire un véhicule en bon état en dehors de la route ou sur un terrain rocailleux. Connaître précisément le nombre d'habitants de Planète d'Or, et la position d'une ou deux stations aux différentes factions.

Moyen (15) : ce type d'action requiert compétence, effort et concentration. Le personnage ordinaire a de grandes chances d'échouer, mais les personnages à hautes compétences parviennent à dépasser ce niveau de difficulté. Exemples : Atteindre une cible avec précision avec un pistolet de défense. Garder le contrôle d'un véhicule en bon état sur un terrain très accidenté ou tout autre obstacle. Savoir comment atteindre les zones accessibles au public les plus proches de Balas d'Or.

Difficile (20) : les actions difficiles sont rarement effectuées par les personnages ordinaires. Elles requièrent une myriade de compétences... et la chance est aussi bienvenue. Exemples : Atteindre une cible éloignée avec un pistolet de défense.

Assurer la conduite ultra-rapide d'un véhicule en bon état en plein champ de bataille. Connaître une cache sur Planète d'Or où votre personnage sera à l'abri des autorités.

Très difficile (30) : même les professionnels doivent dépenser beaucoup d'efforts pour réaliser des actions très difficiles. Seuls les personnages les plus doués de l'univers y parviennent avec une certaine régularité. Exemples : Atteindre avec un pistolet de défense une cible très éloignée, presque invisible derrière un abri. Conduire rapidement et aisément un véhicule en bon état au milieu d'une bataille en effectuant des manœuvres « diaboliques ». Bondir au-dessus d'un administrateur de Planète d'Or.

Méta-difficile (31+) : ce type d'action relève de l'impossible, au point d'exiger des efforts et une chance extraordinaires. Même les plus grands héros peinent à accomplir les actions méta-difficiles. Exemples : Vaincre un Citaphobg d'une seule main avec un bon masque et une poignée de missiles tri-H. Affronter des bandes de sorciers Shabla-Oud, détruire leur monstrueuse idole et en sortir vivant pour le compte.

Le maître de jeu définit un niveau de difficulté compris dans la plage des valeurs. Plus le niveau est élevé, plus rude sera la tâche.

Exemple : Martin l'Explorateur a échoué sur une planète inhabitée. Il veut explorer les forêts voisines pour se nourrir. Le maître de jeu décide que cela requiert un jet de Savoir de difficulté moyenne. La valeur d'une telle action va de 11 à 15. Le maître de jeu choisit 12, car la forêt est un biotope naturel pour la faune sauvage (hors repas en perspective !).

Un peu plus tard, Martin voit qu'un orage se prépare et décide de se construire un abri avec des matériaux trouvés dans les bois. Le maître de jeu décide que la construction de cet abri requiert un nouveau jet de Savoir de difficulté moyenne. Comme Martin veut achever son travail avant que l'orage ne frappe, le maître de jeu élève le niveau de difficulté à 15 pour réduire le temps réduit dont Martin dispose avant la pluie.

Pour choisir les niveaux et les valeurs de difficulté, vous pouvez consulter la description de la compétence dans le Chapitre 2 - Armées et Compétences -.

JETS D'OPPOSITION

Lorsqu'un personnage s'oppose à un autre personnage, chacun procède à son jet de dés : le score le plus élevé gagne. Il s'agit d'un « jet d'opposition ». Si y a égalité, le joueur qui a tiré les dés le premier (l'offenseur), l'emporte.

Voici quelques exemples qui vous apprendront dans quels cas utiliser des jets d'opposition pour déterminer le résultat d'une action :

- Un personnage qui tire sur un autre effectue un jet d'Armes à feu ; la cible peut esquiver le coup. Si le jet d'Armes à feu est égal ou supérieur à l'Esquive, la cible est touchée. Si le jet d'Armes à feu est inférieur à l'Esquive, l'attaque échoue. Pour plus d'informations, reportez-vous au Chapitre 7 - Combat et Blessures -.
- Deux personnages se battent en duel avec les armes ancestrales de corps à corps et alternent l'offensive et la défensive. Chacun fait un jet de Palés-armes pour représenter

bonnes et pures. Celui qui réussit le jet de dés le plus élevé touche son adversaire.

- Dans un jeu de hasard, deux personnages font des jets d'opposition de jets. Le score supérieur raffe la mise.
- Un fournisseur et un personnage jouent marchandent le prix d'un objet. Vous pouvez fixer un niveau de difficulté, ou opter pour un jet d'opposition : les deux personnages lancent leurs dés de la compétence Négoc. Si le fournisseur a un score supérieur, le prix de départ augmentera légèrement.

MODIFICATEURS

Parfois, les personnages bénéficient d'avantages (ou subissent des désavantages) à partir de facteurs autres que leur seul niveau de compétence. Si un personnage a clairement l'avantage sur un autre, vous pouvez décider d'appliquer un modificateur. En bref, n'utilisez pas de modificateur lorsqu'un personnage a simplement une meilleure compétence. Ne vous en servez que dans des situations hors du commun où la compétence n'est pas le seul facteur dominant.

Attribuez le modificateur au personnage que vous voulez avantager.

Modificateur	Description
+1-5	Le personnage n'a qu'un léger avantage.
+6-10	Le personnage a un bon avantage.
+11-15	Le personnage a un avantage décisif.
+16+	Le personnage a un avantage surprenant.

Voici quelques situations où les maîtres de jeu peuvent utiliser les modificateurs :

- Les personnages font une course de vitesse dans un circuit droit. Si l'un d'entre eux connaît le terrain et a une bonne expérience des courses, il peut obtenir un bonus de +3 pour son jet de Pilote.
- Les personnages tentent de s'échapper d'une prison sans être repérés. Le gardien connaît la configuration des lieux et s'aperçoit que les captifs ont quitté leur cellule. Le gardien peut recevoir un bonus de +10 pour son jet de Recherche, pour mieux se représenter l'itinéraire qu'ils emprunteront pour s'échapper.
- Deux personnages se bécotent en duel avec leurs armes ancestrales. L'un d'eux a fait reculer l'autre contre la paroi d'une falaise. Son opposant n'a que plus qu'un espace de manœuvre limité, le personnage obtient un bonus de +5 pour son jet de Pisto-annes.

Remarque : il n'est pas nécessaire d'associer les modificateurs avec les niveaux de difficulté mais... vous pouvez les appliquer pour justifier de niveaux de difficulté bas ou élevés, choisis pour accroître les motivations des

joueurs. Les modificateurs vous permettent de façonner un jeu de simulation... et surtout de stimulation.

LES JOUEURS DOIVENT-ILS CONNAÎTRE LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ ?

Les joueurs doivent-ils connaître le niveau de difficulté ou le jet d'opposition qu'ils doivent affronter ? À vous de décider.

Vous pouvez spécifier aux joueurs combien ils doivent obtenir avec leur jet de dés, mais il est peut-être plus excitant de décrire la situation en termes génériques pour les laisser deviner : « Je ne suis pas... apparemment, c'est pas du gâteau - ou - Il te faudra quelques minutes, mais c'est faisable ».

Si la situation est tendue ou qu'un joueur a besoin d'aide, donnez-lui un petit indice. Par exemple, si un joueur ne parvient pas à vaincre la difficulté, glissez-lui à demi-voix quelque chose comme « Tu laisses tomber ou... tu vas utiliser un Point de Personnage ? ».

SCÈNES ET ROUNDS

Le « temps de jeu » représente le temps que vos personnages prennent pour accomplir des actions pendant l'aventure. Le « temps réel » est le temps que vous et vos amis passez à jouer autour de la table. Par exemple, si le personnage de Martin incarné par Jeff se bat avec une étrange créature, l'action ne dure que quelques secondes dans le temps de jeu. En temps réel, il faut plusieurs minutes au maître de jeu et à Jeff pour déterminer les compétences à utiliser, jetter les dés et établir le résultat de l'action.

Le jeu de rôle des Méta-Barons mesure le temps de jeu en deux phases : les scènes et les rounds.

SCÈNES

Les maîtres de jeu utilisent les scènes pour les actions qui ne se déroulent pas au coup par coup, lorsque les joueurs ne doivent pas décider ce que leur personnage va faire d'une seconde à l'autre. Après une simple description de l'action et du décor par le maître, les joueurs expliquent ce que leur personnage va faire (et le cas échéant, tirent les dés). Ensuite, le maître de jeu leur dit ce qui se passe et combien de temps cela prend.

Une scène peut durer quelques minutes, quelques heures, voire des jours ou des semaines entières.

Une scène peut représenter une conversation entre deux personnages. D'autres peuvent durer une heure, par exemple l'arrivée sur Marnala de l'Empereur et l'Impératrice escortés par les hussards pourpres de l'Endogarde.

Lorsque vous décrivez les scènes, vous pouvez simplement préciser leur durée, laisser les joueurs décider ce que fait leur personnage et poursuivre l'histoire.



Exemple : Jeff joue le rôle de Martin, l'explorateur non violent, dans une aventure menée par Steph, qui est le maître de jeu.

Steph : Tu arrives sur la planète AA-297, un désignation astragrophique. Depuis tes réserves de survie, tu repères à l'horizon un affaissement rocheux qui s'étire au-delà des plaines.

Jeff : Bon, je pense que je vais contrôler mon équipement, puis me diriger à pied vers les rocs. Inutile de gaspiller du carburant en survolant le zone.

Steph : Cela te prend-il peu près une demi-heure pour traverser à pied la bande postérieure.

Jeff : Est-ce que je remarque quelque chose de particulier quand je m'approche des rocs ?

Steph : Fais un jet de Perception.

Jeff : Après avoir lancé les dés : J'ai 10, je vois quelque chose ?

Steph : Quand tu t'approches, tu as l'impression que les rochers les plus escarpés abritent une sorte de nid.

Jeff : En marchant, je ne quitte pas le nid des yeux pour détecter le moindre mouvement.

Steph : Quand tu arrives (en à-pie), tu n'as rien vu bouger.

Jeff : Ça va prendre plusieurs minutes de grimper au sommet...

ROUNDS

Les maîtres de jeu doivent valentir l'action en rounds individuels lorsque chaque seconde compte. Un round représente environ cinq secondes de temps de jeu. Vous avez toute latitude pour ajouter ou retrancher les secondes au profit de l'action.

Le plus souvent, vous utilisez les rounds au combat, mais vous pouvez aussi les appliquer à un débat ou une confrontation excitante où le temps est compté. Déterminez aussi des rounds pour les instants culminants d'une poursuite intense ou lorsque les personnages doivent respecter un délai, par exemple désamorcer une bombe.

Les rounds s'utilisent également lorsqu'il est primordial de savoir qui agit le premier, par exemple quel personnage s'empare avant les autres de l'arme qui est tombée à terre.

Chaque round se déroule en deux phases :

1. Jet d'initiative
2. Jet d'action

Une fois ces deux phases achevées, le round suivant commence. Les rounds se succèdent tant que le maître de jeu le juge nécessaire, généralement jusqu'à la fin de la bataille. Lorsque vous avez terminé l'action composée de rounds successifs, vous reprenez la scène.

1. JET D'INITIATIVE

Déterminez combien de camps participent à l'action ou à l'échauffourée. Normalement, ils sont au nombre de deux : le camp des personnages joueurs et le camp ennemi. Toutefois, il arrive que les camps soient plus nombreux, par exemple si les personnages joueurs, les Endogardes et un gang de pirates s'affrontent dans une bataille.

Dans chaque camp, c'est le personnage le plus doué en Perception qui fait le jet de ce attribut. Le détenteur du meilleur score décide si son camp va combattre en premier ou en dernier dans le round. Parfois, il vaut mieux laisser l'ennemi commencer : vous agitez ensuite en fonction de son mode de combat. En cas d'égalité, un nouveau jet de Perception s'impose.

Les premiers jets ne comptent pas comme une action (voir « Actions multiples » ci-dessus). Un personnage ne peut pas dépenser de Points de Personnage ou d'Amatux pour améliorer le premier jet, mais les pénalités infligées par les blessures comptent (pour déterminer comment les blessures affectent les personnages, reportez-vous au chapitre « Combat et Blessures »).

Exemple : Les personnages joueurs quittent le bar des mercenaires et se dirigent vers les ruelles obscures du sous-sol 26 d'Arroz 271. Steph, le maître de jeu décrit la scène : « Vous arrivez sur une petite place close et vous distinguez derrière vous de vagues silhouettes. En un instant, cinq Titus Rasés (des mercenaires tatoués de triplet) émergent en pleine lumière et braquent leurs supra-pistolets dans votre direction. * Ou n'aime pas les canaux ! On n'est pas vraiment gentils avec les types qui se mêlent de nos affaires... », balance le chat ». Martin, le personnage de Jeff, n'a qu'une Perception de 3D. Les personnages respectifs de Chris et de Carly, Luciano et le privé Larry, ont chacun 4D de Perception. Les deux joueurs décident que Carly lancera le jet d'initiative, parce qu'elle est tenue ce soir. Elle tire le jet d'initiative et obtient 16.

Parmi les personnages du maître de jeu, c'est le chef des Titus Rasés qui a la Perception la plus élevée, de 3D+2. Steph jette les dés et obtient 11.

Les joueurs respirent le meilleur score et après discussion, ils décident donc d'agir les premiers.

2. JETS D'ACTION

Le premier camp va maintenant agir. C'est le personnage qui a la meilleure Perception qui commence. Le joueur vous indique combien d'actions il va tenter d'accomplir au cours du round et vous lui attribuez les pénalités appliquées aux actions multiples. Ensuite, le joueur lance les dés pour la première action de son personnage.

Les joueurs procèdent par ordre de Perception (de la plus élevée à la plus basse). Chacun vous indique combien d'actions son personnage effectue et lance les dés pour sa première action.

Si les personnages du maître de jeu commencent, vous devez prévoir un nombre d'actions pour chacun, appliquer les pénalités d'actions multiples et vos personnages effectuent leurs premières actions.

Le processus se répète pour chaque personnage du second camp (puis éventuellement du troisième camp, etc.).

Lorsque chaque personnage a effectué sa première action, le premier camp passe à ses deuxième actions (toujours selon l'échelle de Perception, de la plus élevée à la plus basse). Les personnages sans deuxième action passent leur tour. Ensuite, les personnages du camp opposé tentent leur deuxième action, et ainsi de suite, jusqu'à achèvement de tous les jets d'actions déclarés au départ.

Chaque action se produit pendant le jet de dés, une fraction de seconde après l'action précédente et une fraction de seconde avant celle qui va suivre.

Les personnages ne peuvent pas « passer » une action et attendre un moment ultérieur dans le round.

Une fois toutes les actions terminées, le round suivant s'ouvre, ou vous revenez aux « scènes ».

Points de Personnage et points d'AMATUX. Les joueurs

peuvent dans certaines circonstances utiliser un Point d'Armes ou un Point de Personnage, mais ils ne peuvent pas employer les deux dans le même round. N'oubliez pas qu'il faut impérativement dépenser un Point d'Armes avant de lancer les dés. En revanche, les joueurs peuvent recourir aux Points de Personnage après un jet de dés malheureux, qu'ils puissent ainsi améliorer.

Actions multiples. Les personnages peuvent tenter d'accomplir plusieurs actions au cours du même round, mais chacune d'entre elles devient plus difficile à accomplir.

- Si un personnage ne tente qu'une action, il lance le cédé de complexité de la compétence.
- Si un personnage combine deux actions dans un round, on retire 1D à chaque jet de round.
- Si un personnage opte pour trois actions, on retire 2D à tous les jets.
- Si un personnage tente quatre actions, on retire 3D à tous les jets, et ainsi de suite.

Exemple : Septh vient de décrire la scène aux joueurs. Chacun précède à son jet d'initiative et les joueurs qui ont gagné décident de commencer.

Steph : Les Titres Rasés ont un peu avancé dans la salle, prêts à faire feu. Vous faites quoi ? On va commencer avec Chloé ou Carby, puisque leurs deux personnages ont la Perception la plus élevée, à 4D...

Carby : Tu peux y aller Chloé.

Chloé : Merci. Lucardo sort son pistolet de défense et tire une fois, sans relâcher son attention.

Steph : OK, Chloé, fais un jet d'Armes à feu.

Chloé : Ma compétence Armes à feu n'est pas améliorée, alors

je jette les 1D+2 de mon attribut Aghé. (Chloé jette les dés), j'obtiens 19.

Steph : Les Titres Rasés sont à environ 8 mètres de distance, alors ton tir est une action de difficulté moyenne (13). Avec un score de 19, tu touches sans contester un des mercenaires. Fais le jet de dommages de ton pistolet de défense.

Chloé : (les yeux rivés sur sa fiche de personnage) Je fais un jet de 3D pour les dommages infligés par mon fusil... Cela donne 10.

Steph : (fait un jet de Vigueur pour la résistance aux dommages de Titre Rasé et obtient 14) D'accord, tu as touché un mercenaire à l'épaule. Il est amoibli, mais pas gravement blessé. En fait... il a fait feu de rage. Carby, à toi, comment réagit Lucardo ?

Carby : Je suis allé avec mon Viper-pistol, tiré une fois des Titres Rasés et essayé de m'approcher pour trouver un abri.

Steph : Il y a une allée dans le coin qui conviendrait très bien, je pense. Mais d'accord, tu jettes les dés. Comme tu tentes deux actions, les deux ont une pénalité de -1D.

Carby : Hmm... ça veut dire que je ne jette que 1D d'Armes à feu et d'Esquive au lieu de 4D. Est-ce que je dois faire les deux jets maintenant ?

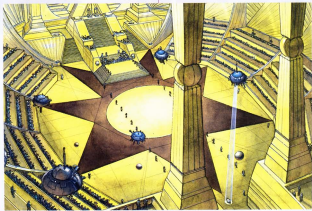
Steph : Non. Pour l'instant, concentre-toi du jet d'Armes à feu. Pour l'Esquive, nous arriverons que les Titres Rasés attaquent.

Carby (jette les dés) : J'obtiens un 17 pour ma compétence Armes à feu.

Steph : Tu as tiré, tu es touché avec des Titres Rasés. Nous allons voir la gravité de sa blessure.

Carby (jette une nouvelle fois les dés) : J'ai fait 11 pour les dommages 4D de mon Viper.

Steph : (fait un jet de Vigueur pour la résistance aux dommages



de Tite Rasès et obtient 13) : Tu as touché une autre Tite Rasès, mais il a une parade spéciale. Défais, mais ces mercenaires sont résistants. Que tu faires Martin, Jeff ?

Jeff : Je fonce à couvrir. (Jeff jette les dés). Problème 13 pour mon jet d'Esquive.

Steph : Comme dans ce round, tu te contentes de l'esquive, les Tites Rasès vont devoir faire un gros effort pour l'atteindre. Me suis quand même une chance de faire feu sur toi. Les choc sont toujours là, mais être sont parafés et les jets sont plus des pénalités.

Chris : Haha, je crois qu'il faut mieux que je m'esquive...

Steph : D'accord, dans un instant, on va rituela à ton Esquive et à celle de Lorry...

Compétences de riposte. Les personnages peuvent réagir aux attaques en essayant de se mettre hors de portée : les compétences de riposte les plus courantes sont Esquive, Corps à corps et Bagarre, mais vous pouvez également utiliser Arts martiaux et Pallo-arrestes.

Un personnage peut attendre d'être attaqué avant d'utiliser une compétence de riposte, ou l'insérer dans ses actions il accompli durant le round. Dans l'exemple ci-dessous, Cathy prévoit le tir puis l'esquive pour Lorry. Chris, lui, pense uniquement à l'esquive quand il s'aperçoit qu'il affronte cinq Tites Rasès rigoureuses, armés jusqu'aux dents.

Le personnage peut remplacer toute action qu'il avait prévue dans le round par une riposte. S'il l'ajoute, elle comptera comme action supplémentaire infligeant ainsi une pénalité d'actions multiples pour le reste du round.

Attention ! Le score d'un jet de riposte devient le nouveau niveau de difficulté que les oppresseurs ont devoir battre pour réussir l'attaque, même s'il est inférieur au niveau de difficulté initial. Dans la confusion du combat, il est tout à fait possible d'en péter davantage... Ce nouveau niveau de difficulté s'applique à toutes les actions du round en cours.

Les compétences de riposte ne s'appliquent qu'au combat. Pour en savoir plus, rendez-vous au chapitre « Combat et Blessures ».

Exemple : Les personnages ont tous choisi leurs actions de départ. À présent, c'est au tour des Tites Rasès d'attaquer. Avant qu'ils ne commencent l'agression, Chris et Cathy ont décidé que leurs personnages utiliseraient l'Esquive, comme compétence de riposte. Ils doivent faire ce jet de compétence d'abord, afin que Steph dispose d'un nouveau niveau de difficulté qui déterminera si les Tites Rasès les atteignent.

Steph s'adresse à Chris et à Cathy) : Comme l'Esquive est la seconde action pour vos deux personnages, vous avez chacun une pénalité de -1D sur votre jet.

Cathy : Lorry fait un jet de 1D. (Cathy jette les dés) Super, 13 !

Chris : Haha... Avec la pénalité de -1D, l'Esquive de Lucardo descend à 2D+1. (Chris jette les dés). Douce, c'est un bon score !

Steph : Nous allons voir... Pour faire bonne mesure, donnez que deux mercenaires tirent sur Lorry, deux sur Lucardo et un sur Martin. (Il jette 5D pour la compétence Armes à feu des Tites Rasès, en sachant bien que tire sur ce jet et lequel de ces deux mercenaires a une pénalité de -1D pour une parade partielle. Ses résultats sont 14, 15, 28, 12 et 21.) OK, l'agresseur de Martin obtient 21, mais cela ne suffit pas, ce que notre explorateur contacte tout le round à l'Esquive. Les deux qui tirent sur Lorry ne parviennent pas à battre le 13 de l'Esquive

qu'elle a obtenu. C'est raté, même si un mercenaire s'est beaucoup rapproché de elle. Une des Tites Rasès qui a fait feu sur Lucardo le manque avec un 11, mais l'autre atteint sa cible : son score est de 26 contre un simple 12 pour le jet d'Esquive de Lucardo.

Chris : Ah ! Qu'est-ce qui se passe maintenant ?

Steph : Nous allons voir l'étendue des dégâts...

QUELQUES CONSEILS

Paradoxalement, ces règles de jeu très précises risent à rendre le jeu plus intéressant. Tous les conseils et les options de jeu qui suivent sont destinés à vous faciliter la tâche. Vous pouvez choisir d'en appliquer certains systématiquement, d'autres de temps en temps. Quant à ceux qui ne vous plaisent pas, jetez-les au panier. Vous êtes le seul maître à bord.

ACCELERER LA PARTIE

Placez les joueurs autour de la table dans l'ordre de Perception de leurs personnages. Ainsi, vous n'aurez qu'à faire un tour de table à chaque round.

Pareils, optez pour l'ordre inverse (laissez commencer le personnage avec la Perception la plus basse), de façon à ce que les mêmes joueurs ne soient pas toujours les derniers...

Ne laissez pas un joueur hésiter lorsque c'est son tour de prendre une décision. S'il tergiversé trop longtemps, comptez jusqu'à trois à voix haute. À trois, si le joueur n'a toujours pas arrêté son choix, son personnage attendra le prochain round pour agir. Passez tout de suite au personnage suivant.

Néanmoins, ne soyez pas trop strict avec les nouveaux joueurs : laissez-leur le temps de se familiariser avec le jeu. N'allez pas jusqu'à décider qu'un personnage joueur est nul, lorsqu'il s'agit de passer son tour...

JEU DE SOULES CONTRE JET DE DÉS

Essayez de combiner le rôle (ou) par le personnage avec son jet de dés pour déterminer ce qui se passe.

Si un joueur présente un plan très habile pour son personnage, cela compte plus qu'un jet de dés médiocre.

À l'inverse, si un personnage dispose d'un haut niveau de compétence et que le joueur n'entre guère dans la peau du personnage, donnez la priorité aux jets de dés pour déterminer le résultat.

Récompensez par des modificateurs « bonifiants » la créativité et l'intelligence des rôles joués par les joueurs (à condition que le joueur fasse réellement des efforts).

En revanche, si les joueurs optent pour des actions sans intérêt, traduisez cette médiocrité en attribuant un bonus élevé aux personnages du maître de jeu.

INTERPRÉTATION DES JETS DE DÉS

Appuyez-vous sur les jets de dés pour évaluer la réussite ou l'échec d'un personnage. Ne vous enlisez pas dans les détails. Utilisez simplement les indications suivantes :

Si un jet ne dépasse la difficulté que de quelques points (moins de cinq), le personnage parvient à peine à accomplir l'action. Si le jet dépasse la difficulté d'au moins 15 points, le personnage fait sûrement une réussite spectaculaire. Vous pouvez même envisager l'ajout d'un ou deux dés supplémentaires à tout dommage qu'il inflige.

De même, si un jet est inférieur au niveau de difficulté de 1 à 5 points, le personnage a tout juste échoué. Si le jet est inférieur d'un moins 15 points, la chute du personnage est spectaculaire et des complications surviendront peut-être...

ACTIONS LIBRES

Les actions libres sont tout ce qu'un personnage peut faire automatiquement, sauf dans les conditions les plus extrêmes. Ce sont des actions d'une simplicité absolue qui ne requièrent pas de jet de compétence ou d'effort particulier. Toute action qui exige de la concentration n'est pas une action libre.

Utilisez pour indication les exemples suivants :

- Jet de Perception pour déterminer l'initiative.
- Lancer une ou deux phrases dans un combat.
- Jeter un coup d'œil rapide sur une pièce. Le maître de jeu peut autoriser les personnages à faire des jets de Recherche ou de Perception pour voir s'ils repèrent quelque chose d'anormal ou de caché.
- Attraper un objet proche. Vous pouvez juger cette action difficile en pleine bataille. Dans ce cas, ne la comptez pas comme une action libre.
- Marcher très lentement sur un terrain modéré, facile ou très facile. Ce « mouvement prudent » est expliqué dans le chapitre « Mouvement et Postures ».
- Faire un jet de Vigance pour résister aux dommages dans un combat. Un personnage (même blessé) fait toujours son jet de Vigance pour résister aux dommages, mais les maladies ou les accidents peuvent réduire les dés du jet Vigance d'un personnage.

ACTIONS SANS JET DE DÉS

Certaines actions à part entière ne requièrent pas de jet de compétence. Elles peuvent quand même réduire les codes des du personnage pour tous les jets de compétence et d'attribut du round en cours.

Voici quelques exemples d'actions sans jet de dés :

- Recharger une arme.
- Obtenir des données de base sur un ordinateur ou un clavier IS.

• Flotter très lentement un véhicule sur terrain modéré, facile ou très facile. Ce « mouvement prudent » est expliqué dans le chapitre « Mouvement et Postures ».

• Toute action qui requiert une concentration intense, mais sans jet de dés.

DURÉE DES ACTIONS

Un tir au pistolet ne prend qu'une fraction de seconde, mais pour programmer un robot ou réparer un vaisseau spatial, il faut compter plusieurs heures... voire plusieurs jours. Mais comment déterminer la durée d'une action ?

Toute description de compétence inclut la liste du « temps exigé » (voir le chapitre « Attributs et Compétences »). Tout ce qui est répertorié comme « un round » peut être accompli en un round. Vous pouvez même utiliser certaines compétences, comme *Armes à feu*, plusieurs fois par round.

Parmi les compétences qui ne durent qu'un round, certains requièrent une telle concentration que le personnage ne peut rien faire d'autre pendant le round (exemples : *Premiers soins*, *Ordinateur (interface/préparation)* ou *Pilote*). Un personnage peut tenter d'accomplir plusieurs actions, mais la tâche sera lourde et vous devez évaluer les niveaux de difficulté.

Pour certaines compétences vous devez estimer le temps requis pour accomplir l'action.

Faites-vous à votre « instinct ». Par exemple, vous pouvez réparer le dispositif d'alimentation d'un propulseur spatial en quelques minutes, mais si vous devez remplacer tout le moteur, il faut compter en jours. En règle générale, une tâche simplifiée se fait en temps record, mais une réparation complexe exige plus de temps. Appliquez-vous surtout à définir la même durée d'action pour tous.

ACTIONS À JETS MULTIPLES

Vous pouvez décider d'exécuter certaines actions en plusieurs jets de dés. Chaque jet s'applique à un aspect différent de l'action et peut représenter des minutes, des heures, ou des jours de travail. C'est à vous de décider de la durée de chaque action.

Lorsqu'une action est trop difficile pour vos joueurs, vous



Options d'initiative de combat

Amis maîtres de jeu, le jeu dans vos parties... n'est peut-être rempli de règles et jets d'initiative, qui commencent et quand, n'est-il que le jeu (la tête comme un abribou...) ? Je pourrais détailler tout cela en six autres secondes, mais nous ordonnons les ordres, nous avons du mal à suivre...

Voici deux options qui peuvent simplifier une partie. Choisissez-en une ou les deux à vos joueurs pour qu'ils sachent comment vous mener le combat.

Avantage aux joueurs. Donnez l'initiative aux personnages joueurs. Permettez-leur de jeter les dés et d'accomplir toutes leurs actions les premières dans le round. Ensuite, à vous d'effectuer tous les jets d'opposition. Vous ne pouvez autoriser les opposants à commencer que s'il s'agit d'une attaque surprise. Si vous déterminez le rôle de maître de jeu, ou le jeu de rôle tout court, c'est une bonne option à utiliser.

Combat simultané. Autoriser les personnages à annoncer leurs actions, pendant que vous réfléchissez à ce que les opposants vont faire. Demandez à chaque personnage de faire ses jets de compétence et dans le même temps, lancez ses jets d'opposition. Exécutez simultanément les actions. De cette manière, si un personnage fait feu et requiert, en cible, même touché, à une petite chance de tirer et de l'entendre aussi. Cela peut sembler plus complexe (vous demandez au Père Noël un coordinateur cubain !), mais le jeu devient tout le monde en Italien et vous déterminez les règles plus facilement, au profit d'une durée plus de surprise.

peuvent la subdiviser en plusieurs sous-actions plus faciles. Les joueurs auront une meilleure chance de réussir, mais ils devront consacrer plus de temps à l'action.

Exemple : Martias, le personnage de Jell, se lance dans la réparation d'un moteur de son vaisseau d'exploration, endommagé par un atterrissage forcé. Seeph, le maître de jeu, décide que cette réparation requiert plusieurs jets de dés :

- Un jet de *Réparation Instruments de vol de niveau moyen* (15) pour rétablir l'alimentation du système d'allumage. Cela prend une heure.
- Un jet de *Réparation Instruments de vol facile* (10) pour calibrer les capteurs de carburant et les circuits de commande du système d'allumage. Cela prend environ 15 minutes.
- Martias remarque qu'un joint de couplage d'alimentation est cassé. Il n'a pas la bonne pièce, alors il farfouille dans son vaisseau pour trouver l'équivalent. Il doit faire un jet de *Réparation Instruments de vol de niveau moyen* (15) pour modifier la pièce, la monter et la tester. Cela prend deux heures.

PRÉPARATION

Un personnage qui accepte de doubler la durée d'une action reçoit un bonus de +1D pour le jet de dés. Mais il ne peut rien faire d'autre pendant ce temps.

Faites appel au bon sens pour décider si une action requiert une « préparation ». Dans le doute, demandez au joueur de justifier son bonus de préparation.

Les personnages passent un round de plus pour augmenter leurs chances de toucher une cible sans méfiance avec leur compétence *Armes à feu*. Vous pouvez également appliquer cette règle à toutes sortes d'actions techniques à long terme, telle que la réparation d'un robot ou d'un vaisseau spatial. Le personnage prend soin d'étudier des manuels techniques pour être certain que le travail sera bien fait.

Il est évident que la préparation n'a aucun sens pour un grand nombre d'actions. Dans la plupart des cas, n'autorisez pas les personnages à se préparer pour l'esquive, la parade, ou les jets de pilotage. Les personnages n'ont pas besoin de se préparer pour les compétences *Survie*, *Dissimulation*, *Endurance* ou *Natation*, mais dans certaines circonstances, le bonus se justifie.

Exemple : Martias répare le propulseur endommagé de son vaisseau d'exploration en utilisant sa compétence *Réparation Instruments de vol de 3D*. Normalement, la réparation devrait prendre deux heures. Si Martias décide de passer quatre heures de travail sur ses moteurs, sans rien faire d'autre, il obtient un bonus de +1D et jette 4D.

VITESSE OU PRÉCIPITATION

Si vous êtes d'accord, les personnages peuvent tenter d'accélérer une action qui dure au moins deux rounds. Ils ne peuvent pas accélérer les actions qui ne prennent qu'un round.

Un personnage pressé tente d'accomplir l'action en divisant par deux le temps habituel. L'« excès de vitesse » se paie, puisque le joueur fait un jet avec la moitié seulement de la compétence de son personnage (en arrondissant au « D » supérieur).

C'est vous qui prenez la décision finale. Pour certaines actions, telles que la réparation rapide d'un vaisseau spatial, il est raisonnable d'accepter que le personnage se presse, surtout s'il court contre la montre. Dans d'autres cas, la précipitation n'a pas de sens. Si vous hésitez, demandez au joueur comment il compte accélérer son action.

Exemple : Martias tente d'accélérer les réparations du système de commande sur son vaisseau d'exploration. Il a une compétence *Réparation Instruments de vol de 3D*. Il veut accomplir une action de difficulté moyenne (15) en une heure au lieu de deux. Dans ce cas, il ne jette que 2D au lieu de 3D pour sa compétence *Réparation Instruments de vol* (il ne peut pas réellement jouer 1,5 DM, d'où le nombre entier supérieur 2D).

SCÈNES ET ROUNDS ALTERNÉS

Pour accentuer la tension et la stimulation dans le jeu, il faut savoir alterner les scènes et les rounds. Que faire si les personnages ont 10 minutes pour atteindre un hangar d'atterrissage avant que le réacteur de la station spatiale n'explose ? Certes, ce serait une conclusion passionnante pour votre aventure, seulement... cela prendrait 120 rounds si vous jouez chaque round. Excellente manière de causer l'assoupissement général pendant l'apogée de l'histoire !

Organisez plutôt un mélange de scènes et de rounds pour faire avancer l'action. Les scènes décrivent les personnages traversant les passerelles et grimpant les escaliers à toute allure. Indiquez aux joueurs la durée de ces actions et demandez-leur peut-être de faire un jet pour la compétence requise (en l'occurrence *Course*) pour savoir s'il se passe quelque chose d'anormal. Un personnage qui a un jet médiocre a peut-être trébuché et il ralentit tout le groupe.

Si le score est vraiment lamentable (ou si une complication survient), notre personnage a dû se fouler la cheville en tombant, ou bien il s'est séparé du groupe et se retrouve complètement perdu. Cela prend du temps et augmente le suspense, sans que tout ne se subdivise en rounds individuels.

Après avoir organisé l'action de base avec une précision d'adrénaline, passez à des « événements » (grands rounds après rounds) qui mettent en lumière les principaux moments. Voici quelques exemples :

- Les personnages doivent passer par un sas pour atteindre le grand passage qui mène au hangar. Quand ils arrivent, la porte du sas se verrouille. Les personnages peuvent faire quelques jets de *Sévérité* ou de *Technique* pour l'ouvrir ; en cas d'échec, ils n'ont plus qu'à jouer leur va-tout...
- Une fois le sas passé, les personnages dévalent dans un tunnel étroit. Une explosion soudaine fait jaillir une boule de feu fulgurante dans le tunnel ! Les personnages n'ont plus qu'à passer la vitesse supérieure pour trouver une sortie (jet de *Course*), s'engouffrer dans un couloir latéral, ou défoncer une grille de ventilation (jet de *Vigueur*)... avant que les flammes ne couvrent le passage et tout ce qui se trouvera sur leur route.
- Lorsque les personnages ont trouvé une sécurité relative dans une entrée, la boule de feu déclenche le système anti-incendie de la station. Une mousse gluante et suffoquante se déverse dans les entrées. Le mouvement des personnages est ralenti et ils perdent de précieuses minutes avant d'atteindre le hangar.

- Les ennemis des personnages, robots de la sûreté, gardes de la station et autres, ont peut-être préparé une embuscade sur le chemin.
- Le soldat de l'histoire peut faire sa dernière apparition pour assaillir les joueurs. Il attend tranquillement à bord de son propre vaisseau que les personnages arrivent le hangar d'atterrissage... À ce moment précis, il fait exploser le mélange détonant mortel sur l'unique vaisseau des personnages. À présent, un personnage désespéré prend son Vlan et bondit dans le sas du vaisseau ennemi qui est en train de se refermer. Il parvient à prendre les commandes du véhicule, tandis que le soldat prend la fuite et bien sûr, notre héros réussira à embusquer les autres personnages ?

Il faut orchestrer des scènes qui placent le décor et des sounds concernés autour d' événements - pour mettre les joueurs en condition de stress... positif !

Ce principe s'applique aussi aux poursuites (comme décrit dans le chapitre « Mouvement et Poursuites ») et à l'implication des joueurs dans les méga-batailles (voir le chapitre « Gestion des Combats »).

CONTROLES SECRETS

Parfois, vous avez besoin de savoir si un personnage se doute de quelque chose, mais vous ne voulez pas éveiller l'attention des joueurs. Par exemple, les personnages du maître de jeu tendent une embuscade aux personnages joueurs, ou les filent discrètement pour connaître leur destination.

Avant le jeu, faites plusieurs jets pour chaque code de (1D, 2D, 3D, 4D, etc.).

Prenez note des attributs, des compétences et de l'équipement de chaque personnage joueur. Lorsque vous voulez savoir si un personnage a remarqué quelque chose, cherchez son code de Recherche ou de Perception et choisissez l'un des jets de dés que vous avez faits (ajoutez le +1 ou le +2 si nécessaire).

Si le jet de dés est supérieur à la difficulté, le personnage a remarqué quelque chose ; dans le cas contraire, il ne se doute de rien. Répétez chaque jet de dés à mesure qu'ils sont utilisés. Ainsi, vous accordez des chances correctes aux joueurs sans éveiller leurs soupçons.

ACTIONS COMBINÉES

Deux personnages ou plus peuvent collaborer pour accomplir une action plus efficacement. Les actions combinées s'utilisent lors des combats (tirs groupés des Endogardes sur la même cible) ou de travaux en équipe (révision complète du moteur d'un vaisseau spatial).

Les personnages doivent accepter d'associer leurs actions. Pendant la « collaboration », le personnage ne peut faire que des jets de dés pour la compétence utilisée dans l'action combinée, à une exception près : il peut toujours faire des jets de sésipité.

Le chef sera le personnage du groupe qui a la plus haute compétence *Commandement* (ou attribut *Perception*). Un personnage joueur ne peut pas avoir sous ses ordres un nombre de personnages supérieur à ses dés de compétence *Commandement*.

Exemple : Le mercenaire Lancer Gadrig a une compétence *Commandement* de 6D. Il peut diriger six personnages au maximum dans des actions combinées.

Le chef fait son jet de *Commandement* pour voir si le groupe exécute un travail *commun efficace*. Si le contenu de superviseur (sans mettre lui-même la main à la pâte), il fait un jet de compétence *Commandement* entier. Si aucun *commandement* et *accomplissement* de l'action, cela compte comme deux actions, d'où une pénalité de -1D sur son jet de *Commandement*.

Vous devez faire appel à votre jugement pour définir la **difficulté d'un Commandement**. Voici quelques facteurs à prendre en compte :

- Est-ce un dur labeur ou une tâche aisée ? À une action facile correspond une difficulté de *commandement* moindre.
- Une précision parfaite est-elle requise ? Une action qui exige un résultat final ultra-précis, par exemple, un alignement de composants au millimètre près, est très difficile à accomplir en groupe. Bien à voir avec une action à large grosse marge.
- Combien de personnages sont impliqués ? En règle générale, plus le groupe de travail inclut de personnes, plus il est difficile de les faire travailler efficacement.
- Combien de compétence ou d'expérience offrent les personnages ? Les personnages dotés d'un niveau de compétence élevé ou expérimentés pour ce type d'action savent ce qu'il faut faire et le font bien. Les novices auront du mal à comprendre ce que l'on attend d'eux, surtout si l'action est complexe.
- Les personnages se connaissent-ils les uns les autres ? S'ils partagent leurs aventures depuis des années, ils formeront sûrement une bonne équipe, même s'ils n'ont aucune expérience au niveau de l'action. Ceux qui ne se sont jamais vus peuvent avoir du mal à collaborer activement. Quant à ceux qui ne se supportent pas, il y a fort à parier qu'ils ne se regrouperont pas.
- Combien de temps faut-il pour accomplir l'action ? Si l'action exige normalement deux heures et que le groupe ne prévoit pas plus de temps, augmentez le niveau de difficulté, car la coordination d'un groupe ne se fait pas en deux temps trois mouvements. Si les personnages acceptent une durée supérieure (trois ou quatre heures dans l'exemple ci-dessus), abaissez le niveau de difficulté. En fait, réduisez au maximum la difficulté lorsque les personnages prévoient une longue durée. S'ils veulent finir l'action en quatre-vingt-cinq minutes au maximum dans l'exemple, vous pouvez aussi accroître la difficulté de *Commandement*. Vous exprimez ainsi le défi que représente la direction d'un groupe de travail sous pression.

Niveaux de difficulté des actions :

Très facile (5) : L'action n'est pas trop complexe, ou totalement imprécise. Les personnages ont un degré de compétence élevé ou travaillent ensemble également.

Facile (10) : L'action est relativement simple ou requiert un niveau de précision minimal. Les personnages sont compétents ou travaillent bien ensemble.

Moyen (15) : L'action requiert maîtres efforts ou une grande précision. Les personnages ont un niveau de compétence modeste ou ont déjà collaboré (plus ou que c'est arrivé).

Difficile (20) : L'action est difficile ou requiert un degré élevé de précision. Les personnages ont une faible compétence ou n'ont (quasi) jamais travaillé ensemble.

Très difficile (30) : La tâche est très difficile ou exige une

extrême précision. Les personnages n'ont aucune compétence pour cette action ou ne se connaissent pas (à moins qu'ils se se méprisent).

Mise-difficile (3D+): L'action est quasiment infaisable ou exige une degré de précision qui relève de l'impossible. Les personnages débauchés dans ce secteur, se méprisent ou ne parlent pas la même langue.

Vous pouvez augmenter ou réduire la difficulté en fonction d'autres facteurs, comme le mauvais temps, les intempéries, les troubles dans la région, les conditions de dégradation, en fait tout ce qui peut empêcher le commandant de bien agir sa troupe pour une collaboration d'outre-mer. Si une action est très facile, avec des personnages ultra-compétents ou expérimentés, vous pouvez même autoriser le chef à combiner les actions de plus de personnages qu'il n'a dû de sa compétence Commandement.

Exemple: Lancer Godrig supervise une troupe de cinq mercenaires pour réparer un trankar qui a heurté un rocher et explosé une de ses chenilles. Comme Lancer ne joue qu'un rôle de commandant et non de technicien dans l'action, il fait un jet entier de sa compétence Commandement de 6D.

Le montage de la chenille de secours requiert normalement un jet de Mécanique facile (1D) et se fait en une heure. Mais comme Lancer tente de coordonner l'équipe pour gagner du temps, le maître de jeu élève la difficulté de son jet de Commandement au niveau moyen (1S). Lancer tire ses 6D de Commandement pour un total de 2D et parvient à combiner les actions de ses mercenaires.

Si le jet de Commandement réussit, ajoutez un bonus au jet de compétence sur lequel ils travaillent tous : +1D pour tout groupe de trois personnages qui associent leurs efforts, avec +1 pour un personnage = en extra = et +2 pour deux personnages = en extra =.

Exemple: Lancer fait un jet de Commandement pour diriger cinq mercenaires qui réparent le trankar, ce qui donne 1D+2 de bonus pour leur jet de Mécanique (les trois premiers mercenaires gagnent le +1D, et les deux = en extra = fournissent le bonus +2).

Si le commandant rate le jet, le maître de jeu peut le consoler en lui offrant un petit bonus d'action combinée. Retrachez 1D du bonus pour chaque point manquant. Un bonus qui tombe au total en-dessous de 0D est nul.

Exemple: Lancer a réussi à commander cinq mercenaires pour obtenir le bonus d'action combinée de +1D+2.

Le niveau de difficulté du Commandement s'élève à 1S. Si Lancer avait fait un jet de 14, il aurait raté de 1 le niveau de difficulté : il n'aurait obtenu qu'un bonus de +2. Si son jet avait été de 13 ou moins, il n'aurait bénéficié d'aucun bonus.

Le bonus d'action combinée s'ajoute au participant qui a le niveau de compétence le plus élevé.

Exemple: Lancer a commandé les mercenaires pour gagner un bonus de +1D+2. La réparation de la



chenille du trankar requiert un jet de Mécanique. Un mercenaire possède cette compétence à 3D. Tous les mercenaires ne vont pas faire un jet de Mécanique. Seul celui qui a le code de la plus élevé pour cette compétence (5D) fait un jet de Mécanique avec un bonus de +1D+2.

Si un groupe de personnages combine des actions de combat, le bonus peut être réparti entre le jet d'attaque et le jet de dommages. Si une action requiert plusieurs jets de dés, les personnages peuvent appliquer ce bonus aux jets de leur choix.

Exemple: Les mercenaires de Lancer achèvent la réparation du trankar et se mettent en route. En chemin, ils tombent sous le feu de soldats ennemis. Lancer tire son jet de Commandement pour coordonner les actions de l'équipage du trankar et lui apporter ce bonus de +1D+2. Il ordonne au pilote de mettre le cap sur le flanc de Fremont et Farfielder ouvre le feu avec la grosse arme du trankar. Les personnages décident de répartir leur bonus d'action combinée : ils donnent +1D au pilote pour lui faciliter la manœuvre et +2 à Farfielder pour qu'il touche la cible.

POINTS DE PERSONNAGE

Lorsqu'un personnage dépense ses Points de Personnage, cela signifie qu'il compte sur sa détermination et sa force intérieure pour réussir à tout prix. Les Points de Personnage amplifient les jets de dés les plus cruciaux pour votre personnage. Ces points sont plus nombreux que les points d'Amour, mais pas aussi puissants. Un personnage peut en posséder un nombre illimité.

Au cours de la partie, vous utilisez les Points de Personnage pour renforcer les jets de votre d'attribut ou de compétence. Tout joueur qui utilise un Point de Personnage lance un dé supplémentaire et l'ajoute au total de sa compétence ou de son attribut.

Si vous obtenez 1, 2, 3, 4 ou 5, vous ajoutez ce résultat au total indiqué par le jet de dés. Si le jet s'élève à 6, ajoutez 0 au total et relancez le dé, pour rajouter le nouveau résultat à celui déjà obtenu. Continuez ainsi tant que vous obtenez un six.

Exemple: Martin tente de réparer une unité de transmission sur son vaisseau d'exploration. Comme

il n'a pas amélioré sa compétence Réparation/Ventres-roues de nul, il utilise son attribut Technique de 10. Jeff obtient 2 et 3, et 3 avec son Maître-Du, soit un total de 8. Jeff sait qu'il doit faire mieux pour réparer les engins et dépense donc un Point de Personnage, lance un dé supplémentaire et obtient 6. Il peut donc relancer un dé - et obtient 3. Le score total de son jet de Technique s'élève donc à 17. Jeff indique au maître de jeu qu'il a terminé son jet - malheureusement, il devait faire au moins 20 pour réussir son action. Naturellement, le maître de jeu ne le révèle à Jeff qu'une fois son jet de dés terminé...

Un joueur peut décider de dépenser des Points de Personnage après avoir tiré les dés pour un jet de compétence ou d'attribut, mais avant que quelqu'un d'autre n'entame une action.

Un joueur ne peut pas utiliser du Point de Personnage dans un round ou une scène où il a déjà dépensé un point d'Amara.

Deux compétences, Paléo-armes et Arts martiaux, permettent aux personnages de tirer deux dés par Point de Personnage utilisé. Les maîtres de jeu doivent lire attentivement la description de ces compétences, car les Points de Personnage utilisés de cette façon s'accompagnent d'une myriade d'effets sur le jeu et les jets de dés. En cas d'autres, les personnages peuvent perdre des points d'Amara.

Consultez le chapitre « Les Personnages » pour maîtriser toutes les conséquences potentielles des Points de Personnage - qui peuvent par exemple offrir une amélioration permanente des compétences.

Vous pouvez dépenser un maximum de trois Points de Personnage sur une action, pour améliorer un jet de compétence ou d'attribut, augmenter les dommages d'une attaque - notes que cela coûte souvent un point d'Amara - ou accroître un jet de Vigueur pour résister aux dommages. Un personnage ne peut pas utiliser des Points de Personnage pour en faire bénéficier un autre, qu'il soit joueur ou géré par le maître de jeu.

Vous pouvez utiliser les Points de Personnage lors des scènes, mais uniquement pour une action continue. Le bonus s'achève dès que le personnage passe à une autre action.

Exemple : La réparation des moteurs du vaisseau prendra deux heures à Martin. Si ce Point de Personnage est dépensé pour améliorer le jet Technique de Jeff, il sera offert pendant deux heures, du moment que Martin se consacre exclusivement aux réparations de son vaisseau.



*Votre cerveau purement organique est en train de travailler pour intégrer toutes les règles subtiles. Ne vous en faites pas, malgré des capacités mentales ultra-expérimentées, c'est parfois du mal à une machine de tout-à-la-fois...
Surtout dans le jeu de l'action ! Souvenez-vous : si vous hésitez, choisissez simplement un niveau de difficulté et demandez aux personnages de faire leurs jets de compétences. Le succès d'une action est proportionnel au total du jet de dés.*

À présent si votre enquête est passée, je vous envoie chez le Sergent Tager. Il vous fera de la tête avec quelques règles supplémentaires, c'est sa spécialité. Rien de plus qu'un Endogarde pour vous apprendre les techniques de combat élémentaires.



COMBAT & BLESSURES

Écoutez-moi bien, bande de misérables kamars ! Redressez-vous et tenez-vous bien droit ! Si vous restez avachis comme le groupe de vagabonds que vous êtes, vous ne survivrez jamais à votre première bataille. Je suis le sergent-instructeur Tagus et je vais vous apprendre l'art du combat comme seul un membre de la garde d'élite du Magmat peut le faire. Vous obéirez à



mes ordres, vous suivrez mes instructions sans discuter et vous lirez entièrement ce manuel de règles et de procédures de combat. Si vous ne le faites pas, vous risquerez - trop rapidement - de ressembler à un morceau de barbaque avariée et ensanglantée. Je serai alors obligé de vous expédier sous une tente-hôpital de campagne afin que les toubibs puissent vous recoller et vous renvoyer dare-dare sur le champ de bataille. J'attends de vous que vous obéissiez soigneusement à deux règles :

- 1. Éliminez l'ennemi avant qu'il ne vous élimine.*
- 2. Si d'aventure l'ennemi vous élimine en premier, trouvez le cuir et les tripes nécessaires pour résister et attendez l'arrivée des toubibs qui pourront alors traier votre lamentable carcasse loin des iris ennemis.*

Ces règles constituent la dure et barbare réalité de la guerre et si vous ne les supportez pas, autant vous le dire tout de suite... je n'en tape ! La vie est injuste, les p'tits gars. La meilleure façon de survivre est d'apprendre comment combattre et se protéger.

COMBAT

Les héros de vosens sont caractérisés par leurs accomplissements qui - en grande partie - naissent au cours des combats. La bataille de Marnoldi qui vit la victoire d'Orthon von Salza sur la perfide Endogarde Noire est légendaire. Les nombreuses campagnes incessantes d'Aginar lui apportèrent gloire et richesses.

Les combats constituent un des thèmes centraux de l'univers des Méta-Barons et cet élément se manifeste le plus souvent sous la forme de combats armés. Les règles de ce chapitre vous permettront de créer, lors de vos parties du jeu de rôle des Méta-Barons, des combats exaltants où les personnages pourront démontrer leur bravoure et leurs prouesses de combattants.

Les combats sont généralement subdivisés en rounds de cinq secondes (cf. - Les Règles -). Chaque attaque lors d'une action suit les règles élémentaires du jeu suivantes :

- On définit le niveau de difficulté pour toucher la cible.
- Le personnage attaquant effectue son jet d'attaque.
- Si le jet d'attaque est supérieur ou égal au niveau de difficulté, l'attaque touche la cible et inflige des dommages (cf. - Blessures - dans ce chapitre).

Les maîtres de jeu doivent gérer les combats comme le reste du jeu, c'est à dire de façon rapide et exaltante. Et bien que les règles nous permettent de calculer la portée d'une attaque au mètre près, n'hésitez pas à « truquer » un peu les résultats pour conserver un rythme de jeu rapide.

Utiliser votre bon sens pour calculer les portées et les niveaux de difficulté nécessaires pour toucher les cibles. Le « Tableau des Portées » pourra vous aider à visualiser les distances séparant le tir de sa cible. Si vos décisions sont justes et logiques - et que les combats demeurent exaltants - vos joueurs vous pardonneront vos petites erreurs et vos hésitations. Si un des joueurs conteste une de vos décisions, écoutez-le mais dites-lui que votre décision est définitive : c'est pourquoi vous êtes le maître de jeu. Vous pourrez discuter de tout ceci et écoutez les doléances de vos joueurs une fois la partie terminée. Vous pourrez ensuite mettre en pratique les décisions prises lors des prochaines parties que vous maîtriserez.

COMBAT À DISTANCE

Utilisez les règles du combat à distance lorsqu'une arme peut être utilisée à distance comme des pistolets, des grenades, des bazookas soniques ou des constructeurs de lignes.

Vous pouvez utiliser les compétences suivantes en combat à distance (sauf indication contraire, utilisez l'attribut Agilité si la compétence n'a pas été améliorée) :

- Utilisez *Armes à feu* pour les armes à feu modernes tirant des balles à haute densité, des rayons d'énergie, des mini-missiles ou des grenades, ainsi que toute arme utilisant un triplé pour des tirs de précision.
- Utilisez *Falco-arms* pour les armes à feu archaïques, les arcs, les arbalètes, les lances ou toute autre arme ancienne n'étant plus largement utilisée dans l'univers.
- Utilisez *Lancer* pour lancer avec précision une arme sur une cible (y compris des projectiles improvisés comme des pierres ou des grenades plus modernes).

Si vous n'êtes pas certain de la compétence à utiliser, consultez la description de l'arme qui vous indiquera la compétence ou la spécialité à prendre en compte.

La description de chaque arme de combat à distance vous indique le code de ses dommages et les différentes portées (exprimées en mètres) qui lui sont propres. Les portées de chaque arme diffèrent ; n'oubliez pas de les consulter quand commencent les combats.

Dès que vous aurez estimé à quelle distance se trouve la cible, vous pourrez déterminer le niveau de difficulté pour la toucher.

Portée de la cible	Niveau de difficulté
Bout portant	Très facile (3)
Portée courte	Facile (10)
Portée moyenne	Moyen (15)
Portée longue	Difficile (20)

Si le jet d'attaque est supérieur ou égal au niveau de difficulté, le coup atteindra sa cible et l'attaquant devra effectuer un jet de dommages pour blesser la cible (cf. - Blessures - plus bas).

Exemple : Le sergent Tagas utilise un fusil Cogas pour tirer sur un pirate sans lui ni le se trouvant à 100 mètres. Le fusil Cogas inflige 6D de dommages et possède les portées suivantes : 3-10/120/300. Étant donné que le pirate se trouve à une distance correspondant à la portée moyenne du fusil, Tagas devra effectuer un jet d'Armes à feu contre un niveau de difficulté moyen (15) afin de le toucher. Tagas jette 6D (sa compétence Armes à feu) et obtient un total de 22 ; il dépasse ainsi le niveau de difficulté requis et touche le pirate. Tagas doit maintenant effectuer son jet de dommages.

Les maîtres de jeu doivent garder à l'esprit que les compétences de réaction et certains modificateurs peuvent affecter le niveau de difficulté requis pour toucher une cible (cf. - Modificateurs de combat - plus loin dans ce chapitre).

Estimation des portées. Plutôt que de consulter à chaque round les portées des armes et de mesurer les distances, vous pouvez en règle générale estimer les portées.

Vous pouvez consulter le tableau graphique des portées de cet ouvrage pour vous donner une idée visuelle de l'apparence d'une cible à des portées différentes. Les maîtres de jeu peuvent également utiliser ce tableau pour montrer aux joueurs à quelle distance se situent leurs adversaires.



Vous pouvez également faire des estimations générales concernant les portées :

- Les cibles situées à moins de trois mètres les unes des autres tirent à bout portant : Très facile (5).
- La majeure partie des combats ayant lieu à l'intérieur des bâtiments se font à courte portée - Facile (10). Si des combattants situés d'un côté et de l'autre d'une grande salle s'affrontent, ceux qui sont armés de fusils utilisent la portée courte - Facile (10) - de leurs armes tandis que ceux qui sont armés de pistolets devront faire feu en utilisant la portée moyenne - Moyen (15) - de leurs armes.
- La plupart des combats situés en extérieur utiliseront une portée moyenne et donc un niveau de difficulté Moyen (15).
- Les combats en extérieur à grande distance utilisent généralement des portées longues - Difficile (20).

COMBAT AU CORPS À CORPS

Utiliser la compétence **Corps à corps** pour attaquer avec des armes de poing modernes, en particulier celles qui utilisent des sources d'énergie pour fonctionner. Les personnages peuvent également utiliser cette compétence pour se battre avec des armes improvisées comme des chaînes, des bouteilles ou des barres de fer. Vous pouvez également utiliser **Paléo-armes** pour attaquer avec des armes de corps à corps archaïques comme des épées, des lances ou des haches.

Les niveaux de difficulté requis pour toucher un adversaire avec ces armes sont indiqués dans la description de chaque arme. Si le jet d'attaque est égal ou supérieur au niveau de difficulté, l'attaque touchera sa cible et infligera des dommages.

Exemple : Le sergent Tagas a décidé de combattre ce maraud pirate au **Corps à corps**. Il dépense son électro-poignard et le frappe. Les catastrophiques du combat indiquent que le niveau de difficulté à battre pour toucher un adversaire est Très Facile (5). La compétence de **Corps à corps** de Tagas est de 5D ; il jette donc 5 dés et obtient un total de 20. Il dépense ainsi le niveau de difficulté requis et touche le pirate.

Le combat au corps à corps comprend également les attaques à mains nues (ou avec des griffes ou toute autre arme naturelle) ; on utilisera alors les compétences **Ragurre** ou **Arts martiaux**. Si un personnage n'a pas amélioré sa compétence de **Ragurre**, il utilisera son attribut d'**Agilité**.

Les personnages devront également dépasser un niveau de difficulté Très Facile (5) pour effectuer des attaques utilisant **Ragurre** ou **Arts martiaux**. Si le jet d'attaque est égal ou supérieur au niveau de difficulté, l'attaque sera considérée de succès et le personnage pourra infliger des dommages.

Les maîtres de jeu doivent se rappeler que les compétences de réaction et les divers modificateurs de combat pourront affecter le niveau de difficulté requis pour toucher une cible lorsque les différentes compétences de combat de corps à corps sont améliorées (cf. « Modificateurs de combat » ci-dessous).

Dans de nombreux cas, lorsque des personnages s'affronteront en combat au corps à corps, vous pourriez choisir de permettre à chacun d'effectuer un jet correspondant à la fois à l'attaque et à la défense, simulant ainsi plusieurs coups, crochets ou parades pendant un round de cinq secondes. Le combattant obtenant le meilleur résultat aura donc éviscé plusieurs coups et réussi à toucher son adversaire.

COMPÉTENCES DE RÉACTION

Les compétences de réaction permettent d'éviter le tir d'une arme à distance ou le coup d'un personnage vous attaquant en combat au corps à corps. Vous pouvez utiliser les compétences suivantes comme compétences de réaction à chaque fois que vous désirez éviter ou parer une attaque :

- **Esquive.** Votre personnage peut utiliser sa compétence d'**Esquive** pour échapper à toute attaque de distance (une balle de pistolet, un missile, une grenade ou toute autre attaque similaire. Si votre personnage n'a pas amélioré son **Esquive**, utilisez son **Agilité**).
- **Corps à corps ou Paléo-armes.** Si un adversaire attaque votre personnage au corps à corps (avec ses poings ou une arme) et que ce dernier possède une arme de corps à corps (gourdin, chaîne, épée, etc.), vous pouvez utiliser votre compétence de **Corps à corps** ou de **Paléo-armes** pour esquiver ou parer son attaque. Si votre personnage n'a amélioré aucune de ces deux compétences, utilisez votre **Agilité**. Si votre personnage est confronté à un adversaire possédant une arme ou une arme blanche naturelle (comme des griffes), vous bénéficierez d'un bonus de +10 à votre jet.
- **Ragurre ou Arts martiaux.** Si un adversaire attaque votre personnage au corps à corps (avec ses poings ou une arme) et que votre personnage ne possède aucune arme, vous pourriez utiliser **Ragurre** ou **Arts martiaux** pour esquiver ou bloquer son attaque. Si votre personnage n'a amélioré aucune de ces deux compétences, utilisez son **Agilité**. Si votre personnage est confronté à un adversaire possédant une arme ou une arme blanche naturelle, votre adversaire bénéficiera d'un bonus de +10 à son jet d'attaque.

- **Pilotage, Conduite ou Escouadelette.** Si votre personnage conduit ou pilote un véhicule, un vaisseau spatial ou un escouadelette, vous pouvez faire une « esquivée de véhicule » afin d'éviter les tirs ennemis. Utilisez la compétence appropriée pour diriger le véhicule ou le vaisseau : **Pilotage** pour les vaisseaux atmosphériques ou extra-atmosphériques, **Conduite** pour les véhicules terrestres évoluant en surface ou sous la surface (ou milieux solides ou liquides) et **Escouadelette** pour l'utilisation d'un escouadelette. Si votre personnage ne possède pas la compétence correspondante, utilisez sa **Mécanique**. Les règles concernant l'utilisation de véhicules ou de vaisseaux en combat sont expliquées dans les chapitres « Mouvement et Boursoises » et « Voyages et Combats spatiaux ».

Afin d'utiliser une compétence de réaction, le personnage doit effectuer le jet de compétence correspondant. N'oubliez pas d'appliquer les pénalités pour actions multiples. Le résultat de ce jet déterminera le meilleur niveau de difficulté que l'attaquant devra évaluer ou dépasser pour toucher le personnage. Ce niveau de difficulté sera utilisé pour toutes les attaques de même type effectuées contre le personnage pour le round entier.

Note : Un mauvais score obtenu au jet de réaction pourra faciliter l'attaque de l'adversaire pour toucher le personnage - il arrive que des personnages se jettent accidentellement sur le feu de l'ennemi ou qu'ils se





retournent sur le chemin du coup porté, en particulier lorsqu'ils tentent de réagir rapidement dans le contexte d'une bataille !

Exemple : Essayant d'empêcher le garde d'éliminer d'autres de ses amis sans foi ni loi, un pirate se rapproche et utilise son sapsu-pistolet pour faire feu sur le sergent Tagas. Tagas décide bien évidemment d'échapper. Le pirate se trouve à contre portée et il doit évaluer ou dépasser un niveau de difficulté Facile (10) pour toucher le garde. Tagas effectue son jet d'Équilibre de SD et obtient un score final de 18. Le pirate doit maintenant évaluer ou dépasser ce score s'il veut toucher Tagas avec son sapsu-pistolet. Si un autre pirate tentait à se mêler au combat et attaquer Tagas en utilisant sa compétence de Bagarre, le niveau de difficulté pour le toucher en corps à corps serait Très Facile (5). Si Tagas décide passer cette nouvelle attaque, il devra utiliser sa compétence de Bagarre comme compétence de réaction. Le round suivant, deux pirates supplémentaires apparaissent et ciblent le feu sur Tagas en utilisant eux aussi des sapsu-pistolets. Le pirate déjà présent lors du round précédent se trouve à contre portée et doit battre un niveau de difficulté Facile (10) pour toucher Tagas ; les deux nouveaux arrivants se trouvent à longue portée - leur niveau de difficulté est donc Difficile (20). Le sergent Tagas esquive à nouveau et cette fois il obtient un total de 16. Malgré la différence de portées des trois pirates, ils devront tous évaluer ou dépasser un score de 16 s'ils veulent réussir à toucher le garde.

Réaction totale. Si un personnage déclare que sa seule et unique action du round sera son jet de compétence de réaction, il pourra alors tenter ce qu'on appelle une « réaction totale ». Une réaction totale - Esquive, Corps à corps, Bagarre, Arts martiaux, Paléozoologie ou - Esquive de véhicule - sera la seule action entreprise par le personnage pendant le round entier. Un personnage ne peut pas tenter d'éviter une attaque en effectuant une réaction totale s'il a déjà accompli une autre action au cours du round.

Dans une réaction totale, le personnage effectue son jet de compétence de réaction ; ses adversaires le ciblant perdent ce round devront ajouter le niveau de difficulté de leurs attaques à ce total.

Exemple : Trois pirates ciblent le feu sur le sergent Tagas ; le premier se trouve à contre portée - son niveau de difficulté est donc Facile (10) - et les deux autres sont à longue portée, leur niveau de difficulté est donc Difficile (20). Tagas décide pour ce round de ne faire qu'une action, c'est à dire une Esquive... et donc une réaction totale. Il jette 5 dés pour sa compétence d'Équilibre et il obtient un total de 15. Au lieu de remplacer le niveau de difficulté des différents gardes, le score final de 15 de Tagas est additionné au niveau de difficulté de chaque pirate lui tirant dessus. Le pirate se trouvant à contre portée devra évaluer ou dépasser un score de 21 (son niveau de difficulté + le score d'Équilibre de Tagas) pour

toucher Tagas tandis que les deux pirates situés à longue portée devront battre un score de 31 ! Si un pirate supplémentaire se joignait à l'effort et tentait de frapper Tagas au corps à corps avec un vibro-poignard, le garde ne pourrait effectuer aucun jet de compétence de réaction en raison de sa réaction totale. Il priera donc pour que le dernier pirate manque son attaque.

MODIFICATEURS DE COMBAT

Les maîtres de jeu peuvent choisir d'utiliser certaines règles optionnelles pour modifier les niveaux de difficulté, les pénalités pour actions multiples ou tout autre aspect du combat lors de leurs parties.

Déjàger une arme. Un personnage peut sortir une arme d'un état ou d'un brouillon mais cela comptera comme une action, réduisant toutes ses autres actions de 1D.

Commande feu. Certaines armes comme celles montées sur des tourelles, des véhicules ou des vaisseaux spatiaux utilisent des programmes, des instruments et des dispositifs de visée qui permettent aux tireurs ou aux artilleurs de viser une cible puis d'ouvrir le feu sur elle. Lorsqu'un personnage utilise une arme ayant un code de commande feu, il peut l'ajouter à son jet d'attaque.

Munitions. La majeure partie des armes possèdent des munitions. Lorsque l'arme a utilisé toutes les munitions contenues dans son chargeur, elle ne peut plus être utilisée à moins qu'elle ne soit rechargée. Sauf indication contraire, recharger une arme prend une action.

Cadence de tir. Certaines armes possèdent une cadence de tir. Si aucune cadence de tir n'est indiquée, les personnages peuvent utiliser l'arme aussi souvent qu'ils le désirent dans un round. Si la cadence de tir est un simple chiffre (comme 2 ou 4), ce chiffre représente alors le nombre de fois qu'une arme peut être utilisée dans un round. Si la cadence de tir est une fraction, cela signifie que l'arme ne peut pas être utilisée à chaque round.

Exemple : Un fusiil Cagan 43 possédant une cadence de tir de 3 pourra faire feu 3 fois par round. Une batterie antiaérienne de défense montée sur une tourelle possédant une cadence de tir de 1/2 pourra ouvrir le feu une fois tous les deux rounds. Une arme possédant une cadence de tir de 1/5 pourra être utilisée une fois tous les cinq rounds.

Rayon d'explosion. Certaines armes possèdent un rayon d'explosion. Lorsqu'un personnage réussit à toucher sa cible, tout ce qui se trouve dans le rayon d'explosion se voit infliger des dommages.

Exemple : Un personnage utilise un bazooka soviétique infligeant 8D de dommages et possédant un rayon d'explosion de cinq mètres. Tout ce qui se trouve à moins de cinq mètres de l'explosion causée par le bazooka soviétique subit 8D de dommages.

Certaines armes possèdent des rayons d'explosion différents - plus la cible est éloignée du point d'explosion, moins elle subit de dommages.

Exemple : La description d'une grenade ordinaire indique qu'elle inflige - 5D+4D/3D/2D - de dommages et que son rayon d'explosion est de - 6-24/6/30 -. Lorsque la grenade explose, tout ce qui se trouve à moins de deux mètres subit 5D de dommages, tout ce qui se trouve entre



deux et quatre mètres soit 4D de dommages, entre quatre et six mètres les dommages sont de 3D, et entre six et dix mètres les dommages infligés sont de 2D.

Étant donné que les armes possédant un rayon d'explosion peuvent affecter plusieurs cibles, vous pouvez décider de déterminer exactement où un tir manqué va terminer sa course - vous utiliserez alors les règles de « déviation des grenades » proposées ci-dessous.

Coups annoncés. Les attaquants peuvent « annoncer leurs coups », c'est à dire qu'ils peuvent tenter de viser un endroit particulier sur le corps d'une cible ou de viser l'une de leur adversaire afin de le désarmer.

Ajoutez +3 au niveau de difficulté pour une cible mesurant entre 10 et 50 centimètres de long.

Ajoutez +15 au niveau de difficulté pour une cible mesurant entre 1 et 10 centimètres de long.

Ajoutez +30 au niveau de difficulté pour une cible mesurant moins d'un centimètre.

Exemple : Le sergent Tagas utilise son fusil Cogan pour tirer sur un pirate se trouvant à moyenne portée, la difficulté est donc Moyenne (15). Tagas a l'intention de viser le supra-pistolet du pirate afin que celui-ci le lâche. Le maître de jeu indique que le pistolet mesure environ 35 centimètres de long ; le niveau de difficulté se verra donc augmenter de +3 pour un total de 20. Tagas devra

alors égaler ou dépasser un score de 20 avec sa compétence d'Armes à feu s'il veut désarmer le pirate.

GRENADES

Lorsqu'un attaquant lance une grenade, il choisit une cible - le maître de jeu détermine alors la difficulté en fonction de la distance.

Ajoutez un modificateur de +5 ou +10 au niveau de difficulté si l'attaquant ne voit pas l'endroit qu'il vise comme par exemple s'il essaye de toucher un adversaire se trouvant dans une tranchée ou derrière un petit ruisseau.

Si le jet est égal ou supérieur au niveau de difficulté, la grenade touchera sa cible. Si le jet est inférieur au niveau de difficulté, consultez les règles de « déviation des grenades » situées ci-dessous.

Il existe plusieurs types de grenades utilisant des détonateurs différents : certaines explosent au contact et d'autres explosent après un délai dépendant de la programmation du détonateur ou de la longueur de la mèche interne. Si la grenade possède un détonateur à contact, elle explosera en touchant sa cible. Si elle possède un détonateur à retardement, elle explosera après un certain délai. Si le détonateur est siglé sur moins de cinq secondes, la grenade explosera à la fin du round durant lequel elle a été lancée.

Déviation des grenades. Si le personnage manque son jet de compétence de Lancer pour envoyer une grenade, elle n'incendiera pas sa cible.

Premièrement, lancez 1D pour déterminer dans quelle direction la grenade dévie par rapport à son axe initial (consultez le « Diagramme de déviation des grenades »).

Vous devrez également déterminer à quelle distance la grenade est lancée.

Si la cible se trouve à bout portant ou à courte portée, la grenade déviara de sa trajectoire de 1D mètres.

Si la cible se trouve à moyenne portée, la grenade déviara de 2D mètres.

Enfin, si la cible visée se trouve à longue portée, la grenade déviara de 3D mètres.

Exemple : Quelques pirates regroupés derrière un mur en ruine ont réussi à contourner le sergent Tagas sous le feu de leurs supra-pistolets. Le garde décide de lancer une grenade afin d'éclaircir rapidement tout ceci. Les pirates se trouvent environ à 20 mètres de distance, ce qui correspond à une portée moyenne pour une grenade ; la difficulté sera donc Moyenne (15). Ne possédant pas la compétence Lancer, Tagas utilisera son attribut d'Agilité pour lancer la grenade. Il jette 4D et obtient 14... il les a manqués de justesse !

Le maître de jeu doit maintenant déterminer où la grenade va finir sa course. Il lance tout d'abord 1D et consulte le « Schéma de déviation des grenades » pour

Les combats sont mortels !

Tout le monde pourra vous déclarer que les combats dans cet univers sont mortels. Si vous désirez survivre, évitez de ne pas vous faire toucher.

Si quelque un ouvre le feu sur votre personnage, un minimum personnel de combats devra se révéler et vous obliger à réagir. Si quelqu'un s'approche de votre personnage avec une arme de corps à corps, un réflexe plus ou moins automatique sera exigé.

Tout comme dans les bandes dessinées des Mété-Battus, les personnages qui se font toucher par des lés ou se retrouvent souvent sévèrement blessés au même titre.

Ne laissez pas cela arriver à votre personnage. Je n'ai pas le temps à perdre le et pour faire disparaître le sang d'un personnage qui fut trop bête pour tenter une riposte !





Diagramme de déviation des grenades

voir dans quelle direction se dirige la grenade. Il obtient un 5 - la grenade atterrit donc quelque part sur la gauche des pirates. Étant donné que Tagus était à moyenne portée, le maître de jeu lance 2D et obtient un score de 6 - la grenade atterrit à 6 mètres sur la gauche des pirates.

La grenade ayant un rayon d'explosion de 10 mètres, les pirates vont tout de même subir quelques dommages dus à l'explosion de la grenade. Les pirates se trouvant à 6 mètres du point d'impact de la grenade, ils subissent 1D de dommages chacun (comme l'indique les différents rayons d'explosion d'une grenade ainsi que les codes des dommages correspondants).

Écarter des grenades. Les personnages peuvent utiliser leur compétence d'Écarter pour échapper au rayon d'explosion d'une grenade avant que celle-ci n'explose ou pour se mettre à couvert afin d'éviter les dommages de l'explosion.

Exemple : Reprenons l'exemple précédent. Disons que Tagus a obtenu un score de 17 avec son attribut d'Agilité pour lancer la grenade sur les pirates. Les pirates décident d'écarter - s'ils obtiennent un score de 18 ou plus, ils réussissent à quitter leur position pour se mettre à couvert et ainsi éviter de se voir infliger des dommages. Si un pirate obtient un score de 17 ou moins, il ne réussira pas à se mettre à couvert et il subira les 5D de dommages de la grenade.

Rallier des grenades. En considérant qu'une grenade utilise un détonateur à retardement et non un détonateur à contact, les personnages courageux peuvent essayer de ramasser une grenade et de la rallier. La plupart des personnes programment les grenades pour qu'elles explosent dans les cinq secondes, ce qui fait que les grenades explosent normalement dès qu'elles atterrissent... il reste donc très peu de temps pour qu'un personnage puisse en ramasser une et la rallier.

Le personnage peut choisir une cible vers qui rallier la grenade : le niveau de difficulté sera déterminé par la distance (auquel on ajoutera un modificateur de +5 pour pouvoir réussir à la rallier rapidement) à moins toutefois que les personnages doivent prendre leur temps mais cela peut être très, très risqué). Les personnages peuvent également choisir de ramasser la grenade puis de la rallier aussi loin que possible - le

personnage utilisera alors son Lancer ou son Agilité. Plus le score obtenu sera élevé, plus la distance à laquelle atterrit la grenade sera éloignée. Vous pouvez déterminer la distance en comparant le résultat obtenu aux niveaux de difficulté nécessaires pour lancer des grenades sur un adversaire. Si le jet est supérieur au niveau de difficulté d'une courte portée - Facile (10) - le personnage aura rallié la grenade à courte portée. Si le jet est supérieur à la difficulté d'une moyenne portée - Moyen (15) - la grenade atterrit à moyenne portée. Notez ici que ces portées sont celles des grenades et non celles de leurs rayons d'explosion.

Exemple : Un des pirates voit atterrir à ses pieds la grenade de Tagus. Réagissant rapidement, il s'en saisit et la rallie aussi loin que possible. Le pirate obtient un score de 13 avec son Agilité de 4D. Étant donné que ce score est supérieur à la difficulté Facile (10) de la courte portée d'une grenade, il l'a donc ralliée à une distance correspondant à la portée courte d'une grenade - c'est à dire entre 8 et 20 mètres. Le maître de jeu décide que les pirates ne se trouvent pas dans le rayon d'explosion de la grenade (10 mètres maximum). Le pirate et ses compagnons ne prennent donc aucun dommage au moment où explose la grenade.

COUVERTURE

Il est plus difficile de toucher des personnages lorsqu'ils ne sont pas visibles et qu'ils se trouvent à couvert - quelque chose qui les cache de leurs attaquants.

Dans certaines conditions, comme de la fumée épaisse et du brouillard, ces modificateurs peuvent être ajoutés aux niveaux de difficulté des jets de Recherche ou de Perception utilisés pour repérer des personnages cachés. Si une visibilité médiocre dissimule une cible de Ferme, ajoutez les modificateurs correspondants proposés ci-dessous au niveau de difficulté pour toucher la cible.

Couverture	Modificateur
Fumée légère / Lumière faible	+1D
Fumée épaisse / Lumière de la lune	+2D
Fumée dense / Obscurité totale	+4D

Exemple : Le combat avec les pirates s'est calmé et le champ de bataille est maintenant obscuré par un léger nuage de fumée. Le sergent Tagus remarque des mouvements à proximité de la dernière position des pirates et il décide d'arrêter le feu avec son fusil Cagan. La cible se trouve à moyenne portée - difficulté Moyenne (15) - et la fumée légère obscurcit sa vision, son niveau de difficulté augmente de +1D. Le maître de jeu lance 1D et obtient 5, ce qui augmente le niveau de difficulté de 5. Le niveau de difficulté du garde pour toucher sa cible est donc maintenant de 20.

Les personnages peuvent également se dissimuler derrière des objets solides - comme des murs, des véhicules et stationnement, le bord d'un cratère ou des tranchées - ce qui leur procure une couverture et une protection (consultez les règles concernant la « Protection » ci-dessous). Ajoutez le modificateur de couverture en fonction du niveau de la couverture du personnage.



La couverture est :	Modificateur :
Cachée à 25%	+1D
Cachée à 50%	+2D
Cachée à 75%	+4D
Cachée entièrement	Si la couverture procure une protection totale, l'attaquant ne pourra pas toucher la cible directement ; il devra tout d'abord détruire la couverture.

PROTECTION

Des objets solides peuvent fournir une protection en combat. Si le jet du personnage est égal ou supérieur au niveau de difficulté standard mais inférieur au niveau de difficulté modifié par la couverture, le tir touchera l'objet derrière lequel est caché le personnage. Faites un jet de dommages de l'arme contre le code de Vigueur de la protection.

Protection	Vigueur
Paroi en bois mince	1D
Paroi en bois ordinaire	2D
Paroi métallique ordinaire	3D
Paroi blindée	4D
Paroi méta-blindée	6D

Si le jet de dommages est inférieur au jet de Vigueur de la protection, cette dernière n'est aucunement endommagée et le personnage risé ne subit aucun dommage. Si le jet de dommages est égal ou supérieur au jet de Vigueur de la protection, consultez le tableau ci-dessous.

Jet de dommages supérieur au jet de Vigueur :
de 0 à 5
de 6 à 10
de 11 à 15
de 16 à 20
plus de 21

La protection est :
Très légèrement endommagée
Légèrement endommagée
Grossièrement endommagée
Sévérement endommagée
Détruite

Un personnage abrité derrière une protection peut subir des dommages en fonction des dommages reçus par la protection. Soustrayez les codes des jets de dommages de l'attaque comme indiqué par le tableau ci-dessous.

La protection est réduite :	
Très légèrement endommagée	Sans effet
Légèrement endommagée	+4D
Grossièrement endommagée	-2D
Sévérement endommagée	-1D
Détruite	Le personnage subit les dommages normaux.

Exemple : Le sergent Tagus doit égalet ou dépasser un score de 15 pour toucher le pirate abrité derrière le bord de cratère et ainsi à moyennant peine ou un score de 24 pour le toucher véritablement et lui infliger des dommages. Si Tagus obtient un score de 14 ou moins,

son tir aura complètement manqué sa cible. S'il obtient un score compris entre 15 et 23, son tir touchera le bord du cratère provoquant le pirat.

Disons que Tagus obtient un score égal à 20 ; il touche donc le bord du cratère. Le maître du jeu décide que le bord du cratère possède une Vigueur de 2D. Il lance les deux dés et obtient un total de 7. Tagus jette 6D pour déterminer les dommages de son fusil Coqart et il obtient un score de 17 ; la différence entre ses dommages et la Vigueur du bord du cratère est de 10. Le bord du cratère est donc légèrement endommagé. Cela signifie que le garde a touché le pirate mais qu'il retirera -4D pour déterminer les dommages qu'il lui inflige. Tagus ne lancera donc que 2D de dommages contre la Vigueur du pirate.

ARMURES

Les armures protègent les soldats contre les dommages. Dans le jeu, les personnages qui portent une armure bénéficient d'un bonus d'armure à leur Vigueur lorsqu'ils jettent les dés pour résister aux dommages. N'appliquez pas ce bonus aux autres jets de Vigueur - il n'est applicable que lorsqu'un personnage tente de résister à des dommages.

Exemple : Le sergent Tagus possède une Vigueur de 3D+2 et il porte une armure qui lui confère un bonus de +2D à sa Vigueur pour résister aux dommages. S'il est touché en combat par le tir d'un supra-gaïol, il jetera 5D+2 pour résister aux dommages. Mais s'il effectue un jet de Vigueur pour escalader la falaise abrupte d'une

Trip de modificateurs !

Les combats dans le jeu de rôle des Miroirs-Barons devraient être rapides et amusants. Mais les descriptions des combats, listes et modifications et sont devenus à chaque tour plus longues entre eux dans un ouvrage.

N'oubliez pas que les règles n'existent que pour vous aider à maîtriser le jeu. N'hésitez pas à ignorer certaines règles complexes et à utiliser votre intuition à la place. C'est ce que font souvent de nombreux officiers, surtout au sein des camps de bataille lorsque les seules règles à li dette les autres règles.

Et si les personnages affrontent un adversaire possédant une couverture ? Augmentez simplement quelque peu le niveau de difficulté si l'ennemi est particulièrement abrité derrière une couverture peu résistante ou augmentez-le de façon plus importante s'il est quasi entièrement abrité derrière une couverture solide.

Sur le champ de bataille, vous n'avez pas le temps nécessaire de sortir votre manuel de référence et de consulter des centaines de combats. C'est la même chose dans le jeu - ne tentez pas d'identifier afin de chercher une règle à l'intérieur de cet ouvrage. Sachez simplement de quoi vous avez besoin avant de commencer une partie et débarrassez-vous du reste.



montage, il ne jettera que 3D+2 - ce qui correspond à sa Vigueur naturelle.

Certains armures procurent différents niveaux de protection contre différents types d'attaques. Par exemple, une armure de mercenaire confère un bonus de +2D contre les attaques physiques (balles, armes de corps à corps, pierres) mais seulement un bonus de +1D contre les armes énergétiques (lasers, bazookas soniques).

Plus l'armure offre une bonne protection, plus elle est encombrante. Certaines armures réduisent l'Agilité du personnage et toutes les compétences d'Agilité. Les armures d'Endogarde confèrent un bonus de +2D contre toutes les attaques mais elles infligent une pénalité de -1D à l'Agilité de leurs propriétaires ainsi qu'à toutes les compétences relevant de l'Agilité.

Exemple : Un Endogarde revêtu d'une armure de ce type bénéficie d'un bonus de +2D à sa Vigueur contre tous les types d'attaques mais il subit un malus de -1D à son Agilité. Il a une offre protection supplémentaire mais ses importantes compétences d'Équipeur (5D) et d'Armes à feu (6D) - en réalité son Agilité - et toutes ses compétences relevant de l'Agilité - subissent un malus de -1D quand il porte son armure. À moins qu'il ne soie son armure, il devra néanmoins éviter certaines attaques en utilisant son Équipeur de 4D et il utilisera sa compétence d'Armes à feu de 3D pour tirer.

Une armure peut ne couvrir que certaines parties du corps ; si vous utilisez les règles optionnelles de localisation des blessures, les pièces d'armure deviendront importantes car elles ne protégeront que certaine partie du corps.

Armes endommagées. Lorsqu'une personne portant une armure subit des dommages, l'armure elle aussi subit des dommages.

Blessures subies par le porteur	Dommages à l'armure
Blessé	Légerement endommagé (+1 point de protection)
Inconscient	Gravement endommagé (-1D de protection)
Mortellement blessé	Sérieusement endommagé (inséparable mais réparable)
Tué	Détruite

Vous trouverez des détails concernant la réparation des armures dans la section « Utilisation des compétences de réparation » dans le chapitre « Attributs et Compétences ».

ARMES ENDOMMAGÉES

Les armes peuvent subir des dommages en combat lorsqu'elles tombent au sol, qu'elles subissent les effets d'une explosion ou suite à une « légère complication » conduisant à une panne.

Si une arme subit des dommages, effectuez un jet de Vigueur pour l'arme afin de résister aux dommages. La majeure partie des armes de poing - comme les pistolets ou les couteaux - possèdent une Vigueur de 2D (sauf que soient les dommages qu'elles infligent).

Jet de don. sup. au jet de vigueur :	L'arme est :
de 0 à 5	Très légèrement endommagée
de 6 à 10	Légerement endommagée
de 11 à 15	Gravement endommagée
de 16 à 20	Sérieusement endommagée
plus de 21	Détruite

Les armes légèrement endommagées voient leurs dommages réduits de -1D.

Les armes gravement endommagées voient leurs dommages réduits de -2D et leurs niveaux de difficulté sont pénalisés d'un modificateur de +10 en combat.

Les armes sérieusement endommagées ne fonctionnent plus mais elles peuvent être réparées.

Les armes détruites ne peuvent pas être réparées.

Pour de plus amples informations concernant la réparation des armes, consultez la section « Utilisation des compétences de réparation » dans le chapitre « Attributs et Compétences ».

Note : Vous pouvez également utiliser cette règle pour les dommages infligés aux objets ordinaires. Déterminez la Vigueur de l'objet puis comparez le jet de dommages au jet de Vigueur de l'objet. Raportez-vous ensuite au tableau ci-dessous.

ÉCHELLE

Vous aurez peut-être remarqué qu'un véhicule peut posséder une Vigueur de 2D alors qu'un personnage peut posséder une Vigueur de 4D. Cela signifie-t-il que le personnage est plus résistant que le véhicule ? Bien sûr que non !

Dans le jeu des Méta-Roues, les « échelles » permettent d'indiquer la différence existante entre les différentes tailles des



objets. Vous devez ajouter ou soustraire un certain modificateur aux jets d'attaque, d'évasion et de dommages afin de simuler ces différences.

Les différentes échelles, de la plus petite à la plus grande, sont les suivantes : personnage (et créature), véhicule, chasseur, croiseur et planète.

Les modificateurs de ces différentes échelles reflètent les différences entre de petites cibles fragiles (comme les personnages) et des cibles bien plus grandes et résistantes (comme les croiseurs).

Échelle	Modificateur
Personnage	-
Véhicule	2D
Chasseur	4D
Croiseur	12D
Planète	24D

Lorsque des cibles de la même échelle couvrent le feu d'une sur l'autre, ne tenez pas compte des modificateurs ; faites vos jets d'attaque, d'évasion et de dommages comme à l'accoutumée.

Utilisez seulement ces règles lorsque des adversaires d'échelle différente s'affrontent en combat.

• Calculer la différence entre les deux échelles ; elle deviendra le « modificateur ajusté ».

Exemple : Un biscaïen de l'Étrangerie (échelle chasseur) ouvre le feu sur un caïnessé militaire pirate (échelle croiseur). Le biscaïen possède un modificateur d'échelle de 6D alors que le caïnessé possède un modificateur de 12D. Le modificateur ajusté est donc de 6D (la différence entre les deux modificateurs d'échelle).

Petite échelle contre grande échelle. Lorsqu'un personnage ou un véhicule de petite échelle ouvre le feu sur un personnage ou un véhicule de grande échelle :

- L'attaquant de petite échelle ajoute le modificateur ajusté à son jet d'attaque. Si la cible veut esquiver (ou tenter une « esquivé de véhicule »), elle devra effectuer un jet de Manœuvrabilité (ou d'Évasion).
- La cible de grande échelle ajoute le modificateur ajusté à son jet de Vigance pour résister aux dommages ; l'arme de l'attaquant de petite échelle effectue ses dommages normaux.

Exemple : Le biscaïen ouvre le feu sur le caïnessé. Le canon principal du biscaïen a une commande feu de 2D et il inflige 6D de dommages. Le caïnessé ne possède aucune Manœuvrabilité (MD) mais il possède une Vigance de 3D. Le biscaïen ajoute le modificateur ajusté de 6D à son jet d'attaque pour toucher le caïnessé pirate. Si le biscaïen touche sa cible, il infligera ses dommages normaux de 6D ; le caïnessé étant d'une échelle plus grande, il ajoutera le modificateur ajusté de 6D à sa Vigance de 3D pour résister aux dommages (11D au total).

Grande échelle contre petite échelle. Lorsqu'un personnage ou un véhicule de grande échelle ouvre le feu sur un personnage ou un véhicule de petite échelle :

- L'attaquant de grande échelle effectue son jet d'attaque normal ; la cible de petite échelle ajoute le modificateur ajusté à son jet d'Évasion.
- L'attaquant de grande échelle ajoute le modificateur ajusté à son jet de dommages.

Exemple : Le caïnessé pirate a survécu à l'attaque de biscaïen de l'Étrangerie et il revient au combat armé d'une de ses batteries de canons de défense. Le caïnessé ouvre le feu normalement. Étant donné que le biscaïen est un véhicule de petite échelle, il ajoutera le modificateur ajusté de 6D à sa Manœuvrabilité et son commandant tentera d'éviter les tirs ennemis.

Si le caïnessé touche le biscaïen avec ses tirs de barrage, les pirates pourront ajouter le modificateur ajusté de 6D aux dommages de leur batterie. Le biscaïen effectuera un jet standard de Vigance pour résister aux dommages.

SURPRISE

Lorsque les personnages sont surpris, leurs attaquants peuvent entreprendre leur première action avant que leurs adversaires ne puissent agir. Les personnages surpris ne peuvent utiliser de compétences défensives pour esquiver ou parer cette première action.

Afin de surprendre un autre groupe, chaque personnage devra faire un jet de Discrétion. Lorsque les cibles de l'embarcadé arrivent à portée des personnages cachés (quelques secondes avant que les personnages embarqués n'attaquent), chaque cible pourra faire un jet de Anarchie ou de Perception ; si ce jet est égal ou supérieur à un des jets de Discrétion des personnages cachés, la cible repérera les attaquants et ne sera donc pas touchée par surprise par l'embarcadé. Si aucune des cibles ne remarque les personnages cachés, les cibles seront touchées par surprise.

Les « tirages secrets » décrits dans le chapitre « Les Règles » peuvent être utilisés lors des embarcades afin de ne pas alerter les cibles.

RÈGLE OPTIONNELLE : LOCALISATION DES BLESSURES

Si vous désirez ajouter une certaine tension dramatique à vos combats, vous pouvez déterminer à l'histoirement quelle partie du corps d'un personnage est blessée par un tir (ou un coup). Lancez 1D :

1	Tête
2-3	Torse
4	Bras (lancer un autre dé : 1-3 bras gauche ; 4-6 bras droit)
5	Jambe gauche
6	Jambe droite

BLESSURES

Lorsqu'un personnage est touché par un ennemi, ce dernier lui inflige des dommages.

Les armes de combat à distance infligent normalement des dommages toujours identiques ; un Vapeur-pistol par exemple infligera normalement toujours 4D de dommages.

Lorsque vous infligez des dommages avec une arme de corps à corps, les personnages utilisent leur Vigance plus un bonus pour l'arme. Un couteau-poignard possède un code dé de dommages de Vigance+1D+2 - cela signifie que l'attaquant jette un nombre de dés égal à sa Vigance, plus un dé supplémentaire, plus deux points pour déterminer ses dommages. Certaines armes possèdent une quantité maximum de dommages qu'elles peuvent infliger - comme par exemple « maximum 6D » - et cela indique la quantité maximum de dommages que vous pouvez infliger avec l'arme, quelle que soit la Vigance du personnage.



Concernant les attaques relatives à la compétence *Rapace*, l'attaquant lancera sa *Vigance* pour déterminer les dommages. Certains créatures utilisant la compétence *Rapace* pour attaquer possèdent des armes naturelles comme des griffes qui infligent « *Vigance* » $1D + ou -$ « *Vigance* » $1D+2$ de dommages - lancés tout simplement le nombre de dés correspondant à la *Vigance* de la créature puis ajoutent le coût de l'indigot.

La cible d'une attaque effectue un jet de *Vigance* pour résister aux dommages. Si le jet de *Vigance* du personnage est supérieur au total des dommages reçus, le personnage est indemne. Si le jet de dommages est supérieur, efforcez-vous à la « Table des dommages subis par les personnages » ci-dessous :

Table des dommages subis par les personnages

Jet de dommages supérieur au jet de Vigance :	
de 0 à 5	Effet : Sonné
de 6 à 10	Blessé
de 11 à 15	Inconscient
de 16 à 20	Mortellement blessé
plus de 21	Tué

Exemple : Le sergent Tagus tire sur un pirate avec son fusil *Cogan* et lui inflige 6D de dommages. Le pirate a une *Vigance* de 3D. Tagus obtient un total de 17 pour ses dommages et le pirate obtient un score de 7 pour sa *Vigance*, ce qui nous donne une différence de 10 points. Le pirate est donc blessé. Si le pirate avait réussi à obtenir un score plus élevé que les 17 points de dommages du garde (peut être en utilisant des points de personnage), le tir du fusil *Cogan* ne l'aurait pas affecté. Tagus se retrouve ensuite dans un combat au corps à corps et il dégage son électro-pistolet. Si Tagus touche le pirate, il jette 3D+3 pour sa *Vigance* ainsi que le bonus de 1D+2 du contenu pour un total de dommages de 4D+4.

Les personnages sonnés subissent un malus de -1D pour tous leurs jets d'attribut ou de compétence du round en cours et du round suivant. Un personnage sonné ne subira plus de pénalités après le deuxième round mais cet effet « l'aflectera » encore pendant une demi-heure à moins qu'il ne se repose pendant une minute.

Si un personnage subit un nombre d'effets sonnés égal au chiffre situé avant le « D » de sa *Vigance*, il s'évanouira pendant 2D minutes. Un personnage réussissant un jet de *Premiers soins*

contre un niveau de difficulté Facile (10) réveillera le personnage évanoui.

Les personnages blessés tombent au sol et ne peuvent faire aucune autre action au cours du round. Le personnage subit une pénalité de -1D à tous ses jets d'attribut et de compétence jusqu'à guérison (premiers secours, médiums ou repos naturel). Un personnage à nouveau blessé devient doublement blessé.

Un personnage doublement blessé tombe au sol et ne peut entreprendre aucune autre action jusqu'à la fin du round. Le personnage souffre d'une pénalité de -2D à tous ses jets d'attribut et de compétence jusqu'à guérison. Un personnage dans cet état qui est à nouveau blessé devient inconscient.

Un personnage inconscient tombe au sol et s'évanouit pendant 10D minutes. Le personnage ne peut rien faire jusqu'à ce qu'il soit guéri. Un personnage inconscient qui est blessé ou inconscient à nouveau devient mortellement blessé.

Un personnage qui réussit un jet de *Premiers soins* contre un niveau de difficulté Moyen (13) pourra réveiller un personnage inconscient. Le personnage reprendra ses esprits mais il sera groggy, ne pourra pas utiliser ses compétences et il se déplacera à la moitié de sa vitesse de déplacement « précautionneux » (cf. « Mouvement et Possibilités »).

Un personnage mortellement blessé tombe au sol et s'évanouit. Le personnage ne peut rien faire d'autre que d'attendre sa guérison. Le personnage risque de mourir - lancez 2D à la fin de chaque round. Si le résultat est inférieur au nombre de rounds que le personnage a passé mortellement blessé, le personnage meurt. Un personnage mortellement blessé qui est inconscient ou mortellement blessé à nouveau meurt également.

Un personnage qui réussit un jet de *Premiers soins* contre un niveau de difficulté Moyen (15) peut « stabiliser » un personnage mortellement blessé. Le personnage est toujours mortellement blessé mais il survivra si quelqu'un le conduit à un auto-médic ou si une personne réussit un jet de *Premier Soins* contre une difficulté Moyenne (15) en utilisant un médium ; sinon il mourra (coût est différent de la guérison d'un personnage avec un médic ; cf. « Guérison » ci-dessous).

Un personnage tué meurt. Créez un nouveau personnage.

Exemple : Le sergent Tagus réussit à atteindre un pirate avec son fusil *Cogan*. Le pirate effectue son jet de *Vigance* de 3D et obtient un score de 7 tandis que Tagus obtient un total de 17 pour les dommages de son arme. La différence entre les deux jets étant de 10, le pirate est blessé. Le tir le

fait tomber à terre et il ne peut plus agir pour la durée du round. Jusqu'à ce qu'il soit guéri, le pirate effectuera tous ses jets d'attribut et de compétences avec une pénalité de -1D. S'il est à nouveau blessé, toutes ses actions subiront une pénalité de -2D jusqu'à guérison. Si le pirate est encore une fois blessé, il deviendra inconscient.

Un des compagnons du pirate se fait aussi toucher. Il effectue son jet de Vigener et obtient un score de 9 tandis que Tegan obtient 24 pour ses dommages. La différence de 15 points indique que le pirate est inconscient et qu'il s'évanouit.

Améliorer la résistance. Si vous en possédez suffisamment, vous pouvez utiliser des points de personnage pour augmenter la Vigener de votre personnage et sa résistance aux dommages. Si vous utilisez un point d'Amara au cours du round où vous subissez des dommages, n'oubliez pas de doubler votre Vigener pour résister aux dommages.

Dommages paralysants. Certaines armes infligent des dommages paralysants. Lorsqu'elles touchent un adversaire, calculez les dommages normaux mais considérez tous les résultats supérieurs à « soigné » comme « évanouissement pendant 2D minutes ».

Exemple : Un officier de la sécurité frappe un pirate avec un bâton paralysant. L'officier obtient un total de 21 pour les dommages de l'arme tandis que le pirate obtient un total de 11 pour sa Vigener. Le pirate devrait normalement être « blessé », mais étant donné que le bâton s'inflige que des dommages paralysants, le pirate s'évanouit pendant 2D minutes.

Règle optionnelle : éviter ses coups. Les maîtres de jeu pourraient permettre aux personnages utilisant les compétences *Falco-armes* et *Arts martiaux* d'infliger moins de dommages que le

résultat indiqué par les jets de Vigener et de dommages. Cela reflète le haut degré de discipline des personnages possédant ces compétences et les encourage à faire preuve de miséricorde envers leurs adversaires. Par exemple, les jets de dommages et de Vigener pourraient indiquer qu'un personnage est de sa compétence d'Arts martiaux à blessé son adversaire mais le personnage pourra choisir de le soigner uniquement - il pose ainsi sa clémoire ou il peut aussi l'effrimer de cette façon ou éviter de lui faire trop de mal car il a d'autres projets le concernant.

Règle optionnelle : blessures permanentes. Un personnage qui inflige suffisamment de dommages pour tuer un autre personnage peut au contraire décider de lui infliger une blessure sérieuse et permanente. Un membre pourrait être tranché ou une partie du corps rendue définitivement inutilisable.

En cas de la blessure permanente, la victime sera blessé, doublement blessé ou inconscient - au maître de jeu de choisir.

GUÉRISON

Les personnages peuvent guérir de bien des façons, mais les trois modes de guérison les plus communs sont la guérison naturelle, les Premiers soins et les auto-médics.

GUÉRISON NATURELLE

Un personnage peut guérir naturellement mais ce processus est beaucoup plus lent et plus risqué que les auto-médics. Le personnage doit se reposer pendant une certaine durée puis effectuer un jet de guérison : le personnage utilisera son code de moral de Vigener pour faire un jet de Vigener et ainsi constater s'il guérit de façon naturelle.

Les personnages convalescents doivent passer leur temps à se reposer. Si un personnage essaye de travailler, de faire de l'exercice ou de partir à l'aventure, il devra soustraire -1D à sa Vigener lorsqu'il effectuera son jet de guérison naturelle. Un personnage qui décide de « se la couler douce » et de ne pratiquement rien faire pendant le double de temps nécessaire pourra ajouter un bonus de +1D à son jet de Vigener pour guérir.

Un personnage blessé doit se reposer pendant trois jours avant d'effectuer un jet de guérison.

Jet de Vigener	Résultat
2-4	L'état du personnage empire ; il est maintenant doublement blessé.
5-6	Le personnage reste blessé.
7+	Le personnage est complètement guéri.

Un personnage doublement blessé doit se reposer pendant trois jours avant de faire un jet de guérison.

Jet de Vigener	Résultat
2-4	L'état du personnage empire ; il est maintenant inconscient.
5-6	Le personnage reste doublement blessé.
7+	L'état du personnage s'améliore ; il est maintenant blessé.

Un personnage inconscient doit se reposer pendant deux semaines avant de faire un jet de guérison.



Jet de Vigueur	Résultat
2-6	L'état du personnage empire ; il est maintenant mortellement blessé.
7-8	Le personnage reste inconscient.
9+	L'état du personnage s'améliore ; il est maintenant doublement blessé.

Un personnage mortellement blessé doit se reposer pendant un mois (30 jours) avant de faire un jet de guérison naturelle.

Jet de Vigueur	Résultat
2-6	Le personnage meurt.
7-8	Le personnage reste mortellement blessé.
9+	L'état du personnage s'améliore ; il est maintenant inconscient.

Exemple : Le sergent Tagas reçoit des dommages dans un combat et se retrouve inconscient. Il décide de guérir naturellement. Après deux semaines de repos, il effectue son jet de Vigueur et obtient un total de 14 - son état s'améliore et il n'est plus que doublement blessé.

Afin de guérir encore plus et d'améliorer son état de santé à blessé, il devra se reposer trois jours supplémentaires avant de pouvoir faire un nouveau jet de guérison naturelle.

PREMIERS SOINS ET MEDICINS

Les personnages peuvent utiliser leur compétence de Premiers soins et tout autre équipement leur permettant de soigner des blessures, de panser des plaies et de traiter les blessés directement sur le terrain.

Afin de soigner des blessures sur le terrain, un personnage devra utiliser sa compétence de Premiers soins (ou son attribut de Technique). Un personnage possédant la compétence de Médecine (an) pourra ajouter le code de cette compétence à son jet de Premiers soins. Le niveau de difficulté dépend de la sévérité de la blessure que le personnage essaye de guérir :

Gravité des blessures	Niveau de difficulté
Sonné, évanoui	Facile (10)
Blessé, doublement blessé	Moyen (15)
Inconscient	Difficile (20)
Mortellement blessé	Très difficile (30)

Si le jet de Premiers soins est couronné de succès, l'état du patient s'améliore d'un niveau : les personnages sonnés et blessés sont complètement guéris ; les personnages évanouis reviennent à eux ;

les personnages doublement blessés ne sont plus que blessés ; les personnages inconscients ne sont plus que doublement blessés ; et les personnages mortellement blessés ne sont plus qu'inconscients.

Si le jet de Premiers soins est raté, l'état du patient reste le même. Si le jet de Premiers soins est inférieur de plus de 10 points au niveau de difficulté, la tentative de guérir le personnage a poussé le corps du patient dans ses dernières retranchements - aucune autre tentative de Premiers soins ne pourra être tentée sur lui pendant une journée entière.

Les soignants peuvent essayer de soigner plus d'une fois par jour un personnage à l'aide des Premiers soins. Pour chaque tentative supplémentaire de soigner les blessures, augmenter le niveau de difficulté du jet de Premiers soins d'un niveau.

Exemple : Le sergent Tagas est blessé sur un champ de bataille. Un soignant arrive et effectue un jet de Premiers soins pour traiter ses blessures. Il devra égaler ou dépasser un niveau de difficulté Moyen (15) avec son jet de Premiers soins. Si ce jet est réussi, il guérira complètement les blessures du garde. Si ce jet est raté, Tagas restera blessé. Il pourra alors tenter de faire un nouveau jet de Premiers soins mais il devra cette fois-ci égaler ou dépasser un niveau de difficulté Difficile (20) pour soigner Tagas.

Un personnage peut tenter d'utiliser la compétence de Premiers soins sur ses propres blessures mais il subira une pénalité de -1D en cas d'autres pénalités que le personnage pourrait déjà avoir (si le personnage est par exemple déjà blessé ou inconscient).

Exemple : Le sergent Tagas est blessé (-1D à toutes ses actions) et il ne voit aucun soignant sur le champ de bataille. Il essaye donc de se soigner lui-même. Il devra égaler ou dépasser un niveau de difficulté Moyen (15). La compétence de Premiers soins de Tagas est de 1D mais avec la pénalité supplémentaire de -1D, il subit une pénalité totale de -2D. Il serait peut-être temps qu'il utilise quelques points de personnage s'il veut réussir ce jet.

Medicins. Certains personnages peuvent transporter des médicaments - ce sont de solides petites boîtes contenant divers médicaments, des compléments, des pansements, des produits revitalisants, des drogues énergétiques et des petits instruments utiles pour le diagnostic des malades - afin de soigner encore mieux les individus blessés sur le terrain. On en trouve couramment à bord de la plupart des vaisseaux spatiaux et de nombreux personnages, en particulier les soignants, en transportent afin de pouvoir soigner rapidement un personnage touché.

Les médicaments offrent un bonus de +2D aux jets de Premiers soins. L'équipement se trouvant à l'intérieur de ces trousseaux de secours peut en règle générale traiter quelques patients - de trois à cinq jets de Premiers soins. Les maîtres de jeu devront informer leurs



jours lorsque les médics ne seront plus utilisables en raison du nombre de patients et de la sévérité des blessures que les personnages auront déjà traitées en les utilisant.

Exemple : Le touché essaye de soigner les blessures du garde Tagus sur le terrain. Afin de soigner une personne blessée, il faut réussir un jet de *Premiers soins* contre un niveau de difficulté Moyen (15). En utilisant les objets divers qu'il trouvera à proximité, il pourra tenter de lui faire une attelle, des pansements ou tout autre acte médical - il effectuera alors son jet de *Premiers soins* de 3D. Mais s'il utilise un médic (ce qui la majeure partie des touchés transporteront sur le terrain), il bénéficiera d'un bonus de +2D à son jet de *Premiers soins* - il jettera donc 7D pour soigner Tagus !

AUTO-MEDICS

Des unités robotiques médicales peuvent conduire des interventions d'urgence et des opérations chirurgicales sous la supervision de docteurs. Ces auto-médics, auto-docs ou « bot-docs » de tenir le moins flaquez le commandement possèdent en fait un ensemble impressionnant d'instruments médicaux, d'écrans de contrôle, de moniteurs et de machinerie robotique - tout ceci étant rassemblé au-dessus d'un lit médicalisé. On ne les trouve normalement que dans les hôpitaux très modernes, à bord des gros vaisseaux spatiaux ou des vaisseaux militaires.

Les personnages assistant un auto-medic devront posséder la compétence *Médecine (au)* afin de pouvoir utiliser, programmer et contrôler ses activités. Sur la plupart des planètes, seuls les médecins reconnus par la loi et les scientifiques de haut niveau sont autorisés à utiliser des auto-docs.

Les docteurs doivent effectuer un jet de *Médecine (au)* contre un niveau de difficulté Très facile (5) pour pouvoir programmer et utiliser un auto-medic - quel que soit l'état de santé du patient. Si le jet est réussi, l'auto-medic pourra soigner le personnage mais les soins prendront un certain temps. Cette période de temps inclut les différents traitements médicaux (chirurgie, sutures, médicaments, bandages) ainsi que la conscience.

Un personnage qui désire utiliser un auto-doc mais qui ne possède pas la compétence *Médecine (au)* devra réussir un jet de *Premiers Soins* ou de *Technique* contre une difficulté Méta-difficile (21+). Si le jet échoue, les blessures du patient empireront de deux niveaux - les patients blessés deviendront inconscients, les patients doublement blessés deviendront mortellement blessés et les patients inconscients ou mortellement blessés mourront.

Les auto-médics coûtent une fortune. Si vous travaillez pour le gouvernement ou l'armée et que les soins médicaux sont inclus dans votre contrat, vous n'aurez pas à vous soucier de devoir payer les services d'un auto-doc. Mais les nombreux hôpitaux, cliniques ou centres de soins qui traitent des parias de la société demandent une rémunération pour l'utilisation d'un auto-medic.

Le temps de guérison dépend de la sévérité des blessures.

Gravité des blessures	Durée du traitement	Coût (kublar)
Blessé	1D heures	2D+20 k
Inconscient	4D heures	2D+100 k
Mortellement blessé	1D jours	2D+250 k

Exemple : Le sergent Tagus s'est vu infliger sur le champ de bataille suffisamment de blessures pour le rendre inconscient. Un fantassin porte son corps hors de la zone

de combat et le conduit dans une unité mobile de soins. Le chirurgien de campagne demande alors au fantassin de poser le corps du garde sur le lit médicalisé de l'auto-doc. Le chirurgien doit réussir un jet de *Médecine (au)* contre une difficulté Très facile (5) afin de programmer l'auto-medic - il réussit son jet. Le maître de jeu jette 4D et obtient un total de 9. Neuf heures plus tard, le sergent Tagus s'éveille de l'auto-medic, complètement guéri et prêt à retourner au combat. Si son contrat de travail ne contenait pas les soins médicaux, ou s'il avait été un mercenaire, il aurait dû payer 2D+100 kublar pour recevoir les soins de l'auto-medic.

MÉDICAMENTS

Il existe de nombreux médicaments dans l'univers - des médicaments fabriqués en grand nombre, des drogues fantastiques - dont la distribution est contrôlée avec soin et des remèdes locaux connus uniquement sur certaines planètes lointaines.

Chaque médicament possède des effets différents. Certains peuvent améliorer temporairement les compétences de *Premiers soins* ou de *Médecine (au)* d'un personnage ; d'autres peuvent permettre à un patient de guérir plus rapidement ; d'autres, enfin, ne peuvent soigner que certains types de blessures ou de maladies. Vous pouvez bien évidemment créer de nouveaux médicaments (et les décrire en termes de jeu) dans votre campagne.



J'aime participer à une bonne bagarre. J'espère que vous aimez ça aussi parce que vous savez maintenant comment encaisser et éviter de prendre trop de coups. Mais les tirs au pistolet et les explosions ne représentent qu'une partie de plaisir de combat. Vous aurez besoin de savoir cocher, serrer pilotes des véhicules et effectuer d'autres activités de héros. Pour ce faire, je suis encaissée entre les mains du capitaine Charadyn, un pilote privé. Elle n'est bien évidemment pas aussi bonne que moi, garde du Hégare, mais elle vous apprendra tout de même tout ce que vous devez savoir sur le mouvement et les déplacements.





MOUVEMENT & POURSUITES

Rien n'égale la sensation de s'asseoir pour la première fois aux commandes d'un vaisseau. Que vous pilotiez une navette au-dessus d'une cité suspendue, traversiez un champ de bataille dans une tankar géométrique ou fonciez à travers un champ d'astéroïdes à bord d'un vaisseau spatial profilé, la conduite de tout véhicule procure une sensation qu'il est difficile d'égaler.

Je peux vous l'affirmer car je suis le capitaine Chasabhye, et



J'ai passé ma vie entière à piloter des vaisseaux. En tant que pilote privé, j'ai été engagé pour effectuer des missions de transport pour des personnes bien différentes - mercenaires, corporations des Magarats, noblesse, pirates... J'acceptais toutes les missions qui me rapportaient suffisamment de kabbars et me permettaient d'assouvir ma passion - le pilotage. Regardez la vérité en face : l'espace est immense, et vous ne pouvez l'explorer qu'en vous déplaçant. C'est pourquoi je suis ici, pour vous expliquer comment se résolvent les déplacements. Je commencerai tout d'abord par les bases, car pour le moment, vous ne pouvez pas encore assister aux commandes d'un vaisseau spatial et prendre part à un affrontement titanesque opposant des armées de vaisseaux. Vous devrez tout d'abord assimiler les divers mouvements des personnages - comment sont résolus leurs déplacements, leurs manœuvres, leurs chutes, etc. Nous passerons ensuite à la conduite et au pilotage des véhicules. Si vous connaissez parfaitement votre corps et que vous savez l'utiliser dans l'espace, la conduite de véhicules ne devrait alors vous poser aucun problème. Puis vous aborderez finalement plusieurs notions de combat : comment captiver le tir des faux ennemis, se positionner pour effectuer un tir optimal, et éliminer l'adversaire avant qu'il ne vous élimine.

Et si vous ne pouvez pas attendre, sautez directement au chapitre « *Voyages et Combats spatiaux* » - n'oubliez néanmoins que les informations que vous y trouverez sont introduites dans ce chapitre-ci. Comme je vous l'ai déjà dit, commencez tout d'abord par maîtriser les déplacements de base, puis intéressez-vous aux techniques intermédiaires avant de vous consacrer finalement de jeter au Bistouri dérobé à l'Endogarde et d'allumer le feu en utilisant la puissance combinée de toutes ses batteries.

DÉPLACEMENTS DES PERSONNAGES

Tous les personnages et créatures possèdent un score de Mouvement ; il représente la distance en mètres qu'ils peuvent parcourir en se déplaçant normalement au cours d'un round de cinq secondes. La majorité des personnages possède un Mouvement égal à 10.

Se déplacer est une action, tout comme tirer avec un super-pistolet ou esquiver une attaque. Si un personnage se déplace en courant, il utilisera sa compétence Course, et un personnage qui se déplace en marchant utilisera son attribut Agilité. Un personnage qui se déplace en nageant utilise sa compétence Natation. S'il escalade une surface, il utilisera sa compétence Escalade. Sur un zambou Ygnere, et s'il manœuvre dans un milieu à gravité zéro, il utilisera Manœuvre ou apesanteur. Pour les déplacements inhabituels, comme la natation ou l'escalade, la vitesse de déplacement sera égale au tiers du Mouvement du personnage - le reste de jet ajustera ce score à sa convenance.

Les déplacements sont interprétés comme les autres actions. Vous décrivez le terrain et vous déterminez ensuite un niveau de difficulté ainsi que la valeur qui lui est associée : Très facile (1-5), Facile (6-10), Moyen (11-15), Difficile (16-20), Très difficile (21-30) ou Méta-difficile (31+).

Le joueur décide ensuite à quelle vitesse se déplace son personnage puis il effectue un jet de Course. Si le résultat est égal ou supérieur au niveau de difficulté, le personnage ne rencontre aucun problème lors de son déplacement - si le résultat est inférieur au niveau de difficulté, le personnage risque quelques complications...

VITESSES DE DÉPLACEMENT

Bien qu'un personnage ne puisse se déplacer qu'une fois par round, il peut néanmoins choisir quatre types de déplacements différents.

Ceci correspond à un déplacement lent pour un personnage : il se déplace à la moitié de son Mouvement. Un personnage possédant un Mouvement de 10 se déplacera donc de cinq mètres.

Sur des terrains Très facile (5), Facile (10) et Moyen (15), le déplacement précautionneux est considéré comme une action gratuite ; le personnage ne subit aucune pénalité pour actions multiples et il n'a pas besoin d'effectuer de jet de Course.

Sur des terrains Difficile (20), Très difficile (30) et Méta-difficile (31+), le personnage devra faire un jet de Course dont la difficulté sera réduite d'un niveau. Ainsi, un terrain Très difficile deviendra Difficile à traverser et un terrain Difficile deviendra Moyen.

Exemple : Le capitaine Chausdyne possède une Agilité de 3D+1, une compétence de Course de 4D+1, une compétence d'Armes à feu de 5D+1 et un Mouvement de 10. Elle se déplace précautionneusement pour traverser le lit d'une rivière asséchée - un terrain Facile (10). Etant donné qu'elle se déplace lentement, elle n'a pas besoin d'effectuer de jet - elle se déplace donc automatiquement de cinq mètres. Si elle utilisait son pistolet de défense pointé, elle jeterait 5D+1 pour sa compétence d'Armes à feu car son déplacement est une action gratuite.

Chausdyne arrive ensuite au bord d'une rivière agitée. Elle décide la traverser en sautant de rocher en rocher - un terrain Difficile (20). Elle décide de se déplacer précautionneusement - la difficulté du terrain est donc réduite d'un niveau : Moyen (15). Chausdyne fait un jet d'Agilité de 17 et réussit donc à se déplacer précautionneusement de cinq mètres sur les rochers.

DÉPLACEMENT DE CROISIÈRE

Le déplacement de croisière correspond à la vitesse de marche normale d'un personnage - un personnage possédant un Mouvement de 10 se déplacera donc de 10 mètres.

Le déplacement de croisière est considéré comme une action : un personnage n'aura pas à effectuer de jet de Course sur des terrains Très facile, Facile et Moyen. Il devra par contre effectuer un jet de Course sur des terrains Difficile, Très difficile et Méta-difficile.

Exemple : Chausdyne marche normalement - déplacement de croisière - sur un terrain Moyen (15) et pointe son pistolet de défense sur un garde qui a apparemment



l'intention de l'arrêter. Son Agilité est de 30+1, et sa compétence d'Armes à jet est de 30+1. Elle peut parcourir automatiquement une distance de 10 mètres sans faire de jet d'Agilité, mais son déplacement compte néanmoins pour une action. L'utilisation de son pistolet de défense est considérée comme une seconde action, soit une pénalité de -1D - sa compétence d'Armes à feu est donc réduite à 40+1 pour toucher le garde.

Le pilote tente plus tard de gravir une colline escarpée, un terrain Difficile (20). Elle effectue son jet d'Agilité et obtient un résultat de 16 - Charyadne gravit péniblement quelques mètres avant de rebrouser et de redescendre la colline.

COURSE

La course correspond à un déplacement rapide pour un personnage - il se déplace au double de son Mouvement. Un personnage possédant un Mouvement de 10 se déplace donc de 20 mètres.

Le personnage devra effectuer un jet de Course sur des terrains Très facile, Facile et Moyen. Si le personnage se déplace rapidement sur des terrains Difficile, Très difficile et Méta-difficile, la difficulté sera augmentée d'un niveau : un terrain Difficile deviendra donc Très difficile à traverser, un terrain Très difficile deviendra Méta-difficile, et un terrain Méta-difficile deviendra Méta-difficile +10.

Exemple : Charyadne traverse une étendue d'herbe en courant - un terrain Facile (10). Elle possède 40+1 en Course et obtient un score de 16 - elle parcourt donc une distance de 20 mètres à travers l'étendue.

Le pilote tente ensuite de traverser en courant une étendue rocailleuse et accidentée parsemée de cratères - un terrain Difficile (20). Le terrain est considéré Très difficile (30) car Charyadne court rapidement. Elle fait un jet de Course de 11 - ce qui n'est pas suffisant pour traverser l'étendue rocailleuse. Pour connaître les conséquences de son échec, consultez la section - Echec des déplacements - plus bas.

COURSE JOLIE

La course folle correspond à un déplacement à toute allure pour un personnage - sa vitesse de déplacement de course est quadruplée. Un personnage possédant un Mouvement de 10 se déplace donc de quarante mètres en un round !

Les personnages qui se déplacent à toute allure ne peuvent rien faire d'autre au cours du round, pas même une esquisse ou une parade !

Les terrains Très facile, Facile et Moyen voient leurs difficultés augmentées d'un niveau. Les terrains Difficile, Très difficile et Méta-difficile voient leurs difficultés augmentées de deux niveaux.

Exemple : Charyadne veut traverser l'étendue précédente - Facile (10) - afin d'arrêter son vaisseau avant que le garde ne puisse ouvrir le feu sur elle. Elle décide de courir comme une folle - la difficulté du terrain est donc augmentée d'un niveau, soit Moyen (15). Elle ne pourra pas esquisser le tir du garde si ce dernier venait à la toucher. Elle effectue son jet de Course et obtient un 16 - Charyadne parcourt une distance de 40 mètres et atteint son vaisseau. Imaginons maintenant que pour arrêter son vaisseau, Charyadne doit traverser une forêt dense, remplie de buissons et de lianes. Le maître de jeu décide que le terrain est Difficile (20). Le capitaine ayant choisi de courir à toute allure, la difficulté du terrain est augmentée de deux niveaux, soit Méta-difficile - le maître de jeu attribue une valeur de 15 à la difficulté. Charyadne va devoir utiliser toutes ses ressources physiques si elle veut atteindre son vaisseau...

DEPLACEMENTS PARTIELS

Vous n'êtes pas obligé de parcourir la totalité de la distance définie par votre score de Mouvement. Après avoir choisi une vitesse de déplacement - déplacement précautionneux, déplacement de course, course ou course folle, un personnage peut parcourir une distance comprise entre la moitié et la totalité de son Mouvement.

Exemple : Avec son Mouvement de 10, Charyadne décide de courir à toute allure et peut donc parcourir une distance comprise entre 10 et 40 mètres.

ACCELERATION ET DÉCELERATION

Les personnages peuvent augmenter ou réduire leur vitesse de déplacement d'un ou deux niveaux par round.

Exemple : Charyadne se déplace précautionneusement au cours du premier round. Le round suivant, elle peut continuer de se déplacer précautionneusement, s'arrêter complètement, accélérer sa vitesse d'un niveau pour atteindre un déplacement de course ou accélérer sa vitesse de deux niveaux pour courir. Elle ne peut pas accélérer sa vitesse de trois niveaux et courir à toute allure. On retrouve plus tard Charyadne courant à toute allure dans un couloir. Elle pourra lors du round suivant continuer de courir à toute allure, décélérer pour courir moins vite - course - ou décélérer pour marcher - déplacement de course. Elle ne pourra pas décélérer pour marcher lentement - déplacement précautionneux - ou pour s'arrêter complètement.

DEPLACEMENTS ET ENDURANCE

Les courses folles nécessitent une grande dépense d'énergie de la part des personnages. Un personnage qui maintient cette vitesse devra effectuer un jet d'Endurance à chaque minute.

Le niveau de difficulté du premier jet d'Endurance est Très facile (5) - augmente la difficulté d'un niveau pour chaque jet d'Endurance supplémentaire. Si le personnage rate son jet d'Endurance, il devra se reposer pendant une durée égale au double du temps passé à courir à toute allure.

La course nécessite également des jets d'Endurance, effectués un jet toutes les 10 minutes. Le premier jet sera Très facile (5), et la difficulté sera augmentée d'un niveau pour chaque jet d'Endurance supplémentaire. Si le jet est raté, le personnage devra se reposer pendant une durée égale au double du temps passé à courir.

DIFFICULTÉ DES TERRAINS

Lorsqu'un personnage se déplace, vous devez déterminer la difficulté du terrain qu'il traverse et attribuer le niveau de difficulté lui correspondant.

Très facile (5) : Terrain plat, dégagé et égal sans aucun obstacle - chemins et passages dégagés. Pour le navigation, eau calme.

Facile (10) : Terrain plat mais naturellement inégal, comme un champ, qui peut présenter quelques petits obstacles - comme des rochers, des trous, des buissons ou des branches basses. Pour la navigation, l'eau peut comporter de petits obstacles, comme des branches flottant à la surface, des riziés ou être agitée de courants modérés.

Moyen (15) : Terrain accidenté ou toute étendue comportant de nombreux obstacles - trous profonds, rochers, fourrés ou buissons. Pour la navigation, l'eau peut présenter de nombreux obstacles, tel que dans un endroit confiné, un tunnel étroit, etc.

Difficile (20) : Courir dans un endroit encombré où il est difficile de se déplacer - une foule prise de panique ou une forêt dense. Terrain très accidenté avec de longues excavations, des trous obscurs ou une érablie où les chutes de pierres sont fréquentes. Nager au beau milieu d'une violente tempête ou parer des prédateurs en merade.

Très difficile (30) : Se déplacer sur un terrain très dangereux, comme un champ de mines - nager dans un couloir d'aération et éviter des ventilateurs en mouvement, se trouver à bord d'un vaisseau spatial sur le point de se désintégrer ou être accablé sur le toit d'un véhicule qui effectue des manœuvres dangereuses. Nager dans un mer démonté, sous la tempête, baloté par des rafales énormes.

Mini-difficile (31+) : Terrain pratiquement infranchissable - courir au milieu d'une avalanche ou dans un couloir qui s'effondre, remplir de farine et de paquets de commande qui explosent sur le passage du personnage. Pour la rature, nager au centre d'un ouragan ou d'un ouragan.

MANŒUVRES

Les niveaux de difficulté des déplacements s'appliquent aux manœuvres standards - déplacements en ligne droite, quelques virages et d'autres mouvements aussi simples. Si un personnage doit effectuer des manœuvres plus difficiles, comme courir entre des personnes ritualiques très rapprochées, attraper un objet au vol tout en courant ou attraper un objet se trouvant sur un comptoir tout en courant à toute allure, vous pouvez ajouter si nécessaire les modificateurs suivants :

+1-3 pour une manœuvre demandant peu d'efforts et de coordination.

+6-10 pour une manœuvre demandant une coordination et des efforts modérés.

+11-15 pour une manœuvre demandant beaucoup de concentration et qui semble très difficile à réaliser en se déplaçant rapidement.

+16 ou plus pour des manœuvres qui semblent extrêmement difficiles, et ce n'est impossible à réaliser en se déplaçant rapidement.

Les personnages en mouvement doivent souvent réaliser des processus nécessitant l'utilisation combinée de plusieurs compétences - courir puis sauter au-dessus d'un fossé, ou courir puis escalader un mur. Les personnages doivent effectuer leurs jets de déplacement, puis des jets d'Escalade/aut.

ÉCHEC DES DÉPLACEMENTS

Un personnage qui rate un jet de déplacement devra ralentir ou risquer de tomber et de se blesser. Calculer la différence de points constants entre la valeur du niveau de difficulté choisi et le résultat du déplacement manqué du personnage, puis consultez les résultats suivants :

1-3 : **Faire faux.** Le personnage perd l'équivalent pendant une seconde. Bien qu'il puisse tenter une déplacement, toutes ses actions au cours de ce round subissent une pénalité de -1D, en plus des pénalités pour actions multiples.

+4 : **Gêné.** Le personnage glisse et manque de tomber. Le personnage ne pourra parcourir que la moitié de la distance initialement déterminée. Toutes ses actions au cours de ce round subissent une pénalité de -2D, et toutes ses actions du round suivant subissent une pénalité de -1D, en plus des pénalités pour actions multiples.

7-20 : **À genoux.** Le personnage tombe à la moitié de la distance qu'il doit parcourir, mais il réussit à se rattraper et se retrouve à genoux. Il ne peut entreprendre aucune autre action jusqu'à la fin

du round, et toutes ses actions lors du round suivant subissent une pénalité de -2D.

18-25 : **Chute mineure.** Le personnage chute au quart de la distance qu'il doit parcourir et subit quelques éraflures et contusions d'ambrosiens. Il ne pourra pas entreprendre d'autres actions jusqu'à la fin du round, et lors du round suivant. Il subit quelques blessures mais ses dommages de collision sont réduits de -1D. Le personnage subit donc 1D de dommages s'il se déplaçait en courant à toute allure - il ne subit aucune dommage s'il se déplaçait plus lentement. Consultez la section - Collisions - ci-dessous.

16-20 : **Chute.** Le personnage chute et blesse certainement un objet proche. Il subit des éraflures et des contusions d'ambrosiens - les personnages malchanceux peuvent se faire des fractures, des entorses ou pire. Effectuez un jet de dommages de collision standard.

24+ : **Chute grave.** Le personnage fait une mauvaise chute et peut sérieusement se blesser. Augmentez les dommages de collision de +2D.

COLLISIONS

Les dommages de collision dépendent de la vitesse à laquelle se déplaçait le personnage.

Déplacement	Dommages pour le personnage
Déplacement précautionneux	1D
Déplacement de course	2D
Course	3D
Course folle	4D

Opposez ces dommages à la Vigence du personnage, comme indiqué dans la section - Blessures - du chapitre - Combat et Blessures -.

Exemple : Charadyre se déplace en courant et rate son jet de Course de 18 points. Elle subit donc une - Chute -, trébucher, tomber et se fait mal. Elle subit donc 1D de dommages, car elle se déplaçait effectivement en courant.

DÉPLACEMENT DES VÉHICULES

Le déplacement des véhicules fonctionne à peu près de la même manière que celui des personnages.

Chaque véhicule possède un score de Mouvement, qui représente le nombre de mètres qu'un véhicule peut parcourir en se déplaçant normalement au cours d'un round. Les caractéristiques d'un véhicule comprennent également sa vitesse maximale, exprimée en kilomètres par heure - elle apparaît au côté de son Mouvement. Par exemple, les caractéristiques d'une jeep de reconnaissance sont indiquées ainsi : - Mouvement : 45, 130 km/h -.

Se déplacer est une action, tout comme ouvrir le feu avec un canon ou essayer une attaque. Un véhicule ne peut se déplacer qu'une fois par round.

Lorsque vous savez confrontés à des véhicules qui tentent, utilisez la compétence Pilotage. Elle s'applique à tout véhicule qui se déplace au-dessus du sol, même si celui-ci se contente de planer à un mètre au-dessus du sol. La compétence Conduite sera utilisée pour diriger des véhicules évoluant en surface ou sous la surface, en milieu solide ou liquide. La compétence Escapade est également considérée comme une compétence de véhicule lorsqu'un escopadette est porté et utilisé pour effectuer des manœuvres. Si le conducteur ne possède pas la compétence de véhicule appropriée, utilisez son attribut Mécanique. Les caractéristiques de la majorité des véhicules précisent la compétence de véhicule qui leur est associée.

Lorsqu'un véhicule se déplace, décrivez le terrain puis déterminez un niveau de difficulté, ainsi que la valeur qui lui est associée - comme pour les déplacements de personnages. Le joueur décide ensuite à quelle vitesse son personnage désire conduire le véhicule puis il effectue un jet de Conscience ou de Pilotage - ou toute autre compétence appropriée. Si le véhicule possède une caractéristique Manipulable, vous pouvez l'ajouter au résultat du jet de compétence du conducteur/pilote.

Si le jet est égal ou supérieur au niveau de difficulté, le véhicule se déplacera sans aucun problème - si le jet est inférieur, le véhicule subira un « échec de déplacement ».

VITESSES DE DÉPLACEMENT

Bien qu'un véhicule ne puisse se déplacer qu'une fois par round, il a le choix entre quatre vitesses différentes.

DÉPLACEMENT PRÉCAUTIONNEUX

Ce déplacement correspond à une vitesse assez lente - le véhicule se déplace à la moitié de son Mouvement. Un véhicule possédant un Mouvement de 200 se déplacera donc de cent mètres.

Sur des terrains Très facile, Facile et Moyen, le déplacement précautionneux est considéré comme une action gratuite - le conducteur n'a pas besoin d'effectuer de jet de Conscience ou de Pilotage.

Sur des terrains Difficile, Très difficile et Méta-difficile, le personnage doit effectuer un jet de Conscience ou de Pilotage mais la difficulté est réduite d'un niveau. Un terrain Très difficile (30) sera donc considéré comme Difficile (20), et un terrain Moyen (15) deviendra Facile (10) à traverser.

Exemple : Lancer Gadrig est sorti pour débucher les positions de Toumei, sans commandes d'une jeep de reconnaissance. Il possède une compétence Conscience de 3D+2 et une compétence Artillerie de 3A. La jeep de reconnaissance possède un Mouvement de 45 - vitesse maximale : 130 km/h - et une Manipulable de 1D+2. Il roule précautionneusement sur un sol ondulé - un terrain Facile (30). Lancer n'a pas besoin de faire de jet de Conscience - la jeep avance automatiquement de 23 mètres. S'il utilisait le canon arrière de la jeep, il jeterait alors 5D pour sa compétence d'Artillerie, car son déplacement est une action gratuite.

Lancer arrive ensuite dans un étroit et sinistre défilé sous une pluie torrentielle - le terrain est Très difficile (30). Il décide de conduire précautionneusement dans le défilé - la difficulté du terrain est donc réduite d'un niveau, et le terrain est maintenant Difficile (20). Lancer additionne

son score de Conscience de 5D et la Manipulable de la jeep, 1D+2. Il obtient un score de 21. Lancer arrive donc à traverser le canyon au volant de sa jeep sans rencontrer trop de difficultés, mais il sait néanmoins que s'il augmente la vitesse de sa jeep, il pourrait peser un obstacle et l'endommager.

DÉPLACEMENT DE CROISIÈRE

Ce déplacement correspond à la vitesse de croisière standard d'un véhicule - il peut parcourir une distance égale à son score de Mouvement.

Le déplacement de croisière compte comme une action, mais le pilote n'a pas besoin de faire de jet sur des terrains Très facile, Facile et Moyen. Il devra par contre effectuer un jet pour conduire/piloter son véhicule sur des terrains Difficile, Très difficile et Méta-difficile.

Exemple : Lancer conduit sa jeep de reconnaissance sur une strada dégagée - un terrain Facile (10) - mais un véhicule de patrouille ennemi se rapproche. Il peut passer automatiquement en vitesse de croisière, pour que le véhicule se déplace de 45 mètres (son score de Mouvement), mais cela comptera comme une deuxième action, et il ne lancera donc que 4D - pénalité de -1D pour actions multiples sur sa compétence d'Artillerie de 5D - pour tirer sur le véhicule ennemi.

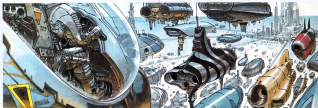
Plus tard, Lancer conduit sa jeep au milieu d'une forêt dense - un terrain Difficile (20) - et il passe en vitesse de croisière. Il additionne son jet de Conscience et la Manipulable de la jeep, et obtient un score de 22. Il arrive donc à manœuvrer sa jeep entre les branches sans trop érafler sa peinture.

DÉPLACEMENT À GRANDE VITESSE

Le déplacement à grande vitesse permet de pousser un véhicule pour qu'il aille plus vite - le véhicule se déplace alors au double de son Mouvement.

Le pilote doit effectuer un jet sur des terrains Très facile, Facile et Moyen.

Lorsqu'il se déplace à grande vitesse, la difficulté est augmentée d'un niveau sur des terrains Difficile, Très difficile et Méta-difficile - un terrain Difficile devient donc Très difficile à traverser, un terrain Très difficile devient Méta-difficile et un terrain Méta-difficile devient Méta-difficile+10.



Exemple : Lancer pousse sa jeep à grande vitesse dans une plaine herbeuse et dégagée - un terrain Facile (10). Il additionne son jet de Conduite et la Manipulabilité de la jeep, et obtient un score de 19 - sa jeep parcourt donc 90 mètres à travers la plaine.

Plus tard, Lancer tente de pousser sa jeep à grande vitesse au milieu d'une circulation dense - un terrain Difficile (20). Étant donné qu'il se déplace à grande vitesse, le terrain devient Très difficile (30) à travers. Lancer additionne sa Conduite et la Manipulabilité de la jeep, et obtient un résultat de 27 - il échoue donc. Pour connaître les conséquences de son échec, consultez la section « Échec des déplacements » plus loin.

DEPLACEMENT À TOUTE ALLURE

Un déplacement à toute allure permet de pousser un véhicule à sa vitesse maximale - il se déplace au quadruple de son Mouvement.

Un personnage qui conduit un véhicule à toute allure ne peut rien faire d'autre au cours du round, y compris esquiver avec son véhicule ou attaquer avec les armes du véhicule.

Sur des terrains Très facile, Facile et Moyen, augmenter la difficulté d'un niveau. Sur des terrains Difficile, Très difficile et Métr-difficile, augmenter la difficulté de deux niveaux.

Exemple : Lancer sait que des véhicules ennemis se rapprochent de lui, et une étendue dégagée s'ouvre devant lui. Il décide de pousser sa jeep à toute allure, espérant ainsi distancer les conducteurs ennemis. L'étendue dégagée est considérée comme un terrain Facile (10). Lancer se déplace à toute allure, le terrain devient donc Moyen (15). Lancer obtient un total de 21 avec sa Conduite et la Manipulabilité de la jeep - le véhicule, au Mouvement de 45, arrive donc à se détacher et parcourt 180 mètres !

Lancer décide quelque temps après de pénétrer au cœur d'une forêt dense. Ce terrain est Difficile (20), mais étant donné que la jeep de Lancer se déplace à toute allure, la difficulté du terrain est augmentée de deux niveaux - et devient donc Métr-difficile (35). Lancer jeta SD+2 pour sa compétence de Conduite et 1D+2 pour la Manipulabilité de la jeep - il obtient un total de 27. La tâche était donc trop difficile pour lui. Pour savoir ce qui arrive au véhicule et à Lancer, consultez la section « Échec des déplacements » plus loin.

ACCELERATION ET DÉCELERATION

Les véhicules peuvent augmenter ou réduire leur vitesse d'un niveau par round.

Exemple : La jeep de reconnaissance de Lancer se déplace en vitesse de croisière lors du premier round. Le round suivant, Lancer pourra maintenir cette vitesse de croisière, décélérer pour atteindre une vitesse plus lente ou accélérer pour atteindre une grande vitesse - il ne peut pas pousser sa jeep à toute allure.

Un peu plus tard, Lancer pousse sa jeep à toute allure dans une forêt. Il prend un virage et se retrouve face à une impasse. Bien qu'il aimerait pouvoir stopper complètement sa jeep, Lancer ne peut que décélérer pour passer en grande vitesse. Il freine donc et commence à prior !

DEPLACEMENTS PARTIELS

Les véhicules peuvent parcourir en un round une distance

comprise entre la moitié et la totalité de leur Mouvement.

Exemple : La jeep de reconnaissance de Lancer, qui possède un Mouvement de 45, se déplace à grande vitesse - 90 mètres. La jeep peut donc parcourir une distance comprise entre 45 et 90 mètres.

DEPLACEMENTS SUR UNE LONGUE DISTANCE

Les déplacements à toute allure font souffrir quelque peu les véhicules - un véhicule se déplaçant sans s'arrêter à toute allure devra effectuer un jet de Vigance toutes les 10 minutes.

Le premier jet de Vigance est Très facile (3) - augmenter la difficulté d'un niveau pour chaque jet supplémentaire. Si le véhicule rate son jet de 1 à 10 points, il souffre d'une soif - telle qu'une surchauffe du moteur, par exemple - et devra se reposer - pendant une durée égale au double du temps passé à se déplacer à toute allure. Si le jet est manqué de 11 points ou plus, le véhicule subit une panne mécanique - un jet de Réparation contre un niveau de difficulté Moyen (15) sera nécessaire, ainsi qu'au moins une heure minimum.

Les déplacements à grande vitesse nécessitent également des jets de Vigance une fois par heure. La difficulté du premier jet est Très facile (3) et augmente d'un niveau pour chaque jet supplémentaire.

DIFFICULTÉ DES TERRAINS

Très facile (3) : Conduite sur des surfaces artificielles, planes et ne comportant aucun obstacle, comme des routes - conduites au milieu d'une circulation fluide, piloter un vaisseau atmosphérique ou extra-atmosphérique au-dessus d'une surface stable et plane.

Facile (10) : Conduite sur des surfaces égales comportant des obstacles mineurs - circulation modérée, piloter un vaisseau à basse altitude au-dessus d'un terrain inégal ou au milieu d'une circulation modérée comme sur une autoroute ou dans les rues d'une cité.

Moyen (15) : Conduite à grande vitesse au milieu d'une circulation dense - sur un terrain accidenté ou au milieu d'un orage violent sous un ciel très éclairci, piloter un vaisseau au-dessus d'un terrain très inégal, au fond d'un gouffre ou dans toute autre situation où la visibilité est sévèrement limitée, lors d'un orage violent ou par un épais brouillard.

Difficile (20) : Conduite un véhicule sur un terrain très accidenté - à flanc de montagne, dans un champ de mines ou sous une pluie de météores. Marcher ou pansaître au milieu d'une circulation dense ou comportant d'autres obstacles majeurs, piloter un vaisseau à répétitions au milieu d'une forêt dense ou à travers un défilé sinistre.

Très difficile (30) : Conduite dans une cité pendant un tremblement de terre ou une bataille légitime - les balles font tout autour de votre véhicule, les bâtiments s'effondrent devant vous ou l'autoroute sur laquelle vous conduisez commence à s'effriter.

Métr-difficile (31+) : Conduite ou piloter dans des situations pratiquement impossibles - tenter de naviguer à travers des marais ou les branches et les plantes bloquent la voie à chaque virage, frayer un milieu d'une immense machine de feu et tenter d'éviter de se faire broyer.

MANŒUVRES

Les différents niveaux de difficulté des terrains correspondent à des manœuvres standardes : déplacements en ligne droite, quelques virages et d'autres déplacements aussi simples. Si un pilote désire effectuer une manœuvre plus difficile, comme

franchir un obstacle ou effectuer un virage serré à grande vitesse, utiliser les modificateurs suivants :

+3-5	La manœuvre est relativement simple.
+6-10	La manœuvre est quelque peu difficile et nécessite une certaine compétence.
+11-15	La manœuvre est très difficile et le conducteur ou le pilote doit être très talentueux - ou chanceux.
+16 ou plus	La manœuvre semble pratiquement impossible - seuls les meilleurs pilotes pourront s'offrir une manœuvre aussi difficile.

Voici quelques exemples de manœuvres, ainsi que leurs niveaux de difficulté correspondants. Les maîtres de jeu et les joueurs ne sont pas limités à cette liste - les personnages peuvent tenter bien d'autres manœuvres, dont les difficultés seront déterminées par le maître de jeu.

Tir à queue. Véhicules terrestres, +6 à +17 selon la situation. Le véhicule freine, dérape et effectue une tête à queue. Il ne se déplace qu'à la moitié de son Mouvement, mais termine son action de déplacement face à la direction opposée.

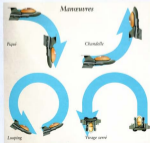
Chandelle ou Piqué. Véhicules atmosphériques ou extra-atmosphériques, +6 à +20, voire plus selon la situation. Le véhicule effectue une chandelle ou un piqué - angle extrême de 45° ou plus.

Virage serré. Véhicules terrestres, atmosphériques ou extra-atmosphériques, +6 à +17 selon la situation. Le véhicule effectue un virage extrêmement serré - supérieur à 45° - tout en se déplaçant à grande vitesse. Le modificateur approprié dépend de la vitesse du véhicule et de la difficulté à prendre le virage sans perdre le contrôle du véhicule.

Saut. Véhicules terrestres, +7 à +20 selon la situation. Le véhicule effectue un saut depuis un point, une falaise, un tremplin ou tout autre obstacle. La difficulté dépend de la distance à franchir et du contrôle du véhicule lors de l'atterrissage.

Looping. Véhicules atmosphériques ou extra-atmosphériques, +13 à +17 selon la situation. Le véhicule effectue un looping pendant le cours de toute ses actions.

Rotation. Tous types de véhicules, +7 à +17, voire plus selon la situation. Certains véhicules volants se déplaçant à une vitesse de croisière ou inférieure peuvent pivoter complètement - c'est à dire changer leur direction jusqu'à 360° - sans modifier leur inertie.



ECHIC DES DÉPLACEMENTS

Un véhicule qui rate un jet de déplacement peut être contraint de ralentir, de peur de heurter un obstacle.

Calculez la différence de points existants entre la valeur du niveau de difficulté choisi et le résultat du déplacement marqué du véhicule - consultez ensuite les résultats suivants :

1-3 : **Léger dérapage.** Le véhicule effectue un léger dérapage, fait un arrêt, et le conducteur tente de pousser de perdre le contrôle. Bien que le véhicule termine son déplacement, toutes les actions du pilote subissent une pénalité de -1D jusqu'à la fin du round - en plus des pénalités pour actions multiples.

4-6 : **Dérapiage.** Le véhicule dérappe de justesse à une poste de contrôle et ne parvient que le moitié de son déplacement initialement prévu. Toutes les actions du pilote subissent une pénalité de -1D jusqu'à la fin du round - toutes ses actions lors de round suivant subissent une pénalité de -1D, en plus de celles pour actions multiples.

7-10 : **Veille.** Le véhicule ne parvient que le quart de son déplacement complet, et devient incontrôlable. Aucun autre déplacement ne peut être effectué jusqu'à la fin du round en cours et pendant le suivant. Si le véhicule n'a pas subi de collision, il pourra repartir dans deux rounds.

11-15 : **Collision mineure.** Le véhicule heurte un autre véhicule ou un obstacle proche. Réduisez les dommages de collision de -1D ; consultez la section « Collisions des véhicules » ci-dessous. Si le véhicule n'a rencontré aucun obstacle, il deviendra juste incontrôlable et ne pourra repartir si ce round-ci, ni le round suivant.

16-20 : **Collision.** Le véhicule percute un autre véhicule ou un obstacle proche, et subit des dommages de collision standards - consultez la section « Collisions des véhicules ». Si le véhicule ne percute aucun obstacle, il peut devenir incontrôlable ou, si le maître de jeu le désire, se remettre, se retourner ou subir une autre collision.

21+ : **Collision majeure.** Le véhicule percute un obstacle, et l'angle de collision est tellement mauvais que les dommages de collision sont augmentés de +4D - consultez la section « Collisions des véhicules ». S'il n'y a aucun obstacle sur la route de véhicule, ce dernier dérape de façon incontrôlable ou subit une autre collision importante.

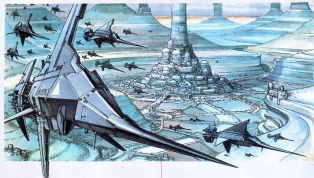
COLLISIONS DES VÉHICULES

Les dommages de collision dépendent de la vitesse à laquelle se déplaçait le véhicule. Lorsque vous déterminez les dommages de collision entre des vaisseaux ou des objets d'échelles différentes, n'oubliez pas d'appliquer les modificateurs appropriés aux différentes échelles.

Vitesse	Dommages de collision
Déplacement précautionneux	2D
Déplacement de croisière	4D
Déplacement à grande vitesse	6D
Déplacement à toute allure	10D

Déterminez les dommages de collision et opposez-les à la Vigueur du véhicule. La section « Dommages des véhicules - détaillée dans « Combat et véhicules » vous expliquera les conséquences de ces dommages.

Si le véhicule en percute un autre, les dommages changent en fonction de l'angle de la collision.



Collision frontale	+3D
Collision arriéro-latérale	-3D
Collision à angle droit	0D

Vous pouvez également ajuster les dommages de collision en fonction de l'obstacle que percute le véhicule. Si un véhicule heurte un mur en béton armé, il subira les pleins dommages. En revanche, une surface un peu moins « dure », comme du grillage ou d'épais buissons, pourra absorber certains des dommages tout en ralentissant le véhicule - vous pouvez décider de réduire les dommages de collision de -1D, -2D ou plus.

Prenez soin de décrire très précisément les collisions, car elles constituent un des points forts de toute scène de poursuite.

Exemple : Lancer conduit sa jeep de reconnaissance à grande vitesse. Le niveau de difficulté est de 20, mais il réajuste qu'un résultat de 6 - ayant fait son jet de 14 points, sa jeep subit une « Collision mineure ». Le déplacement à grande vitesse inflige normalement 6D de dommages, mais ces dommages sont réduits de -3D en raison de la collision mineure. Pour résister aux dommages de collision, le maître de jeu jette 3D, et Lancer 2D+2 - soit la Viguerie de la jeep.

Plus tard, Lancer rate encore un autre jet de déplacement - cette fois-ci, le jet est soit de 14 points. Lancer conduisait sa jeep de reconnaissance à grande vitesse, et cette dernière subit une « Collision majeure » - le déplacement à grande vitesse inflige 6D de dommages et la collision majeure ajoute +4D de dommages supplémentaires. Sa jeep de reconnaissance subit donc 10D de dommages !

COMBAT ET VÉHICULES

Les combats de véhicules sont résolus de la même manière que les combats ordinaires. L'action est également divisée en rounds

de cinq secondes. Attaquer en utilisant les armes montées sur un véhicule nécessite trois étapes standards :

- Déterminer le niveau de difficulté pour toucher la cible, en fonction de la portée.
- L'attaquant effectue son jet de compétence - généralement *Artilerie* ou *Mécanique*.
- Si le jet est égal ou supérieur au niveau de difficulté, l'attaquant touche la cible. Effectuez alors les dommages - consultez la section « Dommages des véhicules » ci-dessous.

Exemple : Lancer utilise le canon arrière de sa jeep de reconnaissance pour tirer sur un trankar ennemi qui le poursuit. Le trankar se trouve à 75 mètres de distance - cela représente une portée moyenne pour le canon arrière de Lancer, qui doit donc réussir un jet d'*Artilerie* contre un niveau de difficulté Moyen (15) pour le toucher. Lancer possède 5D en *Artilerie*, et le canon arrière de la jeep dispose d'un ordinateur de visée de 1D. Si Lancer décide de tirer tandis que sa jeep s'arrête au point mort, il jettera 6D pour toucher - si son score égale ou dépasse 15, le tir de Lancer touchera le trankar ennemi.

COMPÉTENCES DE RÉACTION

La cible peut effectuer un jet de compétence de situation qui sera considéré comme une esquive de véhicule. Ajoutez la *Conduite du conducteur* - ou toute autre compétence appropriée - à la *Maniabilité du véhicule*. Ce score déterminera le nouveau niveau de difficulté pour toucher le véhicule.

Exemple : Le conducteur du trankar ennemi décide d'effectuer une esquive de véhicule afin d'éviter le tir de Lancer. Sa *Conduite* est de 4D, et la *Maniabilité* du trankar de 1D - le résultat de son esquive de véhicule est de 17, ce qui détermine le nouveau niveau de difficulté pour toucher le trankar.

Réaction totale. Le conducteur peut effectuer une réaction totale.

Effectuer l'esquive du véhicule - cette action constitue la seule action possible au cours du round. Le personnage effectue son jet de Conscience - ou toute autre compétence appropriée - et le jet de Manipulation du véhicule, et y ajoute le niveau de difficulté de toutes les attaques dirigées contre le véhicule pendant ce round.

Exemple : Plus tard, Lance se rue à nouveau le feu sur le trankar. Il se trouve toujours à moyenne portée - le niveau de difficulté est donc Moyen (15). Le conducteur du trankar essaie d'échapper une réaction totale avec une esquive de véhicule - il jette 4D, sa Conscience de 4D ajoute à la Manipulation de 0D, et obtient un score de 18. Tant donné que cette esquive de véhicule est une réaction totale, le nouveau niveau de difficulté de Lance pour toucher le trankar est de 25 - le conducteur du trankar ne peut pas contre son faire d'autre au cours du round, pas même déplacer son véhicule dans la direction désirée.

MODIFICATEURS DE COMBAT DES VÉHICULES

Tous les modificateurs inclus dans le chapitre « Combat et Blessures » s'appliquent aux combats entre véhicules. Certains modificateurs supplémentaires entrent cependant en jeu.

Échelle. Assurez-vous de ne pas oublier les modificateurs relatifs à l'échelle pour le combat entre véhicules de tailles différentes.

Conscience. La majorité des véhicules procure une protection au conducteur et aux passagers transportés - elle est indiquée sous la forme Armure, 1A, 1E, 1A ou Complète. Ajoutez les modificateurs relatifs à la conscience et à la protection comme il est précisé dans le chapitre « Combat et Blessures ».

ARMES DE VÉHICULES

La description des armes de véhicules indique la compétence requise pour utiliser l'arme, l'ordinateur de viser et les dommages, ainsi que la cadence de tir et le rayon d'explosion, s'il en existe un.

Portée. Si une arme possède quatre portées, la première correspond alors à la portée à bon porteur - un niveau de difficulté Très facile (5). Tout ce qui se trouve à une distance inférieure à cette portée est bien trop rapproché du véhicule pour que l'arme puisse viser avec précision - le niveau de difficulté devient alors Très difficile (30). Ceci est assez fréquent, car le montage d'arme et le mécanisme qui maintiennent en place l'arme ne lui permettent pas de s'ajuster suffisamment pour tirer sur des cibles aussi rapprochées.

Exemple : Le canon principal du trankar possède les portées suivantes : 10-50/150/300. Tout ce qui est situé entre 10 et 50 mètres se trouve à bon porteur. Tout ce qui se rapproche de l'arme à moins de 10 mètres est considéré comme inférieur à la portée à bon porteur - la difficulté pour toucher est donc Très difficile (30).

Équipage. L'équipage d'une arme indique le nombre d'artilleurs nécessaires pour utiliser l'arme en combat. Une indication du type « Équipage : 1 » indique que l'arme peut être utilisée par une seule personne. Une indication du type « Équipage : 2 » précise que deux personnes doivent être présentes pour faire fonctionner l'arme, mais seule une des deux personnes utilise sa compétence d'Artilleur pour toucher un adversaire. Si l'arme ne comporte aucune indication quant à son Équipage, cela signifie que le pilote lui-même peut l'utiliser pour tirer.

MAÎTRISER DES POURSUITES CINÉMATOGRAPHIQUES

Une fois les règles mécaniques en jeu, permettez de déterminer tous les déplacements au cours de chaque round, avec des jets créatifs à adapter aux approches plus « cinématographiques » lorsque vous manœuvrez des personnes ou des véhicules entre véhicules durant une partie.

Le combat cinématographique se concentre sur les personnages situés à bout de véhicules qui filent dans les airs, tandis que les jets créatifs laissent une ampleur à l'air - déterminez un niveau de difficulté, lancez les personnages (une fois jeté de conscience), donnez une rapide description de ce qui se joue (sans imaginer et maintenir le rythme de la partie).

Que les véhicules soient distants de 100 mètres ou de 1000 mètres n'est pas aussi important que de rendre excitante la poursuite ou la bataille à laquelle participent les personnages des joueurs - elle devrait être tout droit sortie de la bande dessinée des Métalheures.

Combinez les rounds et les scènes afin de maintenir le rythme constant de la partie. Plutôt que d'effectuer des jets de jet à chaque round, regroupez plusieurs rounds de déplacement en une seule scène (laissez les joueurs obtenir à quelle vitesse ils se déplacent et laissez-les lancer les jets quelques jets de Conscience - ou de toute autre compétence appropriée. Si les joueurs éprouvent un déplacement le niveau de difficulté des tests, il ne rencontreraient aucun problème - à moins que soit inférieure un niveau de difficulté, ils devraient alors subir un risque de subir une collision mortelle.

Comptez ensuite les jets de Conscience de leurs adversaires aux leurs - si les personnages du maître de jeu se trouvent bien les uns derrière les autres, mais qu'ils sont néanmoins séparés de très bons résultats, ils peuvent

peut-être rattraper les personnages des autres. Si leurs adversaires sont obtus des résultats malheureux, les personnages peuvent alors peut-être réussir à leur échapper. Une fois que vous avez planifié le début, vous pouvez diriger l'effacement round après round au fur et à mesure que le déroulement de la partie se rapproche. Lorsque vous dirigez des combats round après round, n'hésitez pas à déformer les règles afin de favoriser la narration d'une histoire grandiose - évitez simplement les parties, les difficultés des tests et les niveaux de difficulté.

Concentrez-vous sur une narration palpitante - « Le trankar essaie d'échapper en grondant dans la forêt, évitant des centaines de buissons sans un membre et passant à l'échelle. Il dirige maintenant son canon principal sur votre jeep de reconnaissance puis il ouvre le feu ? Que faites-vous ? »

Cette méthode narrative peut être un peu réaliste, mais le jeu n'est pas plus fluide, et vous avez la liberté d'ajuster les niveaux de difficulté pour correspondre au niveau des besoins de votre histoire.

Pour de plus amples informations sur le maître de telles scènes, consultez la section « Voyages sur de longues distances » plus loin dans ce chapitre, ainsi que le chapitre initial « Gestion du Combat ».



RÉINCONTRES

Lorsque vous préparerez une puissance cinématographique, vous devrez avoir une idée générale de ce que les véhicules rencontreront. À quoi ressemble le terrain, quels obstacles devront affronter les combattants ? Vous devrez déterminer les éléments impliqués dans la bataille.

Certains personnages peuvent espérer une carte de la zone où se déroule la poursuite - ce n'est véritablement nécessaire que si vous devez connaître les positions exactes de tous les participants. D'autres personnes pourront très bien impressionner les alliés et les ennemis de difficulté des terrains : « Vous franchirez la colline à pied nu et vous vous retrouverez face à un bosquet d'arbres ? Vous n'avez plus la possibilité de tourner. Effortez-vous vite de Conduite au moment où vous plongez au beau milieu des branches épaisses ! »

Vous pouvez présenter la poursuite en créant plusieurs « rencontres » - des points où les personnages peuvent compliquer l'action comme une manœuvre maladroite, un terrain particulière, des passages qui se rejoignent au milieu de la route, des pièges des mines anti-véhicules placés à l'entrée d'un défilé, des ambulances cassées par le bruit et la fumée de la poursuite... Tout ce qui peut en fait ajouter du plaisir à l'événement.

Si les personnages ont par exemple impliqués dans une poursuite au milieu d'une cité, vous pouvez choisir d'inclure certains des rencontres suivantes :

- Quelqu'un défile juste devant le véhicule des personnages. Le conducteur doit réussir un jet de Conduite contre une difficulté Difficile (20) pour éviter une collision à grande vitesse.
- Les personnages se retrouvent au milieu d'un embouteillage. La route qui se trouve devant eux est complètement bloquée. Où vont-ils maintenant bien pouvoir se diriger ? Ils devraient peut-être tenter de rejoindre l'agencée qui longe l'autosoute, mais ils devront tout d'abord sauter au-dessus de la rambarde de sécurité - un jet de Conduite contre une difficulté Très difficile (30) est nécessaire pour que le véhicule puisse sauter au-dessus de la rambarde et ainsi éviter de s'écraser.
- Si les personnages se trouvent de route, ils peuvent se retrouver en plein cœur d'un zoo ou d'un parc d'attractions immenses. Ils devront réussir plusieurs jets afin d'éviter divers obstacles - les clôtures électriques qui encerclent les animaux, la foule des touristes...
- Si les personnages n'ont pas encore été pris en chasse par les autorités locales, ils le sont maintenant ! S'ils étaient déjà poursuivis, des véhicules supplémentaires les prendront en chasse de toutes parts, et leur capture se fera de plus en plus certaine.
- Quelles que soient les personnes que poursuivent les personnages, elles s'échapperont s'ils se sont arrêtés.
- Une navette appartenant à une agence de presse locale colle la poursuite des personnages et transmet chaque seconde de l'événement. Cette navette sera bien évidemment rejoint dans quelques minutes par d'autres véhicules. Les personnages ne pourront maintenant plus s'échapper, à moins qu'ils ne réussissent à semer les véhicules des journalistes, et ils seront très certainement identifiés.

MATÉRIEL

Afin de représenter tous les véhicules participant à la poursuite, vous pouvez utiliser des jouets de science-fiction, des pièces ou même les pièces d'un jeu de plateau. Vous pouvez déplacer les véhicules à chaque round pour indiquer leurs positions relatives. Utilisez des piles de pièces de monnaie ou de pièces pour indiquer l'altitude de chaque véhicule volant. La possession d'éléments de décor permettra de visualiser le terrain entourant les véhicules et également de leur abri, mais vous pouvez simplement vous contenter de dessiner la carte de terrain sur une feuille de papier. Vous ne pouvez pas véritablement créer le décor exact représentant le terrain concerné, car les véhicules se déplacent très vite. Vous n'avez également pas à vous soucier de l'échelle de la bataille - déplacez toute les figurines des véhicules afin d'indiquer globalement où se trouve chaque protagoniste.

Bien que la préparation d'une telle scène de bataille demande un certain travail, cela permet de plonger les joueurs au cœur de la poursuite : ils ne souffrent pas longtemps avant de déplacer eux-mêmes leurs véhicules tout en décrivant leurs manœuvres. Tout le monde apprécie ainsi encore plus la partie.

Lorsque vous préparez des batailles importantes opposant plusieurs personnages, vous devrez peut-être utiliser des plans et des pièces - ou encore mieux, des figurines peintes et des éléments de décor - pour indiquer aux joueurs le déroulement des actions. Ils ne sont pas indispensables pour jouer, mais ils permettent d'aider les joueurs à visualiser exactement où leurs personnages et leurs adversaires sont situés. Le joueur peut voir où se trouvent les ennemis derrière lesquelles son personnage se se réfugie, ainsi que la position exacte des soldats ennemis. Tout comme avec les figurines de véhicules, les joueurs plongent plus facilement dans le jeu et peuvent déplacer leurs personnages sur la table. Ici encore, la représentation visuelle de la bataille permettra à tout le monde de s'intéresser beaucoup plus à la partie !

COMBAT TRIDIMENSIONNEL

Si vous désirez une bataille en utilisant les distances exactes, et que les combattants se trouvent à des altitudes différentes, voici une méthode simple et rapide pour mesurer approximativement les points des armes :

- Mesurez les distances horizontales et verticales séparant les véhicules.
- Notez par deux le plus petit de ces deux nombres et ajoutez-le au plus grand : vous obtiendrez ainsi la distance approximative séparant les deux véhicules.

Exemple : Lancer tire sur une navette qui se rapproche de lui. Il se trouve à 150 mètres de distance et à 50 mètres d'altitude au-dessus de lui. Prenez le plus petit des deux nombres, ajoutez 1,5 à 150 pour obtenir une distance de 165 mètres.

Périmètre de feu. La description des armes comprend également le périmètre de feu - la direction, ou les directions dans lesquelles elles peuvent tirer. Le périmètre de feu des armes sont les suivants : avant, arrière, bilatéral, tribord et pouille. Les tourelles peuvent ouvrir le feu dans toutes les directions.

ÉPERONNAGE

Un véhicule peut tenter d'éperonner un autre véhicule s'il passe suffisamment près de la cible lors de son déplacement.

Ajoutez +10 au niveau de difficulté du déplacement pour le véhicule qui éperonne. L'éperonnage est également considéré comme une action séparée - le conducteur subit donc une pénalité de -1D pour actions multiples.

Si le jet de Conduite - ou de toute autre compétence appropriée - est égal ou supérieur au niveau de difficulté, le véhicule attaquant éperonne le véhicule cible.

Si le jet de Conduite du conducteur est inférieur au niveau de difficulté non modifié, le conducteur échoue - consultez la section « Échec des déplacements ».

Si le jet de Conduite du conducteur est supérieur ou égal au niveau de difficulté non modifié, mais inférieur au nouveau niveau de difficulté, le véhicule pourra terminer son déplacement - mais la tentative d'éperonnage aura échoué.

Les véhicules ciblés peuvent effectuer une esquivance de véhicule pour éviter une attaque d'éperonnage. Les attaques d'éperonnage endommagent les deux véhicules à la fois - l'attaquant reçoit des dommages comme s'il avait subi une collision latérale - soit -3D aux dommages - et la victime reçoit des dommages comme si elle avait subi une collision à angle droit - dommages normaux.



Tableau des dommages des véhicules
Jet de dommages supérieur
au jet de Viguerie :

Effet	0 à 3
Boucliers détruits/ commandes hors d'état	4 à 5
Légèrement endommagé	6 à 10
Gravement endommagé	11-13
Sévérement endommagé	16-20
Détruit	21+

Boucliers détruits. Un tel résultat indique que les boucliers du véhicule - s'il en possède - sont réduits de -1D. Cette pénalité s'applique tant que les boucliers ne sont pas réparés. Si le véhicule ne possède plus de codes des boucliers, ou si le véhicule n'en a jamais eu, les commandes sont mises hors d'état.

Commandes hors d'état. Un résultat de ce type indique que les commandes du véhicule souffrent d'une surcharge de puissance temporaire. Le vaisseau subit une pénalité de -1D sur ses codes de Maniabilité, ordonnance de visée des armes, dommages des armes et boucliers, jusqu'à la fin du round en cours et pour le round suivant. La Viguerie du véhicule n'est pas affectée.

Si un véhicule subit un nombre de résultats - commandes hors d'état - égal à son code de Maniabilité, ses commandes sont paralysées pendant les deux prochains rounds. Le véhicule doit conserver la même vitesse et le même cap pendant les deux prochains rounds - il ne peut plus virer, utiliser ses armes, utiliser ses boucliers ou tenter d'autres actions. Un pilote doit néanmoins continuer de guider le vaisseau en effectuant des jets de Pilotage pour éviter que le vaisseau ne s'écrase automatiquement.

DOMMAGES DES VÉHICULES

Plutôt que de subir des blessures comme les personnages, les véhicules reçoivent des dommages qui affectent leurs systèmes comme les moteurs ou les armes montées.

Lorsqu'un véhicule subit une collision, effectuez les dommages de collision et opposez-les au jet de Viguerie du véhicule - tout comme les jets de Viguerie d'un personnage qui tente de résister à des dommages. Si un véhicule est touché par une arme en combat, opposez le jet de dommages de l'arme au jet de Viguerie du véhicule.

Si le jet de dommages est inférieur au jet de Viguerie du véhicule, ce dernier ne subit aucun dommage. Si le jet de dommages est égal ou supérieur au jet de Viguerie, reportez-vous au « Tableau des dommages des véhicules ».

Exemple : Lancez est au volant de sa jeep de reconnaissance, qui possède une Maniabilité de 1D+2. Après avoir subi le tir des feux ennemis, la jeep encaisse un résultat - commandes hors d'état - - ses commandes ne répondent donc plus. Lancez ne peut ni décoller, ni accélérer ou ni changer de direction. La vitesse du véhicule et le terrain indiquent un niveau de difficulté Moyen (15). Si Lancez réussit ses jets de Conduite lors des deux prochains rounds, il évitera que la jeep ne s'écrase.

Légèrement endommagé. Les véhicules peuvent subir des dommages légers un nombre de fois infini. À chaque fois qu'un véhicule est légèrement endommagé, lancez 1D pour savoir quel système est touché :

1-3 : La Maniabilité du véhicule est réduite de -1D. Si la Maniabilité du véhicule est déjà réduite à 0D, le Mouvement du véhicule est réduit de -1 point.

4 : Une des armes de bord est touchée et détruite. L'artilleur encasse des dommages - voir « Dommages des passagers », ci-dessous. Déterminez au hasard quelle arme est détruite.

5-6 : Le Mouvement du véhicule est réduit de -1 point.

Gravement endommagé. Les véhicules gravement endommagés subissent des dommages structurels relativement lourds. Si un véhicule gravement endommagé est à nouveau légèrement ou gravement endommagé, il devient sévèrement endommagé. Lancez 1D pour savoir quel système est touché :

1-3 : La Maniabilité du véhicule est réduite de -2D (jusqu'à réparation). Si la Maniabilité du véhicule est déjà réduite à 0D, le Mouvement du véhicule est réduit de -1 point.

4-6 : Le Mouvement du véhicule est réduit de -2 points.

Sévèrement endommagé. Les véhicules sévèrement endommagés ont subi des dommages très lourds et sont pratiquement inutilisables désormais. Un véhicule sévèrement endommagé qui est à nouveau légèrement endommagé, gravement endommagé ou sévèrement endommagé, est détruit. Lancez 1D pour savoir quel système est touché :

1-2 : **Moteurs détruits.** Les moteurs du véhicule sont détruits. Si un véhicule terrestre se déplace à grande vitesse ou à toute allure, il s'écrase. Si un véhicule terrestre se déplace à vitesse de croisière ou prémonitionnellement, il effectue quelques manœuvres et s'arrête. Les véhicules volants plongent vers le sol - le personnage devra réussir un jet de Pilotage contre un niveau de difficulté au minimum égal à Moyen (15) pour poser le vaisseau ou s'écraser au sol.

3. **Surchauffe des moteurs.** Les moteurs ou le générateur sont au sursautage et explosent dans 1D rounds, détruisant ainsi le véhicule. Le niveau de difficulté pour poser un vaisseau ou arrêter un véhicule tout en limitant les dégâts est au minimum Moyen (15).

4. **Armes hors d'état.** Tous les systèmes de contrôle des armes sont entièrement coupés.

5. **Dommages structurels.** Le véhicule commence à se désintégrer ou un des systèmes vitaux du véhicule tombe en panne. Le pilote a 1D rounds pour s'éjecter du véhicule ou pour poser le vaisseau - le niveau de difficulté pour poser un vaisseau ou arrêter un véhicule est au minimum Moyen (15).

6. **Détruit.** Le véhicule est détruit ou s'écrase contre un autre obstacle en raison d'une perte totale de contrôle du véhicule.

Détruit. Le véhicule est instantanément détruit. Tous les passagers encassent des dommages - voir « Dommages des passagers ».

PERTE DE POINTS DE MOUVEMENT

Les pertes de points de Mouvement sont cumulatives. Un véhicule qui encasse par exemple la perte de 1 point de Mouvement, puis une nouvelle perte de 2 points, se retrouve au final avec un Mouvement réduit de -3 points.

Mouvement -1 point : Le véhicule ne peut plus se déplacer à toute allure - sa vitesse est maintenant limitée à « grande vitesse ».

Mouvement -2 points : Le véhicule ne peut plus dépasser la vitesse de croisière.

Mouvement -3 points : Le véhicule ne peut se déplacer que prémonitionnellement.

Mouvement -4 points : Les transmissions du véhicule sont

hors d'état - il ne peut plus se déplacer tant qu'elles n'ont pas été réparées.

Mouvement -5 points : Le véhicule est détruit.

DOMMAGES AUX PASSAGERS

Les passagers peuvent encasser des blessures si un véhicule subit des dommages ou s'écrase. Utilisez votre bon sens pour déterminer si un passager est ou non blessé. Lorsqu'un véhicule est détruit, l'explosion résultante tue normalement pratiquement tous ses passagers. En revanche, si les passagers se trouvent sur le pont avant d'un gros vaisseau, et qu'une des batteries situées à l'arrière explose, il est vraiment peu probable qu'ils soient blessés.

Les dommages que subissent les personnages sont déterminés en fonction de la gravité des dommages que subit le véhicule. Les dommages suivants sont à l'échelle personnage :

Le véhicule est :	Dommages infligés aux passagers :
Légerement endommagé	1D
Gravement endommagé	3D
Sévèrement endommagé	6D
Détruit	12D

CHUTES

À chaque fois que quelque chose tombe ou s'écrase au sol, les dommages infligés à un personnage ou à un objet dépendent de la hauteur de la chute. Les dommages sont notés à l'échelle de la chose qui tombe - les personnages subissent des dommages à leur mesure, et il en va de même pour les véhicules.

Ces valeurs s'appliquent sur les mondes possédant une gravité normale. Augmentez les dommages de quelques niveaux sur les mondes où la gravité est élevée, et réduisez ceux causés par les chutes de quelques niveaux, sur les mondes où la gravité est faible.



Hauteur de la chute (en mètres)	Domages
1-6	2D
7-12	3D
13-18	4D
19-30	5D
31-50	7D
51+	9D

VITESSES

Vous pouvez utiliser le score de Mouvement d'un véhicule pour connaître sa vitesse en kilomètres par heure - vous pouvez également utiliser ces valeurs pour les scores de Mouvement des personnages.

La déplacement à grande vitesse d'un véhicule - ce qui correspond à la course, pour un personnage - équivaut à la moitié de la vitesse à toute allure. La déplacement de croisière d'un véhicule - l'équivalent de la marche pour un personnage - correspond au quart de la vitesse à toute allure. Enfin, le déplacement prationnaire d'un véhicule - ce qui correspond à une marche lente pour un personnage - correspond au huitième de la vitesse à toute allure.

Vitesse à toute allure		Vitesse à toute allure	
Mouv.	(en km/h)	Mouv.	(en km/h)
3	10	150	430
5	15	160	460
7	20	175	500
8	25	185	530
10	30	195	560
14	40	210	600
18	50	225	650
21	60	240	700
25	70	260	800
26	75	265	850
28	80	280	950
30	90	300	1,000
35	100	345	1,100
45	130	400	1,150
55	160	415	1,200
70	200	435	1,250
80	230	450	1,300
90	260	470	1,350
105	300	485	1,400
115	330	505	1,450
125	360	520	1,500
140	400	535	1,550

Exemple : Lancer pilote une navette possédant un Mouvement de 150 - sa vitesse à toute allure est de 1 000 kilomètres par heure. S'il se déplace à grande vitesse, la vitesse de la navette sera de 500 kilomètres par heure. S'il se déplace en vitesse de croisière, la vitesse de la navette sera de 250 kilomètres par heure. S'il choisit de se déplacer prationnairement, la vitesse de la navette sera de 125 kilomètres par heure.

Vous pouvez obtenir la vitesse à toute allure d'un véhicule - exprimée en kilomètres par heure - en multipliant son score de Mouvement par 2,68.

Exemple : Lancer conduit un tanker possédant un Mouvement de 23. Sa vitesse à toute allure est donc de 64 km/h.

VOYAGES SUR DE LONGUES DISTANCES

Comme pour les poursuites, vous devriez utiliser une combinaison de scores et de roules pour couvrir les voyages sur de longues distances. Vous devez tout d'abord déterminer la difficulté de base du terrain pour chaque partie du voyage - Facile (10) pour des plaines dégagées, Difficile (20) pour une forêt dense, par exemple. Vous demanderez alors au pilote d'effectuer un jet de Pilotage - ou de toute autre compétence appropriée.

Si le pilote obtient un score inférieur au niveau de difficulté, un petit incident peut se produire - le véhicule peut tomber en panne, par exemple. Les personnages peuvent également subir un accident mineur. Le terrain est peut-être habité par d'inconnus créatures herbivores extrêmement stupides, qui ont la manie de croiser la route des véhicules en mouvement.

Même que l'incident n'ait pas besoin d'être directement relié à l'aventure, il peut affecter le déroulement de la partie - si les personnages se font arrêter pour avoir violé les limitations de vitesse locales, et que les autorités locales découvrent et contrôlent leurs identités que les personnages sont recherchés pour d'anciens délits. Ces derniers pourront passer plusieurs heures à tenter de régler leurs problèmes. Les personnes qu'ils pourchassaient ont pendant ce temps profité de leur déconvenue pour prendre de l'avance sur eux.

RENCONTRES

Les rencontres préparées à l'avance peuvent agrémenter les voyages sur de longues distances.

Les personnages devront peut-être affronter un orage soudain et violent, et trouver un abri pour se réfugier. Quelles difficultés de Conduite devront-ils affronter ? Que se passera-t-il si un des jets est raté ? Où trouveront-ils un lieu sûr pour s'abriter, quelles personnes y rencontreront-ils ? Trouveront-ils quelqu'un pour réparer leur vaisseau si ce dernier a été endommagé pendant l'orage ?

N'importe quel type de rencontre peut pimenter votre partie - une embuscade tendue par des pirates, une attaque dans une petite ville où les personnages s'étaient arrêtés pour déjeuner, de longues minutes de discussion et de bluff pour passer un contrôle aux douanes - toutes les situations sont possibles pour relever l'ambiance de vos parties.



Vous savez maintenant comment les déplacements sont résolus - des règles les plus pratiques jusqu'à l'approche - assez simple et aérée - vous que la partie soit excitante -, tout ceci contribue au plaisir de jouer.

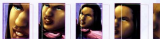
Vous savez remarqué que ces modules conçus se rapportent également au combat, aux poursuites et aux déplacements des navettes. Prenez ce chapitre suivant, et je vous révélerai tout sur ce que vous pouvez utiliser pour ajouter des affrontements dramatiques entre des flottes de navettes spatiales.





VOYAGES & COMBATS SPATIAUX

Si vous désirez voyager de planète en planète, vous aurez besoin d'un vaisseau spatial. Bien sûr, il vous sera toujours possible d'acheter une place à bord d'un transporteur léger ou d'utiliser un appareil qui vous sera prêté par votre patron, mais si vous êtes assez ambitieux, et chanceux, il n'est pas impossible que vous puissiez, un jour, vous procurer votre propre appareil.



Le voyage spatial ne se limite pas à trouver un vaisseau pour sauter d'une planète à une autre : d'innombrables dangers vous guettent tout au long de votre route. Des pirates hantent les principales routes spatiales, attendent patiemment le passage des cargos, des navettes pleines de passagers qui n'attendent qu'à être dévalisés et rançonnés. Des vaisseaux militaires gouvernementaux mènent des raids surprises, obéissant à des ordres secrets et inhumains. Des unités de mercenaires exécutent des missions spatiales afin d'accomplir leurs ordres de mission.

Ne vous inquiétez pas, je vous révélerai tout ce que vous aurez besoin de savoir sur les vaisseaux spatiaux et la meilleure manière de les utiliser. Vous avez sûrement de nombreuses questions. Comment est construit un vaisseau spatial ? Comment puis-je en obtenir un, voyager d'un système solaire à un autre ? Quels sont les risques que j'éprouve lorsque je voyage dans l'espace ? Comment me comporter lors d'un combat spatial ?

Analyzez-vous tranquillement, détendez-vous. Écoutez les paroles d'un homme qui a navigué sur presque tous les appareils imaginables. Laissez-moi vous apprendre ce qu'il m'a fallu une vie pour découvrir.

QU'EST-CE QU'UN VÂSSEAU SPÂTIAL ?

L'appellation « vaisseau spatial » désigne d'importants quel appareil susceptible de quitter l'atmosphère d'une planète pour voyager dans un système solaire et entre les étoiles.

La plupart des vaisseaux spatiaux modernes utilisent l'hyperpropulsion pour se déplacer d'une étoile à une autre, peu importe par le biais du réseau de tunnels spatiaux maintenu par les Techno-Teches. Cette technologie presque miraculeuse permet de se déplacer jusqu'à des mondes éloignés, de transporter des ressources et de maintenir un système gouvernemental interplanétaire. Les vaisseaux dépourvus d'hyperpropulsion ne peuvent passer par l'hypospace pour se rendre dans d'autres systèmes, et les vaisseaux dépourvus d'autorisations officielles ne peuvent emprunter les portails Techno-Teches.

Il existe de nombreux types de vaisseaux spatiaux différents, mais l'usage veut qu'ils soient regroupés en trois grandes catégories générales.

CROISIEURS

Aussi connus sous le nom de « vaisseaux de ligne », en référence aux navires de guerre des temps anciens, cette catégorie de vaisseaux spatiaux regroupe tous les appareils de fort tonnage prévus pour une utilisation militaire. Ils mesurent généralement plus de 100 mètres de long, demandent un équipage important et sont équipés de puissants écrans de combat, ainsi que de nombreuses armes meurtrières. Beaucoup de croiseurs transportent des chasseurs, des barges de débarquement et des navettes de transport de fret. Cette catégorie inclut les immenses vaisseaux militaires de l'Empire, les appareils pirates les plus

importants, ainsi que les énormes transporteurs de troupes utilisés par les compagnies mercantiles pour déplacer leurs unités terrestres et aériennes.

Les vaisseaux de cette taille utilisent les règles liées à leur catégorie de taille - reportez-vous aux sections « Echelle » et « Combat ».

Manœuvrer un vaisseau de la catégorie croiseur demanderait un équipage doué dans diverses compétences de *Mécanique*, telles qu'Artillerie, Astro-nav, Capteurs, Communications, Écran de protection ou Pilotage, dirigé par un capitaine disposant de la compétence *Commandement*.

CHASSEURS

Les chasseurs sont de petits appareils rapides destinés au combat spatial ou atmosphérique. Ces vaisseaux sont généralement manœuvrés par un équipage de moins de six hommes et ne comptent que peu d'espace permettant le transport de marchandises. Si la plupart sont petits, rapides et fragiles, d'autres sont plus volumineux, dotés d'un important blindage, et bien plus résistants. Dans leur grande majorité, ils sont équipés d'écrans de protection et d'un large éventail d'armes meurtrières. Les plus gros des chasseurs sont pourvus d'hyperpropulseurs en plus de leurs moteurs classiques - cela leur permet de voyager de système solaire en système solaire. Les appareils dépourvus d'hyperpropulseurs sont contraints de faire appel à un transporteur lourd pour effectuer de tels déplacements.

Cette catégorie inclut les Bêteurs Endogardé, les barges de débarquement mercantiles, ainsi que les vaisseaux de classe *Ostros* fréquemment employés - et modifiés - par les mercantiles et les pirates.

Les vaisseaux de cette taille utilisent les règles spécifiques aux chasseurs - reportez-vous aux sections « Echelle » et « Combat ».

Comme les pilotes de ces vaisseaux doivent pouvoir faire face à de nombreuses situations à bord de leur appareil, ils doivent être efficaces dans de nombreuses compétences de *Mécanique*.

TRANSPORTEURS

Cette vaste catégorie englobe tous les vaisseaux qui ne sont pas spécifiquement destinés au combat. Ces appareils servent au transport d'hommes et de matériel, à l'exploration spatiale ainsi qu'à une grande variété d'utilisations civiles. Cela ne signifie cependant pas qu'ils sont tous dépourvus d'armes. Afin de se protéger, la plupart sont en effet équipés de nombreux écrans, ainsi que d'armes d'avant-garde. Mais les fonctions première n'ont pas le combat.

Cette catégorie inclut les vaisseaux d'exploration, les navires utilitaires, les transporteurs lourds de la galde marchande, les vaisseaux de transport d'hommes et de matériel, les transporteurs de recherche Techno-Teches, les luxueux yachts spatiaux, les transporteurs légers et les immenses vaisseaux de ligne à usage civil.

Vous déterminerez les règles qui s'appliquent à un vaisseau spécifique en tenant compte de sa taille et de l'importance de son équipage. En règle générale, tout vaisseau plus important qu'un chasseur lourd - comme un chasseur *Ostros* - et doté d'un équipage de plus de cinq personnes, obéit aux règles concernant les croiseurs. Les vaisseaux plus petits utilisent les règles concernant les chasseurs. Les règles spécifiques concernant un vaisseau seront généralement précisées lors de sa description.



COMMENT PUIS-JE ME PROCURER UN VASSEAU ?

Les vaisseaux spatiaux sont loin d'être donnés, et l'on peut travailler toute sa vie sur des vaisseaux spatiaux sans jamais être en mesure de s'en procurer un. Ces merveilles de haute technologie coûtent plus de kablars que beaucoup n'en verront jamais au cours de leur vie. Des individus suffisamment courageux pour s'endetter, dans l'espoir de réaliser d'importants profits en transportant des marchandises - plus ou moins légales - de planète en planète, pourront peut-être parvenir à se procurer un transporteur léger ancien, et en faire état. De petites entreprises ou des individus plus fortunés peuvent se procurer des vaisseaux plus sûrs et plus récents, mais un tel investissement affectera considérablement leurs profits du moment. Il faudra ensuite être prêt à assumer la lourde charge financière de l'entretien et de l'amélioration de ces appareils.

Des entités plus importantes ou des individus riches eux-mêmes sont bien évidemment en mesure de se procurer des vaisseaux dont le command des hommes ne posera que se composer de rêve. Les compagnies mercantiles investissent une large part de leurs profits dans l'achat, l'entretien et l'amélioration de croiseurs, de chasseurs et de barges de débarquement leur permettant de mieux répondre à leurs objectifs militaires. Les pirates utilisent également une bonne partie de leur butin pour entretenir et modifier les différents vaisseaux qu'ils peuvent être amenés à capturer. Des individus peuvent aussi se procurer de luxueux yachts personnalisés, ainsi que tout ce qui s'avère nécessaire au bon fonctionnement et à la sécurité de ces appareils - du moment qu'ils conservent un certain style.

Seuls les plus puissantes organisations peuvent véritablement se permettre la construction et l'entretien des plus importants croiseurs. Chaque Maganar possède sa propre flotte comprenant navires civils, transporteurs militaires et vaisseaux de combat. L'Empire peut faire appel à une armada de croiseurs afin de protéger ses citoyens de la menace représentée par des créatures infernales, par des insurgés politiques, par des pirates ou par des adversaires politiques. L'Endogarde assure la protection de l'Empire Humain grâce à ses extraordinaires chasseurs littoraux, à ses puissantes armées de combat et à ses armes de haute technologie.

Vous pouvez donc constater que les vaisseaux spatiaux sont particulièrement coûteux. Il faut aussi compter différentes choses en plus du coût d'achat initial de l'appareil. Parmi ces différents ajouts on peut compter les intérêts des dettes contractées pour l'achat, les taxes portuaires, le coût du carburant, l'entretien de l'appareil... Ne vous y trompez pas, si cela peut paraître romantique et exaltant dans les holovids, cela deviendra bientôt un cauchemar pour vos finances.

Vous ne trouverez que peu d'acheteurs qui débattent le jeu avec un vaisseau spatial. Dans un tel cas, ils devront aussi peser aux contraintes liées à une telle possession - allégeance à un groupe important, dettes astronomiques, obligations complexes...

L'acquisition d'un vaisseau naval restera probablement hors de portée pour la plupart des individus - même les vaisseaux anciens sont hors de prix ! Il est plus que probable que le seul vaisseau qui puissent se procurer les personnages ne soit qu'un vieux transporteur, prêt à rendre flâne. Bien sûr, il sera toujours possible d'améliorer singulièrement un tel appareil - reportez-vous alors aux règles concernant l'amélioration des vaisseaux et leur entretien dans le chapitre « Attributs et Compétences ».

Les vaisseaux militaires, tout comme les chasseurs et les croiseurs, sont encore plus coûteux. Les lois économiques et politiques rendent que de tels appareils ne soient pas à la portée d'individus ou de groupes susceptibles de les utiliser pour servir le

trouble dans la société. Seuls les gouvernements planétaires, les compagnies mercantiles dûment mandatées par de puissantes corporations, et les organisations les plus puissantes pourront se permettre d'acquiescer légalement de tels vaisseaux. Des individus suffisamment fortunés pourront éventuellement parvenir à se procurer des navires de guerre, par le biais du marché noir, mais il s'agit toujours d'une négociation délicate et risquée. Il existe aussi une manière simple d'acquiescer un vieux vaisseau : emprunter de l'argent à un seigneur de la pègre. En raison de lois de plus en plus désincantées, il peut arriver que même le plus honnête des voyageurs spatiaux se voit contraint de faire appel à la pègre pour trouver quelques kablars - et il s'avère que la plupart des organisations criminelles seront plus que ravies d'aider le capitaine d'un petit transporteur traversant un moment difficile, ou contrepèché de quelques fautes, et d'une part sur les profits à venir. Comme les obligations qui découlent de ces prêts sont souvent bien plus lourdes que les profits qu'ils permettent, seuls les individus les plus désespérés choisissent de faire appel à la pègre. Mais, pour certains, il s'agit du seul et unique moyen de pouvoir un jour espérer devenir propriétaire d'un vaisseau spatial...

TRAVAILLER POUR UN EMPLOYEUR

Si vous n'avez pas les kablars nécessaires, vous pouvez toujours travailler pour le propriétaire d'un vaisseau.

Des personnages travaillant pour de gros groupes peuvent bénéficier de facilités de transports spatiaux liés à l'accomplissement de leurs missions. De tels bénéfices prendront cependant fin au terme de leur travail avec cet organisme spécifique.

La plupart des compagnies mercantiles possèdent leurs propres transporteurs, croiseurs et chasseurs. Ces compagnies autorisent parfois certains de leur pilotes à utiliser, à des fins personnelles, des appareils auxquels ils sont particulièrement attachés. Ainsi, un pilote de barge de débarquement pilotera son appareil dans le cadre des missions de sa compagnie, et pourra se voir autorisé à utiliser ce vaisseau comme il l'entend entre ses missions, du moment qu'il n'agit pas à l'encontre des intérêts de sa compagnie.

D'autres groupes - comme les milices militaires, les grandes corporations, les pirates, etc. - fournissent des vaisseaux à leurs membres ou leur permettent d'accéder à diverses facilités de transport - mais cela n'est tout de même pas comparable avec la liberté de pouvoir utiliser son propre vaisseau à son gré...

Les corporations marchandes laissent fréquemment les pilotes utiliser leurs vaisseaux dans l'accomplissement d'objectifs personnels, en marge de leur travail, mais il faut se souvenir que plus le pilote aura la liberté d'utiliser le vaisseau de la compagnie comme il l'entend, plus il lui faudra prendre à sa propre charge les frais de maintenance de son appareil.

Les pilotes contractuels sont les mercantiles du vol. Ils vendent leurs talents aux plus offrants et pilotent les vaisseaux qui leurs sont fournis par leurs employeurs, pour une période et une mission clairement définies dans leur contrat. Les corporations engagent des pilotes contractuels pour des missions spéciales comportant souvent des risques élevés ou le transport de marchandises illégales. C'est ainsi que les explorateurs trouvent la majorité de leurs missions - et ils s'obtiennent la plus grande part de leur paye qu'au moment de leur retour, afin de s'assurer qu'ils ne disparaissent pas dans des coins inconnus avec le vaisseau de la compagnie qui les engage.

Des personnages pourront aussi louer un vaisseau à une corporation ou un riche mécène. Il est alors probable qu'ils se verront régulièrement obligés de répondre à un certain nombre de demandes de leur propriétaire - transport de personnes ou de marchandises, petit services, etc. Ils devront également pouvoir

effectuer les paiements de la location ainsi que les factures d'entretien de l'appareil - mais au moins, ils pourront disposer d'un vaisseau spatial, surtout si les organisations financières officielles rechassent de leur poêle l'argent nécessaire pour en acheter un.

PRENDRE UN BILLET

Des personnages qui doivent impérativement se rendre sur un autre système solaire, mais qui ne disposent pas d'un vaisseau spatial, bénéficieront encore de quelques possibilités.

Le choix le plus classique consiste à prendre un billet à bord d'un transporteur de passagers. Des vaisseaux de ce type parcourent toutes les principales routes commerciales reliant les systèmes solaires les plus importants. Chaque système dispose ainsi de quelques transporteurs, qui permettent ensuite de rejoindre des routes plus fréquentées. Bien évidemment, le confort du voyage sera des plus variables - d'un simple siège, accompagné peut-être d'un repas, à une suite gigantesque et luxueuse. Naturellement, le coût du voyage dépendra du confort, de la distance parcourue et de la fréquence des vols. Il pourra aller de quelques centaines de kablars, pour un court trajet jusqu'à plusieurs milliers de kablars, pour une longue croisière de luxe.

Pour de tels voyages, les personnages n'auront qu'à se contenter d'acheter leur billet et laisser l'équipage faire son travail. Bien sûr, tous les trajets ne se passent pas de manière idyllique. Les attaques de pirates sont fréquentes sur certaines routes, tout comme les actes insouhaités de quelques membres trop actifs de l'Endogarde ou de l'administration impériale, dévoués au démantèlement de potentiels terroristes, contrebandiers ou tout autre individu susceptible de troubler l'ordre dans l'un des systèmes.

Les personnages peuvent économiser quelques kablars en voyageant à bord du vaisseau d'un pilote indépendant transportant des marchandises vers le système solaire où ils se rendent. De nombreux petits entrepreneurs disposent ainsi de quelques places à leur bord, ce qui leur permet d'améliorer sensiblement leurs revenus. Il s'agit probablement du moyen le plus discret pour voyager, mais certainement pas du plus confortable.

LOUER UN VAISSEAU

Les personnages peuvent également louer les services d'un capitaine de transporteur léger afin qu'il les conduise là où ils le désirent. Bien que cette solution soit souvent plus onéreuse que le voyage sur des lignes régulières, certains petits propriétaires laissent payer jusqu'à 8 000 kablars le voyage, elle est aussi la plus discrète et la plus pratique qui soit - les personnages choisissent le moment du départ et de l'arrivée. De nombreuses autres raisons justifient un tel choix - ces vols permettent d'échapper plus facilement aux contrôles des autorités, ils permettent aussi d'accéder à des endroits recelés peu ou pas décrits.

COMMENT PUIS-JE ME RENDRE DANS UN AUTRE SYSTÈME ?

Les vaisseaux spatiaux sont équipés de deux types de propulseurs : les moteurs principaux, qui permettent le déplacement dans l'espace normal, et les hyperpropulseurs, qui permettent de franchir des distances phénoménales en passant par l'hyperespace.

LES MOTEURS PRINCIPAUX

Tous les vaisseaux sont dotés de tels moteurs, car ils sont indispensables pour se propulser dans l'espace. Ces moteurs principaux résultent d'une grande variété de technologies différentes et portent de nombreuses appellations : propulseurs sub-luminiques, moteurs à fusion, propulseurs ioniques, turbines sub-spaciales...

Les pilotes utilisent les moteurs principaux pour quitter la surface d'une planète et manœuvrer avant d'effectuer un saut en hyperspace, lors de l'attraction gravitique des planètes, ainsi que pour voyager de planète en planète au sein d'un même système solaire, ou encore pour des voyages entre des systèmes solaires adjacents. Tous les combats spatiaux ont lieu dans l'espace matériel - par opposition avec l'Hyperespace. Les vaisseaux utilisant aussi leurs moteurs principaux au cours de leurs déplacements atmosphériques. La plupart des appareils capables de se poser sur le sol d'une planète utilisent aussi des générateurs anti-grav, similaires à ceux employés par les appareils aériens effectuant des décollages verticaux.

Cependant, la plupart des croiseurs sont incapables d'entrer dans l'atmosphère d'une planète afin de se poser. Ils s'amarrent à des stations orbitales ou à des transporteurs qui débarquent ensuite passagers et matériel.

REPERES DE DEPLACEMENTS DANS L'ESPACE MATERIEL

Bien que les vaisseaux spatiaux se déplacent à des vitesses relativement basses en atmosphère ou en orbite, ils peuvent atteindre des vitesses incroyables en espace profond. Voici quelques repères qui vous permettront de mieux apprécier les temps de trajets en espace matériel :

- Cinq minutes pour passer de l'orbite d'une planète à un point sûr permettant d'engager les hyperpropulseurs.
- Une demi-heure pour voler d'une planète à l'une de ses lunes.
- De deux à six heures pour voler d'une planète au plus proche voisin, au sein du même système solaire.
- De 10 à 48 heures pour voler jusqu'aux limites d'un système solaire - sans compter la présence d'obstacles, tels que des champs d'astéroïdes ou des nuages gazeux.

Les pilotes effectuent fréquemment des micro-sauts en hyperspace afin de passer plus rapidement de planète en planète au sein d'un même système solaire. Ces déplacements demandent l'utilisation de coordonnées de sauts extrêmement précises, mais



la permettent des déplacements particulièrement rapides en comparaison des heures de voyages requises pour un déplacement sub-luminique classique.

HYPERPROPULSEURS

Ces moteurs propulsent les vaisseaux dans une sous-dimension parallèle appelée hyperspace, où il est possible de voyager à des vitesses plusieurs fois supérieures à celle de la lumière. Cette sous-dimension recouvre celle dans laquelle se trouve l'univers dans son ensemble - mais pas les six univers parallèles qui bordent l'univers principal. Les vaisseaux voyageant en hyperspace peuvent franchir les distances incalculables séparant les étoiles en quelques heures.

Lorsqu'un vaisseau entre en hyperspace, les hyperpropulseurs le projettent immédiatement au-delà de la vitesse de la lumière. Les lois de la physique agissent alors de manière différente dans cette dimension, permettant ainsi au vaisseau de se déplacer à des vitesses bien supérieures à celle de la lumière, sans avoir à effectuer des dépenses d'énergie trop considérables ou subir les contraintes structurelles que le vaisseau devrait endurer dans l'espace matériel. Lorsque les hyperpropulseurs sont désactivés, le vaisseau réintègre immédiatement l'espace matériel. La plupart des vaisseaux dotés d'hyperpropulseurs expérimentaux peuvent rester jusqu'à cinq jours en hyperspace, avant d'avoir à réintégrer l'espace matériel pour refaire le plein. Il faut de un à cinq jours de voyage en hyperspace pour passer d'un monde majeur à une planète mineure. Il faudra cependant voyager plus de cinq jours pour passer d'un monde majeur à un monde lointain et mineure.

La sous-dimension hyperspace est attenante à l'espace matériel. Par conséquent, si vous vous dirigez vers le centre de l'univers en hyperspace, vous vous dirigerez aussi dans cette direction dans l'espace matériel. Tous les objets de notre dimension possèdent en outre une ombre hyperspatiale dépendant de leur masse et de leur influence gravitique. C'est ainsi que les objets importants - nébuleuses gazeuses, croiseurs, champs d'astéroïdes, planètes - peuvent affecter les vols en hyperspace alors que les petits objets - satellites, chasseurs, débris, astéroïdes - n'influencent en aucune manière. Le contact d'un vaisseau et la présence hyperspatiale d'un objet important peut signifier une destruction immédiate de l'appareil.

Les vaisseaux spatiaux utilisent donc des senseurs de masse gravimétriques afin de détecter la présence d'ombres hyperspatiales. Ces senseurs peuvent ainsi couper immédiatement les hyperpropulseurs afin d'éviter une collision, mais ils ne sont que d'une efficacité limitée. Bien que les collisions en hyperspace soient extrêmement rares, elles sont aussi absolument mortelles.

Les auto-navigateurs ont pour charge d'établir des plans de vol permettant de contourner les obstacles éventuels. Ils sont les garants d'un voyage sûr, et permettent aux vaisseaux d'échapper de l'hyperspace près de leur destination tout en évitant les ombres hyperspatiales. Du fait des fabuleuses vitesses atteintes dans l'hyperspace, la marge d'erreur autorisée est souvent de l'ordre de quelques microsecondes.

NAVODINATEURS

Pour appréhender les complexités d'un voyage en hyperspace, la plupart des vaisseaux possèdent des ordinateurs de navigation - aussi appelés navodinateurs ou ordinateurs auto-nav - qui tiennent compte des innombrables paramètres de vols en hyperspace. Les astronavigateurs s'en servent pour déterminer les routes les plus sûres et les plus rapides à travers cette sous-dimension.

Les navodinateurs doivent prendre en compte une quantité

impressionnante de données, dont l'emplacement des étoiles, des planètes, des masses stellaires importantes, des paits gravitiques, des champs d'astéroïdes, des géantes gazeuses...

Certains vaisseaux utilisent des robots auto-navigateurs pour calculer les coordonnées de sauts en hyperspace. Les robots programmés pour piloter seuls des vaisseaux spatiaux mémorisent souvent des routes déterminées, afin de conserver la place mémoire nécessaire au pilotage même plutôt qu'un calcul de ces routes.

Les pilotes humains particulièrement doués en auto-navigation peuvent aussi tenter de calculer les coordonnées de saut en utilisant des planètes ou d'autres aïdes au calcul, mais il s'agit d'une alternative dangereuse au regard de la fiabilité des robots ou des navodinateurs.

ROUTES HYPERSPATIALES

Les routes hyperspatiales sont établies entre certains systèmes au sein de cette sous-dimension, tout comme les routes qui relient des villes sur des planètes. Comme ces routes ont été utilisées un nombre de fois incalculable, et comme leurs coordonnées sont parfaitement connues, elles sont bien plus sûres que des voies routes directes et moins fréquentées.

Lorsqu'une route devient fréquemment employée, ses dangers peuvent alors être surmontés, et ses coordonnées sont déterminées avec une plus grande précision. Cependant, le temps de voyage peut augmenter si des obstacles se déplacent - ou sont déplacés - sur cette route hyperspatiale, obligeant ainsi les vaisseaux à réintégrer l'espace matériel afin d'y recalculer une nouvelle route.

Bien que le voyage en hyperspace puisse paraître des plus simples, une extrême prudence s'impose. Malgré les compétences de cartographie spatiale, les performances des capteurs, et la précision des registres de positions des corps astraux, plus de 90 pour cent des objets majeurs de l'espace matériel ne sont pas répertoriés... La masse de l'ombre hyperspatiale d'un objet de la taille d'un gros astéroïde peut suffire à détruire un vaisseau, et l'espace matériel est plein de ce type d'objets qui dérivent lentement, sans que leur existence ne soit connue. Il existe toujours une infime chance qu'un tel objet ait pu dériver sur une route hyperspatiale.

Des pilotes aventureux peuvent vouloir établir de nouvelles routes au sein de l'hyperspace, mais il s'agit d'une activité extrêmement dangereuse. Les explorateurs effectuent ainsi des séries de sauts-sautes, activant leurs capteurs après chacune de leurs sorties de l'hyperspace, pour s'entraîner de nouveaux systèmes qu'après une douzaine de sauts. Il s'agit d'une procédure longue et fatigante, mais elle est bien plus sûre que de simplement sauter en aveugle dans l'hyperspace.

En raison de la complexité des coordonnées auto-nav, il serait suicidaire de tenter de modifier la route suivie par un vaisseau en hyperspace - il est ainsi bien plus sûr de réintégrer l'espace matériel afin d'y calculer de nouvelles coordonnées, puis de repasser en hyperspace.

Comme les lois de la physique classique ne s'appliquent pas en hyperspace, tous les vaisseaux se déplacent sensiblement à la même vitesse dans cette sous-dimension. Tant qu'un appareil dispose de l'énergie suffisante pour entrer en route ses hyperpropulseurs, il pourra approcher de la vitesse de la lumière, puis sauter en hyperspace. Une fois dans cette sous-dimension, les hyperpropulseurs et les lois de la physique spécifiques à cet univers propulseront le vaisseau à une vitesse constante jusqu'à ce qu'il réintègre l'espace matériel. Si deux vaisseaux veulent atteindre le même endroit en partant d'un même point, tout ce qui comptera sera de savoir lequel est parvenu à calculer ses coordonnées de saut en premier - et donc lequel est passé le premier en hyperspace. Bien sûr, savoir lequel des deux arrivera en premier dépend

Les tunnels Techno-Technos

Pour des voyages spatiaux à cinq jours en hyperspace, la plupart des gens utilisent les tunnels entretenus par les Techno-Technos. En utilisant des codes d'accès, un vaisseau peut entrer par un portail et émerger par un autre portail, situé à l'opposé où ailleurs.

Vraitable miracle technologique, ce réseau de tunnels a été établi - et reste entretenu - par les Techno-Technos. Il s'agit d'un ensemble de tunnels inter-dimensionnels - des trous de vers contrôlés, si vous préférez - qui permettent de franchir des distances phénoménales de manière instantanée. La technologie permettant la création et le fonctionnement de ces tunnels est soigneusement gardée secrète - seuls les codes d'accès sont délivrés pour permettre le voyage. Ces tunnels permettent à des vaisseaux de passer d'un monde portail à un autre, où qu'il se trouvent, sans importer qu'ils soient dans des galaxies proches ou lointaines. Pour passer par un portail, un vaisseau doit faire la demande et acheter les codes d'autorisation et les codes de coordonnées auprès des Techno-Technos contrôlant l'installation. Bien évidemment, ces portails sont protégés par certaines des armes les plus puissantes - et les plus secrètes.

Seuls les Techno-Technos savent comment utiliser et entretenir ce réseau de tunnels, et comment en contrôler le mouvement. Sans eux, les portails ne s'autorisent pas, et il serait impossible de voyager par ces tunnels. Le coût des déplacements varie en fonction de la taille du vaisseau, de sa cargaison et de sa destination.

Lorsqu'un vaisseau passe par un tel tunnel, le pilote n'a pas de jet d'Astro-mar à effectuer. Il doit faire confiance aux Techno-Technos pour l'emporter vers le bon portail.

Si vous ne voulez pas emprunter les tunnels Techno-Technos, il faudra vous réjouir à recevoir à des milliers plus traditionnelles et à savoir de systèmes en système, rechargeant vos hyperpropulseurs tous les cinq jours et vous reposant ainsi aux attaques de pirates, aux inspections des douanes et aux astropoints incertains.



également de l'endroit où les pilotes décideront de réintégrer l'espace matériel, ainsi que des risques supplémentaires qu'ils encourraient en sortant trop tôt d'une planète, et surtout de la présence d'éventuels objets dérivant sur leur route hyperspatiale.

UTILISER LES HYPERPROPULSEURS DANS LE JEU

Vous devez suivre trois étapes lorsque vos personnages veulent effectuer un saut en hyperspace pour voyager :

- Choisir la difficulté du jet d'Astro-mar.
- Calculer les coordonnées du saut.
- Déterminer la durée du voyage.

DETERMINER LA DIFFICULTÉ DU JET D'ASTRO-MAR

La difficulté du jet d'Astro-mar peut aller de Très facile (5) à Méga-difficile (31+). La plupart des trajets sont de difficulté Moyenne (13), mais il en existe aussi de plus faciles - Facile (10) pour voyager d'un monde majeur à une planète mineure - ou de bien plus périlleux, s'il s'agit de routes inexplorées. Ainsi, élaborer un voyage jusqu'à la planète, située aux frontières de l'Empire, où Zaran Keltza a construit sa forteresse, demanderait un jet d'Astro-mar Méga-difficile (40), car ce monde n'est pas répertorié dans les navigateurs.

Voici quelques modificateurs applicables aux jets d'Astro-mar :

- +10 à la difficulté si le pilote n'a pas de robot ou de navigateur pour l'aider à calculer sa course.
- Double la difficulté si le pilote effectue un saut précipité - voir « Calculer les coordonnées du saut en hyperspace ».
- +5 à la difficulté si le vaisseau est légèrement endommagé.
- +10 à la difficulté si le vaisseau est gravement endommagé.
- +1 / +20, voire plus, si le trajet passe à proximité de dangers hyperspatiaux (trous, nébuleuses, trous noirs, champs d'antitondes...).

Exemple : Channadyne prépare un trajet entre Drex et Velox, un petit monde industriel. Le voyage devrait durer 4 heures, et le mensage de jeu estime que, comme il s'agit d'une route connue, le jet d'Astro-mar se fera avec une difficulté Modérée (13).

Si le jet d'Astro-mar du personnage est égal ou supérieur à la difficulté, le saut s'effectuera sans problème. Si le jet est nul de 10 points ou plus, le vaisseau ne pourra entrer en hyperspace, et un nouveau jet devra être effectué. Si le jet est nul de 1 à 9 points, le vaisseau entrera dans l'hyperspace mais il subira un « incident astro-mar ».

CALCULER LES COORDONNÉES DU SAUT EN HYPERSPACE

En plus du jet d'Astro-mar, un personnage doit aussi procéder à quelques calculs avant de passer en hyperspace.

Calculer un plan de vol ne prend qu'une minute si le personnage emprunte une route fréquentée ou lorsqu'il utilise des coordonnées pré-calculées.

Dans un cas d'urgence, on peut tenter de passer en hyperspace en un seul tour, au lieu d'une minute, mais la difficulté du jet d'Astro-mar est alors doublée, et il faudra recommencer le jet aussi longtemps qu'il n'aura pas été considéré de succès ou qu'il n'aura pas abouti à un incident astro-mar.

Calculer un plan de vol entre deux systèmes connus prend environ une demi-heure. Il est d'usage que les capitaines qui entreprennent ce genre de voyage procèdent aux calculs avant le décollage, de façon à pouvoir passer rapidement en hyperspace

et ils sont attaqués par des pirates alors qu'ils se rendent à leur point de saut.

Les calculs prendront quelques heures si le vaisseau ne s'est jamais rendu auparavant dans le système de destination. Si le personnage ignore où il se trouve, il lui faudra une journée pour déterminer sa position avant de pouvoir procéder aux calculs des coordonnées hyperspatiales.

DETERMINER LA DURÉE DU VOYAGE

Une durée - standard - est associée à chaque trajet entre deux systèmes.

Voyager entre les mondes majeurs et les mondes mineurs ne demandera que quelques heures, alors que le voyage de mondes mineurs vers des planètes oubliées peut demander plusieurs heures, ou même plusieurs jours - en fait, il s'agit d'une succession de plusieurs sauts de cinq jours entrecoupsés d'une journée, pour faire le plein, effectuer des réparations éventuelles et calculer de nouvelles coordonnées. Pour franchir de très longues distances, il est souvent plus pratique de recourir aux portails Techno-Technos, afin d'utiliser un tunnel pour rejoindre un monde majeur, puis effectuer quelques sauts en hyperspace pour accéder au monde désiré.

Il n'existe aucune route répétitive permettant de traverser l'univers connu en droite ligne. Les Techno-Technos conservent précieusement le secret de la technologie des tunnels. Seuls des vaisseaux issus d'une technologie extrêmement avancée - comme les appareils des Mita-Ravens - peuvent pénétrer dans d'autres dimensions totalement nouvelles, court-circuitant l'espace matériel et l'Hyperspace, pour franchir de manière instantanée des distances phénoménales.

UTILISER LA COMPÉTENCE ASTRO-NAV DANS LE JEU

Les règles concernant l'utilisation de la compétence *Astro-nav* peuvent aider à créer une véritable tension autour de la table de jeu - l'existence d'obstacles délicats vous permettant de modifier à votre gré la difficulté du jeu. Et si obtenir certaines coordonnées *astro-nav* peut donner lieu à bien des mésaventures, il suffit parfois de se rendre au siège de la garde des pirates pour se les procurer, en échange de quelques kooblers.

Les incidents *astro-nav* peuvent aussi être d'excellents ressorts

dramatiques. Il vous suffira ainsi d'interrompre brutalement un voyage et d'obliger vos personnages à gérer unissant pirate, à explorer une nouvelle planète, pour donner un nouveau sens à votre scénario. Si vous n'avez rien prévu de particulier, il vous suffira de vous contenter de passer immédiatement au moment de l'arrivée de vos personnages à destination.

INCIDENTS ASTRO-NAV

Lorsqu'un jet d'*Astro-nav* est tiré de 1 à 9 points, un incident *astro-nav* a lieu. Lancez 2D pour en déterminer les conséquences :

2. **Hyperspatiales complètes et endommagées.** *L'hyperspatiale s'est coupée automatiquement après que l'appareil eût un corps stellaire, mais de manière trop brusque, ce qui l'a endommagée. Un jet de Réparation/Instruments de vol de difficulté Moyenne (13) est nécessaire pour remettre les hyperspatiales en état de marche. Si cette réparation échoue, le vaisseau devra utiliser son moteur principal pour se rendre dans le système le plus proche à travers l'espace matériel - ce qui peut demander des jours ou des semaines de voyage. Ce genre d'incident est idéal pour permettre aux personnages de découvrir un nouveau système isolé, un vaisseau abandonné, une nouvelle race...*

3-4. **Disturbances radioactives.** *Des perturbations radioactives perturbent le fonctionnement de l'hyperspatiale et allongent ou en réduisent de façon aléatoire la durée de voyage. Vous pouvez ainsi ajouter ou retirer 1D bonus à la durée de trajet pour chaque point d'échec du jet d'*Astro-nav* - ainsi, un échec de 3 points par rapport à la difficulté modifiera la durée de trajet de +3 1D bonus.*

5-6. **Capture d'hyperspatiales.** *Le marcheur de bord a repéré une masse inconnue - une planète inconnue, par exemple - et a aussitôt ramené le vaisseau dans l'espace matériel. Le pilote doit maintenant calculer une nouvelle route à partir de l'embut où il se trouve. Ce genre d'incident est bien évidemment propice à l'essor de nombreuses aventures.*

7. **Déviations de trajectoire.** *Le vaisseau a complètement dévié de sa trajectoire et finit par sortir de l'Hyperspace dans un autre système que celui initialement prévu. Une nouvelle route doit donc être calculée. Le système d'arrivée pour les colonisateurs inconnus. Encore un bon prétexte pour découvrir une aventure.*

8-9. **Essaims spatiaux.** *L'univers est peuplé de petits parasites qui s'installent sur les vaisseaux spatiaux. Ils se nichent dans les*



conduits capés, grignotent les câbles électriques, défilent sur des machineries particulièrement délicates... En bref, ces petites créatures sont susceptibles de provoquer les plus dangereux dommages lorsqu'elles parviennent à monter à bord d'un vaisseau spatial. Si la plupart des parasites embarquent lorsque le vaisseau se trouve à quai dans un espaceport ou sur une planète, certains d'entre eux sont capables de survoler dans l'espace et de s'accrocher à un vaisseau, lorsque ce dernier traverse l'espace maître. Les parasites peuvent provoquer de très nombreux dommages et s'avérer particulièrement dangereux, lorsque le vaisseau est en hyperspace. Ils peuvent ainsi augmenter le durée de trajet - (10 jours) - et infliger des dommages importants à l'Hyperpropulsion, au navigationneur ou à d'autres systèmes tout aussi importants.

10. Bonne graine. Un appareillage de bord autre que l'Hyperpropulsion - comme les moteurs principaux, le navigationneur, le système d'armement, etc. - a subi des dommages en raison de facteurs divers. Le vaisseau peut poursuivre son voyage, mais il sera nécessaire d'effectuer des réparations une fois arrivé à destination.

11-12. Cailloux, dommages graves. Le vaisseau a percé un objet stellaire. Les graves dommages - voir « Dommages des vaisseaux spatiaux » - qu'il a occasionés l'ont contraint à évacuer l'espace maître. Sa coque étant désormais percée, le vaisseau n'est plus viable et doit être abandonné. Tous les personnages qui se trouvent à proximité de la brèche doivent effectuer un jet de Manœuvre en apesanteur ou de Service contre une difficulté Moyenne (15) pour parvenir à évacuer une combinaison de survie dans le boue. Si ce jet est raté, le personnage devra effectuer un jet d'Endurance chaque tour afin d'éviter de mourir asphyxié. La difficulté de ce jet augmentera à chaque tour - tout d'abord Facile (10) au premier tour, puis Modéré (15), Difficile (20), Très difficile (30) et finalement Méta-difficile (35).

SUR QUOI PUIS-JE TOMBER UNE FOIS ARRIVÉ À DESTINATION ?

Les voyages interstellaires peuvent durer des heures, des jours, voire même des semaines entières. Comme les ordinateurs de bord prenant en charge toutes les fonctions d'importance, les membres d'équipage et les passagers n'ont pas grand chose à faire.

Les paquebots de luxe proposent donc une grande variété de divertissements - repas gastronomiques, concerts, danse, spectacles holo, représentations théâtrales... Les membres d'équipage profitent généralement de ce temps libre pour parler leurs compétences professionnelles telles qu'Astro-naut, Capteurs... Enfin, certains s'adonnent à leurs passions, qu'il s'agisse de méditation, de jouer à des jeux de société, de lire ou de pratiquer des jeux d'argent.

Les choses se passent différemment sur des vaisseaux de taille plus modeste. Se retrouver des semaines durant dans un espace confiné a de quoi mettre à l'épreuve même la plus solide des amitiés. Et si les plats synthétisés par l'autochef sont nourrissants, personne ne peut se satisfaire longuement de trois repas quotidiens composés de gruaux blanchâtres, pâtes et insipide... Les ordinateurs de bord disposent évidemment de banques de données contenant des holovids, des jeux et quelques autres divertissements, mais elles correspondent essentiellement aux goûts du capitaine du vaisseau et des membres de l'équipage. Durant la partie, arbâchez pas à passer sur le voyage s'il ne se passe rien de particulier, et repensez l'aventure lorsque le vaisseau évacue l'espace maître.

Vous pouvez aussi tirer profit de ces voyages dans l'Hyperespace. Les personnages peuvent ainsi rencontrer des individus

intéressants lors d'une croisière - Vous finirez par vous lier d'amitié avec cet homme d'affaire qui s'impressionne alors de vous demander un petit service... - Alors que vous vous trouvez à la table du capitaine, vous engagez la conversation avec une charmante vieille dame, intelligente, noble, et fortunée... - C'est aussi le moment pour vos personnages d'apprendre les derniers rumeurs qui courent à bord du vaisseau, et ils peuvent en profiter pour se renseigner sur les dernières nouvelles importantes - - Certains prétendent que l'un des soleils situés en bordure de cette route hyperspatiale ne devrait pas tarder à se transformer en supernova... -

Vous pouvez également axer votre scénario - ou juste un chapitre de celui-ci - sur le voyage en lui-même. Peut-être un vaisseau a-t-il embarqué en même temps que les personnages, ou des grates ont-ils préparé une embuscade, avec la complicité d'hommes déjà à bord...

ARRIVER À DESTINATION

Lorsqu'un vaisseau arrive à destination, il est alors nécessaire d'activer deux systèmes fondamentaux : les capteurs et les communications.

LES CAPTEURS

Les vaisseaux spatiaux utilisent un large éventail de capteurs afin de détecter la présence d'autres vaisseaux, de planètes, ou de tout autre danger potentiel. Leur emploi fait appel à la compétence Capteurs.

La difficulté des jets de Capteurs dépendra grandement de la nature des capteurs utilisés et de l'objet des recherches. Cette difficulté pourra donc être modifiée en fonction de la distance de l'objet étudié, de sa nature, de la modernité des capteurs, et des conditions spécifiques de l'observation - temps magnifique, explosion solaire... Pour de plus amples précisions, reportez-vous à la description de la compétence Capteurs dans la partie consacrée aux « Attributs et Compétences ».

Les caractéristiques techniques d'un vaisseau indiquent deux valeurs pour définir ses capteurs - Capteurs : 400ID, par exemple. La première valeur représente la portée maximale du capteur en - unités spatiales -, utilisée pour déterminer la distance entre les vaisseaux durant des combats, et la seconde indique le bonus ajouté au jet de l'opérateur du capteur, lorsque celui-ci s'en sert.

La difficulté du jet d'utilisation des capteurs dépendra notamment de la nature de l'ennemi effectif.

Vous pouvez ainsi concevoir l'objet de vos recherches sur une petite zone afin d'y trouver un élément particulier - un vaisseau, des signes de vie... Vous apprendrez ainsi une quantité de chose sur cette zone précise, mais rien sur les endroits qui ne seront pas examinés par votre capteur. Il s'agit du mode de - focalisation ».

Il est également possible de programmer un capteur afin qu'il examine une zone plus large - l'avant du vaisseau, l'arrière, bâbord ou tribord. C'est une chose aisée, mais l'opérateur n'observera aucune information sur les zones délaissées. Il s'agit du mode de - recherche ».

L'opérateur peut utiliser ses capteurs de manière active, afin de recueillir des données sur l'environnement général du vaisseau. Les capteurs envoient alors des pulsations énergétiques dans toutes les directions. Cette méthode présente l'inconvénient de dévoiler clairement la position du vaisseau à d'autres observateurs. Il s'agit du mode - actif ».

Enfin, il est possible d'utiliser les capteurs de manière passive. Les capteurs se concentreront d'enregistrer les informations



émises par l'entourage du vaisseau - les dégagements énergétiques d'un vaisseau ou de constructions industrielles... Il s'agit du mode - passif -.

CONTRE-MESURES

Les vaisseaux spatiaux disposent de nombreuses contre-mesures leur permettant d'échapper aux capteurs d'adversaires potentiels :

- Les capteurs ayant besoin d'un - champ de vision - délogé pour fonctionner correctement, il est toujours possible de se dissimuler derrière une planète ou un autre corps céleste d'une grande taille. Le fait d'imposer un obstacle entre les détecteurs et soi-même permet généralement de ne pas être repéré. Bien évidemment, les émissions énergétiques importantes seront tout de même repérées.
- En réglant ses capteurs en mode passif, un vaisseau peut également limiter ses chances d'être repéré - les modes actif et recherche impliquent des émissions énergétiques qui trahissent de description.
- Un vaisseau peut aussi passer en mode silencieux en coupant tous les appareils non-vitaux : moteurs, armements et témoins. L'appareil dérive alors librement dans l'espace, ses systèmes de survie étant alimentés par leurs batteries de secours. Il est cependant impossible de prolonger cet état durant plus de cinq minutes sous peine de voir les systèmes de survie cesser de fonctionner à leur tour. Un vaisseau en mode silencieux sera particulièrement difficile à repérer à longue distance.
- Tous les vaisseaux peuvent employer leurs propres capteurs pour tenter de brouiller les capteurs adverses en les saturant de parasites. Les émissions ainsi produites seront aisément repérées par les vaisseaux proches. Il sera facile de déterminer qu'il s'agit d'un brouillage, mais il faudra du temps pour déterminer ce qu'il dissimule - un simple transport léger ou toute une armada. Les vaisseaux spatiaux peuvent aussi utiliser des équipements ayant pour fonction spécifique de créer de tels brouillages. Ces équipements seront, le cas échéant, indiqués lors de la description technique de l'appareil.
- Les hélices sont des petites capsules, voire des vaisseaux miniatures, qui reproduisent l'image sensorielle d'un autre appareil et permettent de faire croire en la présence d'une flotte importante, alors qu'il n'y a qu'un seul appareil.

- Quelques vaisseaux disposent d'ectans énergétiques qui diminuent ou éliminent leur empreinte énergétique. Ce matériel est particulièrement onéreux. Lorsque ces ectans sont activés, ils ajoutent un certain nombre de dés à la difficulté du jeu effectif pour repérer le vaisseau.
- Certains vaisseaux peuvent également modifier ou dissimuler leurs codes d'identification. Il s'agit cependant d'un acte hautement illégal, généralement condamné avec la plus extrême violence par les autorités impériales. Lorsqu'elles sont interrogés selon des codes précis par les douanes, les autorités portuaires, des émetteurs fournissent une série d'indications sur le vaisseau auquel ils sont attachés - sa classification, son capitaine, ses numéros d'immatriculation... Tous les vaisseaux doivent faire correspondre leurs émetteurs de codes d'identification auprès du Bureau de Contrôle des Informations du Ministère des Affaires Commerciales Spatiales. Cependant, certains individus peu scrupuleux obtiennent leurs émetteurs afin qu'ils donnent les codes correspondant à d'autres vaisseaux. C'est ainsi que de nombreux pirates parviennent, de manière officielle, à faire réparer leurs vaisseaux dans des aéroports de la galaxie marchande. Bien que de faux codes d'identification soient particulièrement difficiles à créer ou à trouver, et soient ainsi très onéreux, ils peuvent généralement faciliter la vie de personnes désirant éviter de se faire remarquer. Il faudra compter plusieurs centaines de balbles pour avoir une chance d'accéder à de tels codes.

COMMUNICATIONS

Les vaisseaux disposent en principe de plusieurs dispositifs de communication qui ne fonctionnent que dans l'espace matériel. Bien que certains appareils fassent appel à des technologies utilisant l'hyperspace, l'immense majorité des vaisseaux ne peut communiquer dans cette sous-dimension.

Émetteurs-récepteurs hyperspatiaux. Les vaisseaux militaires ou civils importants peuvent être équipés d'émetteurs-récepteurs hyperspatiaux afin de pouvoir communiquer instantanément sur des distances colossales. Ces appareils sont extrêmement coûteux et particulièrement gourmands en énergie. De plus, il vous ne disposez pas d'une autorisation officielle pour en posséder ou, les agences gouvernementales ont le droit de vous abstenir à vue.

Émetteurs-récepteurs. La plupart des vaisseaux sont équipés d'un émetteur-récepteur permettant des communications dans l'espace matériel. Généralement, il s'agit d'un appareil à courte portée permettant des communications jusqu'à 25 années lumière. Avec un générateur suffisant, ces appareils peuvent cependant croquer des messages jusqu'à plus d'une centaine d'années lumière. Il est aussi possible d'utiliser ces appareils pour recevoir des messages de détresse automatiques.

Comms. La plupart des vaisseaux spatiaux sont équipés de comms, il s'agit de radios permettant une communication rapide - vitesse de la lumière - de vaisseau à vaisseau ou de vaisseau à planète. Ces appareils sont utilisés pour des communications à très courte distance, notamment pour les appontages, les approches de quaiports, etc. Les spatiports possèdent d'ailleurs des fréquences spécifiques, réservées aux Annonces aux vaisseaux - le canal AnnV, fréquemment appelé - Anne - par les pilotes. C'est sur cette fréquence que sont communiqués les protocoles d'atterrissage, l'état de la météo, les détails du trafic, les coordonnées d'approche, ainsi que la plupart des autres informations importantes concernant le spatiport.

Intercoms. Il s'agit d'un système permettant la communication entre les différentes parties du vaisseau spatial. Il peut s'agir d'un système sur haut-parleurs ou de fiches, auxquelles les membres d'équipage viennent brancher leurs écouteurs. Pour que les autres



vaisseau puissent entendre ce qui se dit sur l'intention, il est nécessaire d'utiliser des techniques d'espionnage classique - agent à bord, piratage des lignes, poste d'émission-récepteurs qui renvoient les discussions...

COMMUNICATEURS. Seuls quelques très rares vaisseaux bénéficient d'une telle technologie. Il s'agit généralement de vaisseaux espions ou ayant besoin de pouvoir transmettre des données de manière particulièrement discrète. Les autres navires envoient des messages compressés en un flash laser d'une micro-seconde. Ce flash est une émission cryptée à la manière de l'antique guêpe-mesure. Comme il ne s'agit pas d'une émission radio, la plupart des capteurs ou des communicateurs standards ne pourront le repérer. Cependant l'émetteur et le récepteur du message doivent être équipés de canaux lasers, et disposer d'une ligne de vue dégagée entre eux. Cette technologie ne permet donc des communications qu'au sein d'un même système solaire. Ces appareils sont extrêmement coûteux, et leur ordonnateur de cryptage et de décryptage sont des machines particulièrement délicates. Les gouvernements sont très attachés à l'authenticité d'un tel matériel. Actuellement, seuls des agents de l'Empire Humain ont le droit de l'utiliser.

FREQUENCES DE COMMUNICATION

Il est très difficile de repérer un signal donné quand on ignore sa fréquence. Il existe en effet des milliards de fréquences utilisables par les communicateurs en espace matériel. Certaines bandes de fréquences sont réservées aux transmissions militaires et gouvernementales de l'Empire et de ses organes affiliés. Il existe aussi des fréquences secrètes réservées à la transmission de messages cryptés.

Les gouvernements locaux supervisent les fréquences allouées aux transmissions civiles, commerciales et militaires, ainsi que celles employées par les services d'urgence. Il reste néanmoins possible aux agents de tous bords d'utiliser illégalement des fréquences existantes.

RENCONTRES DANS L'ESPACE

Même si tous les capitaines prient pour que leurs voyages se déroulent sans incident, cela n'est pas toujours le cas. En ces temps troublés, les forces hostiles sont nombreuses, et la plupart des vaisseaux doivent disposer d'un ou deux canons légers afin d'assurer leur protection. Voici quelques rencontres que vous pourriez vouloir utiliser alors que vos personnages se déplacent dans l'espace matériel, se dirigent vers un point de saut en hyperspace ou souffrent d'un malencontreux incident astro-naut.

PIRATES

En dépit des vaillants efforts de l'Empire Humain pour diminuer cette menace, les pirates restent le risque numéro un du voyageur spatial. Ils rôdent fréquemment dans les régions éloignées des systèmes importants, attendant de pouvoir fondre rapidement sur un vaisseau qui s'apprête à entrer ou qui vient juste de sortir d'hyperspace. Les plus ambitieux de ces pirates haïrent l'espace profond et bloquent les routes hyperspatiales à l'aide d'astéroïdes, obligeant ainsi des vaisseaux non préparés à réintégrer l'espace matériel.

L'Empire fait de son mieux pour diaboliser les pirates en propageant des histoires de prisonniers éjectés dans l'espace. Mais malgré leur ferocité légendaire, les pirates adhèrent pour la plupart à un code de l'honneur très strict. Bien évidemment, ce code les avantage avant tout autre, mais il permet également d'éviter d'inutiles bains de sang. Malgré l'usage qui en est demandé dans les histoires, la plupart des pirates se comportent comme des

hommes d'affaires, gérant au mieux le transport et la négociation de leur butin. Il arrive même que les pirates kidnappent des personnalités importantes afin de les échanger contre rançon.

Mais en règle générale, il vaut mieux éviter de s'opposer à des pirates si vous ne tenez pas à recevoir un impact de fié de supersonique dans l'intestin.

L'Empire condamne la piraterie avec la plus grande véhémence. Les vaisseaux pirates sont détruits à vue, et les pirates condamnés à mort dès leur capture.

MENACE SÉMO-BIOLOGIQUE

Si l'Empire considère que la piraterie est la plus importante menace à la paix, à la sécurité, et à la prospérité galactique, les menaces sémo-biologiques suivent de très près sur la liste de ces dangers. Après tout, qui sait quelles créatures étranges et maléfiques peuvent décider de venir piler et conquérir un univers appartenant de droit à l'humanité.

La plupart des races non-humaines vivent paisiblement sur leur monde natal ou dans leur petite zone spatiale. Les races les plus susceptibles de croiser la route des personnages sont dotées de technologies avancées permettant le vol en hyperspace. Elles pourraient être pacifiques, avides d'explorations et de découvertes, ou belliqueuses et conquérantes.

L'Empire surveille attentivement les races les plus belliqueuses - l'Éthologie agissant rapidement pour calmer toute velléité de conquête, souvent en éradiquant totalement la race en question.

La plupart des empires non humains découverts par l'Empire sont immédiatement considérés comme une menace majeure à la stabilité de l'univers - une attitude qui n'a pas manqué d'animer de nombreux débats houleux au Palais d'Or. En règle générale, la rencontre avec de tels empires se solde par l'annihilation totale de la nouvelle race découverte.

INSURGÉS POLITIQUES, ANARCHISTES ET PSYCHOTIQUES

Cette large catégorie aux frontières peu définies tient une place toute aussi importante dans la hiérarchie des menaces à la stabilité de l'Empire humain. Elle inclut une vaste variété de déviants qui semblent avoir le don de se regrouper de manière insaisissable, afin de semer le trouble au sein de l'Empire. Ces individus sont les représentants de diverses idéologies illégales : les anarchistes, les nihilistes, les éco-terroristes - en bref, les représentants de factions largement minoritaires. Ils s'opposent à tout ce qui peut représenter l'oppression gouvernementale, l'autorité, les corporations inhumaines, les abus industriels, certaines classes sociales, généralement les plus riches, mais aussi à certaines idées plus spécifiques, telles que les protégés cybernétiques, les attachés bolos ou les chansons dérivées de sens profond.

De tels déviants opèrent généralement sur des mondes industriels ou civilisés. Il peut leur arriver de se procurer un vaisseau spatial, qu'ils armentent ensuite afin de l'utiliser lors d'attentats visant à faire reconnaître la cause politique, artistique ou idéologique qu'ils défendent. Il leur arrive également de s'en prendre à des particuliers sans raison spécifique. L'Empire à toujours affirmé son désir de poursuivre et d'éradiquer de tels individus.

MERCENAIRES ET COSSAIRES

De très nombreuses factions tolèrent et emploient des unités mercenaires ou des cossaires. C'est ainsi que les conglomerats des Magarats embauchent des mercenaires afin d'assurer la protection de leurs transporteurs, de leurs croisières de pléiade ou encore de leurs vaisseaux administratifs - d'un autre côté, de nombreux gouvernements planétaires commissionnent des

connaître pour attaquer des vaisseaux ennemis ou pirates croisant dans leur territoire.

Il est possible que les personnages soient amenés à rencontrer des vaisseaux mercenaires, mais cela ne pose généralement pas de problèmes tant qu'ils n'appartiennent pas à une faction penchante sur ces hommes. Ce type de forces militaires n'engage le combat que dans le cadre d'un contrat spécifique - il est rare que des mercenaires s'attaquent de manière imprévue à des voyageurs.

DOUANES ET PATROUILLES MILITAIRES

De nombreuses factions gouvernementales - que cela soit l'Empire Humain, le Techno-Pontificat, les Magarans, l'Écosomat ou des forces impériales - commissionnent des unités militaires afin qu'elles se chargent de patrouiller l'espace sous leur contrôle, et d'y assurer l'ordre et la paix en éliminant les forces hostiles. La plupart des ces unités militaires estime qu'il est de leur droit de pouvoir stopper, d'aborder et de fouiller un vaisseau traversant leur territoire. Et c'est un droit qu'elles appliquent avec une ardeur certaine.

L'Empire fait appel à l'Éndogarde pour assurer son contrôle sur l'univers. Il arrive fréquemment que l'Éndogarde ait à travailler en collaboration avec d'autres factions membres de l'Empire, qu'il s'agisse de forces coloniales ou d'unités des Magarans, afin d'assurer sa mission de maintien de l'ordre. L'Éndogarde est aussi l'autorité suprême en ce qui concerne la sécurité des routes hyperspatiales. Ainsi, une rencontre avec un vaisseau de l'Éndogarde est la garantie d'un rapide contrôle des codes d'identification du vaisseau. Il est aussi fréquent que l'Éndogarde use de son droit d'aborder et de fouiller un vaisseau sans avoir à justifier cet acte. Enfin, tout vaisseau rencontré par l'Éndogarde alors qu'il est engagé dans un acte manifestement illégal est susceptible d'être détruit sur-le-champ, sans autre forme de procès.

Sous le contrôle des Magarans, le Ministère Impérial du Commerce Stellaire - SellCoram - est responsable des bureaux de douanes dans la plupart des astroports. Les douaniers sont chargés de contrôler les vaisseaux, à qui mais aussi ceux passant dans leurs zones de contrôle. Bien que cette agence dispose de ses propres vaisseaux d'interception et de ses propres troupes militaires, elle s'appuie aussi fortement sur l'aide que peut lui procurer l'Éndogarde dans de nombreuses situations. C'est généralement une excellente idée que d'obéir aux injonctions d'un

vaisseau des douanes, car peu de vaisseaux spatiaux sont susceptibles de le déstabiliser, et ils sont fréquemment escortés de quelques vaisseaux de l'Éndogarde. Seuls quelques pirates particulièrement fous - ou chanceux - osent tenter de leur échapper, le temps d'entrer en hyperspace. S'ils y parviennent, ils seront alors généralement tranquilles, bien que l'Éndogarde soit parfois parvenu à calculer la destination du vaisseau au regard de sa vitesse et de son angle d'entrée dans l'hyperspace.

Une foule effrénée par l'Éndogarde ou le SellCoram n'est jamais une chose agréable. Vous ne pouvez faire appel à aucune cour de justice pour vous plaindre des actes des ces deux organisations. L'Éndogarde et le SellCoram se réservent le droit - qu'ils exercent fréquemment - de confisquer n'importe quelle cargaison sans avoir à fournir d'explication, et d'abandonner tout vaisseau qui n'obéit pas promptement à un ordre. Il arrive aussi que des membres peu scrupuleux de ces organisations placent de fausses preuves à bord d'un appareil afin de s'en saisir.

MARCHANDS ET CONTRÉBANDIERS

Les routes de l'espace sont parcourues par une pléthore de vaisseaux marchands - qui vont des petits transporteurs légers indépendants aux titanesques convois cargo des Magarans ou de la Gaïlle Marchande - dont un petit nombre pratique le contrebande. Une rencontre avec un cargo permettra éventuellement aux personnages d'obtenir des informations - ou des rumeurs erronées - concernant des forces hostiles, des cargaisons disponibles ou quelques adresses de bons restaurants à destination.

ESCLAVAGISTES

Les esclavagistes sont probablement les criminels les plus vulgaires et les plus cruels de tous - ils trafiquent des êtres pensants et vendent leurs - marchandises - aux plus offrants. Bien qu'ils n'aient pas agie n'importe où, de nombreux mondes reculés sont prêts à accueillir leur ignoble commerce. Les Magarans et les Techno-Technos encouragent même l'esclavage - qu'ils appellent le « servitude contractuelle » - dans quelques cas particuliers, notamment pour les nouveaux dirigeants ou l'industrie du spectacle. Enfin, certains mondes et gouvernements régionaux encouragent la pratique de l'esclavage afin de soutenir leur économie, et pour des raisons de traditions.



La galaxie est pleine de pièges dont doivent se méfier les voyageurs spatiaux : étranges nuées gazeuses, planétoïdes végétaux, immenses champs d'astéroïdes, orages magnétiques... Il existe aussi différentes formes de vies hostiles capables de prospérer dans le vide. Toutes ces menaces sont susceptibles d'avoir des conséquences désastreuses pour les voyages en hyperspace, que ce soit en obligeant le vaisseau à réintégrer l'espace matériel ou en provoquant des incidents d'aéro-mat. Une panne de ce genre peut parfois servir de point de départ à une aventure de plus grande ampleur.

SYSTÈMES INCONNUS

Les systèmes inconnus ont beaucoup à proposer aux voyageurs curieux : civilisations non humaines, gisements de métaux et de minéraux précieux, anciennes caches abritant des trésors technologiques, colonies oubliées...

QUE SE PASSE-T-IL LORSQUE LES HOSTILITÉS COMMENCENT ?

SIMULER LES COMBATS SPATIAUX

Les joueurs désirent des combats spatiaux palpitants peuplés d'explosions, de poursuites épiques, de fusillades mémorables. Il vous faudra répondre à leurs attentes.

Les scènes de combats spatiaux obéissent aux mêmes règles de base que les scènes de combats de véhicules terrestres. Souvenez-vous qu'il est plus important de bien raconter une bataille que de suivre un découpage précis de chaque mouvement, tour après tour.

« Tandis que vous plongez au cœur de la scénarisation d'astéroïdes, nos capteurs vous indiquent que les chasseurs Oaroy des pirates s'approchent de vous. Faites un jet de Piloteage... Eh, général ! Votre vaisseau parvient à se faufiler derrière un astéroïde tandis que les chasseurs poursuivent un immense bloc venant à leur rencontre. Laissés-moi le temps de faire deux jets de Piloteage - un pilote parvient à esquiver l'astéroïde, mais le second rûge une seconde trop tard. Une partie de son chasseur vient percuter la surface rocheuse. Déséquilibré par le choc, le vaisseau toutbillonne fiévreusement dans des gerbes d'étoiles et de gaz avant de finalement venir s'écraser en une gigantesque boule de feu. Le premier chasseur se rapproche cependant d'angoissement de vous, et il semblerait bien que tous les canonniers du bord cherchent à vous aligner dans leur viseur. Que faites-vous ? »

Cette petite scène est destinée à vous donner une idée de ce que peut être une scène de combat spatial. Les règles ne doivent pas empêcher sur l'histoire. Ici, le meneur de jeu sait que les chasseurs Oaroy sont moins menaçants que le vaisseau des personnages, et il considère que tant que les pilotes de ces appareils effectuent des jets corrects, ils peuvent éviter les astéroïdes. Bien sûr, si l'un des pirates venait à éjecter un mauvais jet, il ne lui resterait plus qu'à décrire le résultat catastrophique de cette action.

Les joueurs savent aussi comment se déroule le combat - ils ont conscience qu'il leur faut agir rapidement, avant que le dernier chasseur ne les saisisse dans l'espace.

Lorsque vous gérez des combats spatiaux, décrivez une combinaison de scènes, de tours de combat et d'événements, afin de garder votre histoire intéressante et globale. Oubliez les règles lorsqu'elles gênent la narration, évaluez les niveaux de difficulté rapidement, faites faire quelques jets, puis laissez votre jugement pour déterminer les conséquences des actions entreprises.

Dans l'espace, les vaisseaux parcourent des milliers de kilomètres à la seconde. Et s'ils sont obligés de ralentir lorsqu'ils entrent en orbite ou qu'ils traversent des champs d'astéroïdes, leur vitesse reste toujours prodigieuse.

Plutôt que d'avoir recours à des nombres astronomiques pour définir leur mouvement et la portée de leurs armes, le jeu utilise des unités spatiales. Les vaisseaux utilisent ainsi des valeurs de déplacements et de portée proportionnelles à celles des autres appareils.

REPRÉSENTATION DES VAISSEAUX

La plupart du temps, il sera largement suffisant de décrire une scène de combat spatial, l'imagination de vos joueurs faisant le reste. Toutefois, si vous désirez rajouter un aspect plus visuel à vos scènes de combat, vous aurez toujours la possibilité d'employer des pions, des figurines ou des maquettes pour représenter la position de chaque vaisseau.

Si vous voulez être encore plus précis, vous pouvez même utiliser une carte avec une échelle telle que 1 cm = 1 unité spatiale. Il ne vous restera ensuite plus qu'à mesurer les distances avec une règle pour simuler les déplacements et les tirs.

DÉPLACEMENTS DES VAISSEAUX SPATIAUX

Les vaisseaux spatiaux se déplacent exactement de la même façon que les autres véhicules. Chacun d'eux possède un facteur de Vitesse Spatiale qui correspond au nombre d'unités spatiales qu'il peut parcourir en un round, à vitesse de croisière.

Un appareil lent peut avoir une Vitesse Spatiale égale à deux ou trois, tandis que celle d'un transporteur moyen se trouvera aux alentours de cinq ou six. Les chasseurs les plus rapides de la galaxie peuvent atteindre des Vitesses Spatiales de onze ou douze.

Se déplacer est une action, au même titre que tirer ou effectuer une escale. Un vaisseau peut se déplacer une fois par tour.

Quand un vaisseau se déplace, vous devez décrire la zone traversée, le « terrain », un niveau de difficulté et une valeur de difficulté : Très Facile (5), Facile (10), Modéré (15), Difficile (20), Très Difficile (30), Métr-Difficile (31+).

Les joueurs décident alors librement de l'issue à laquelle ils vont se déplacer, puis effectuent un jet de Piloteage. Si le vaisseau possède des dés de Maniabilité, ils viendront alors s'ajouter à leur tirage.

Si le résultat obtenu avec les dés est supérieur ou égal au niveau de difficulté, le vaisseau traversera l'espace sans le moindre problème. Dans le cas contraire, le vaisseau sera victime d'un « incident de déplacement ».

Le pilote peut voler à l'une des quatre allures déjà décrites pour les déplacements de véhicules terrestres.

ALLURE PRUDENTE

Le vaisseau avance très lentement et parcourt une distance inférieure ou égale à la moitié de sa Vitesse Spatiale, arrondie à l'entier supérieur - ainsi un vaisseau dont la Vitesse Spatiale est 9 pourra parcourir jusqu'à 5 unités.

Dans les zones Très Faciles, Faciles ou Modérées, une allure prudente est une action gratuite qui ne nécessite pas de jet de Piloteage de la part du pilote.

En zone Difficile, Très Difficile ou Métr-Difficile, le pilote devra effectuer un jet de compétence, mais il réduira le niveau de difficulté d'un cran - Très difficile à Difficile, etc.

Exemple : Le capitaine Charadyne pilote le vaisseau Jovar C-199, un transporteur léger qu'elle a été chargée de convoier. Le vaisseau a une Vitesse Spatiale de 4 et une Maniabilité de 1D. La compétence Pilotage de Charadyne est de 7D.

Elle vole en espace dégagé à une allure prudente. Elle n'a donc pas besoin d'effectuer de jet pour que le transporteur se déplace automatiquement de 2 unités. Si elle avait à faire feu à l'aide de ses canons de défense, elle utiliserait la totalité de son 3D d'Artilerie, car piloter à une allure prudente dans un espace dégagé est une action gratuite.

Quelques temps plus tard, Charadyne se voit contraindre de traverser un champ d'astéroïdes particulièrement dense - une zone Très Difficile. Comme elle se déplace toujours à une allure prudente, la difficulté pour traverser la zone est réduite d'un cran et devient donc Difficile (2D). Elle effectue alors son jet de Pilotage de 7D, plus 1D de Maniabilité du transporteur, et obtient 3D. Elle traverse le champ d'astéroïdes sans le moindre problème.

ALLURE DE CROISIÈRE

Une telle allure correspond à la vitesse de déplacement normal du vaisseau. Celui-ci parcourra donc une distance égale à sa vitesse spatiale.

Un tel déplacement compte pour une action à part entière, mais le pilote n'a pas besoin de faire de jet de compétence dans les zones Très Faciles, Faciles ou Modérées.

En revanche, il doit effectuer un jet dans les zones Difficiles, Très Difficiles ou Méta-Difficiles.

Exemple : Toujours à bord de Jovar C-199, Charadyne doit maintenant voler à travers une zone dégagée, Facile (1D), mais pourrissait par deux chasseurs pirates. Elle peut automatiquement décider de passer à une allure de croisière - à une vitesse de 4 unités spatiales par tour - sans effectuer de jet, mais il s'agit tout de même d'une action. Effectuer un tir avec les canons de défense du vaisseau comptera alors comme une seconde action, et elle ne lancera donc plus que 4D - mais de -1D à sa compétence d'Artilerie de 3D - pour toucher les pirates. Plus tard, elle est amenée à traverser un champ d'astéroïdes, Difficile (2D), à une allure de croisière. Elle effectue son jet de Pilotage de 7D plus 1D de Maniabilité du vaisseau et obtient 4D. Elle parvient sans le moindre mal à esquisser les différents astéroïdes sans causer le moindre dommage à son appareil.

ALLURE RAPIDE

Un vaisseau à une allure rapide peut se déplacer au double de sa Vitesse Spatiale.

Il doit effectuer un jet de compétence quel que soit le niveau de difficulté de la zone traversée.

Cependant, à cette allure, les zones Difficiles, Très Difficiles et Méta-Difficiles voient leur niveau de difficulté augmenter d'un cran - Difficile devient Très Difficile, Méta-Difficile devient Méta-Difficile +1D, etc.

Exemple : Toujours à bord de son transporteur léger, Charadyne vole en espace dégagé, Facile (1D), et tente de semer les chasseurs pirates. Elle décide de passer en allure rapide. Son jet de compétence donne un résultat de 29 - un succès. La Vitesse Spatiale de son vaisseau passe alors de 4 à 8 unités spatiales par tour.

Plus tard, Charadyne, toujours pourrissant, décide de semer ses poursuivants en passant à travers l'anneau d'une station spatiale en construction - une zone Difficile (2D). Comme elle se déplace à une allure rapide, cette zone est considérée comme étant Très Difficile (3D). Elle effectue son jet de Pilotage, mais s'obtient que 29 - et échoue de peu. Pour savoir ce qui se passe alors, il faut consulter les - incidents de déplacement -.

POST-COMBUSTION

Un vaisseau qui se déplace en post-combustion franchit quatre fois sa Vitesse Spatiale en unités spatiales chaque tour. Un personnage qui pilote un vaisseau en post-combustion ne peut rien faire d'autre durant le tour, pas même tirer ou entreprendre des manœuvres d'esquive.

Pour des zones Très Faciles, Faciles et Modérées, la difficulté est augmentée d'un cran. Pour des zones Difficiles, Très Difficiles et Méta-Difficiles, la difficulté est augmentée de deux crans.

Exemple : Charadyne sait que ses poursuivants se rapprochent inévitablement d'elle, mais que si elle est suffisamment rapide, elle devrait pouvoir engager son hyperpropulsion et passer en hyperespace.

Elle décide donc de faire passer son appareil en post-combustion. La zone est Facile (1D), mais son allure la rend Modérée (1D) à jugosier. Son jet de compétence est de 24 - une réussite ! Son vaisseau se déplacera donc de 16 unités spatiales - 4 x 4.

Plus tard, Charadyne décide de passer en post-combustion alors qu'elle se déplace au sein d'une importante formation de vaisseaux en orbite autour d'une planète. C'est une zone Difficile (2D), rendue Méta-Difficile (3D) par son allure. Son jet de compétence donne un résultat de 27. Elle se rend compte trop tard qu'elle a posé son vaisseau au-delà de ses limites ! Reportez-vous aux - incidents de déplacements -.

ACCELERATION ET DÉCELERATION

Les vaisseaux peuvent augmenter ou réduire leur vitesse d'un niveau d'allure par tour.

Exemple : Charadyne pilote son transporteur léger à une allure rapide durant un tour. Le tour suivant, elle peut se maintenir à la même allure, réduire sa vitesse et passer à une allure de croisière, ou l'augmenter et passer en post-combustion. En revanche, elle ne pourra pas passer à une allure prudente, ni s'arrêter totalement.

DÉPLACEMENTS PARTIELS

En un tour, les vaisseaux peuvent parcourir n'importe quelle distance comprise entre le déplacement maximum autorisé par leur allure et la moitié de ce maximum.

Exemple : Un vaisseau qui dispose d'une Vitesse Spatiale de 6 et qui se déplace à allure rapide - capable de parcourir jusqu'à 12 unités spatiales par tour - pourra se déplacer de 6 à 12 unités spatiales, selon les désirs du pilote.

DÉPLACEMENTS SUR DE LONGUES DISTANCES

Les déplacements effectués en post-combustion mettent les vaisseaux à rude épreuve, aussi exigent-ils que le vaisseau effectue un jet de coque toutes les dix minutes.

Le premier tirage est Très Facile (3), mais chaque jet réussi fait perdre un dé de difficulté augmentant d'un cran. Si le jet échoue de 1 à 10 points, le vaisseau montrera des signes de fatigue - graves fluctuations d'énergie, surchauffe des moteurs, etc. - et devra être lancé - au repos - pendant une durée égale au double du temps passé en post-combustion. Si le jet est raté de plus de 10 points, le vaisseau est victime d'une panne mécanique nécessitant un jet de Réparation/Entretien de son dé de difficulté Modérée (13) et au moins une heure de travail.

Les déplacements à allure rapide demandent quant à eux un jet de croque toutes les heures. Le premier est Très Facile, et la difficulté augmente d'un cran à chaque tirage.

DIFFICULTÉS DES ZONES SPATIALES TRAVERSÉES PAR LES VAISSEAUX

Très facile (3) : Traverser une zone dépourvue de tout obstacle.

Facile (10) : Voler à proximité d'autres vaisseaux, comme en orbite autour d'un astéroïde, ou contourner de petits obstacles - très que des astéroïdes épars.

Modéré (13) : Piloter un vaisseau dans une zone d'espace encombré, comme l'entrée saccagée du fond d'un astéroïde, ou traverser une zone encombrée de quelques débris ou astéroïdes.

Difficile (20) : Participer à un combat spatial au milieu de nombreux autres vaisseaux, manœuvrer au sein d'une zone encombrée de nombreux débris ou astéroïdes.

Très difficile (30) : Traverser une zone saturée de débris, d'astéroïdes ou de vaisseaux.

Méga-difficile (31+) : Voler dans une telle zone relève de l'impossible - traverser un champ d'astéroïdes ou plein usage isotop.

MANŒUVRES

Les facteurs de difficulté ci-dessus correspondent à des manœuvres « basiques » : vol en ligne droite, quelques virages et autres mouvements tout aussi simples. Si le pilote désire effectuer des mouvements plus complexes, comme une série de manœuvres afin d'amener plusieurs appareils adverses dans sa ligne de mire, ajoutez un facteur de difficulté les malus qui s'imposent :

+1d6	La manœuvre envisagée est relativement facile à effectuer.
+6d10	La manœuvre envisagée est relativement difficile et demande un certain talent.
+11d11	La manœuvre est très difficile et demande beaucoup de talent - un dé d'homme.
+16 et plus	La manœuvre est quasiment impossible. Seuls des as de pilotage peuvent espérer avoir une petite chance de réussir.

INCIDENTS DE DÉPLACEMENTS DES VAISSEAUX SPATIAUX

Un pilote qui rate un jet de Pilotage peut perdre le contrôle de son appareil ou endurer une collision.

La sévérité de l'incident dépend de la marge d'échec du jet de compétence.

1D : Légère embardée. Le vaisseau fait une embardée et amorce un début de virage. Toutes les actions entreprises par le pilote au cours de ce tour sont affligées d'une pénalité de -1D - en plus de malus inhérent aux actions multiples.

4d6 : Embardée. Le vaisseau fait une embardée sévère. Il ne parvient que la moitié de son déplacement. Toutes les actions entreprises par le pilote durant ce tour sont affligées d'un malus de -1D, et toutes les actions qu'il entreprendra le tour suivant subiront un malus de -1D - en plus des étonnants malus en raison d'actions multiples.

7Dd6 : Virage. Le vaisseau ne parvient que le quart de son mouvement avant de partir en virage. Le pilote ne peut le contrôler pendant le tour en cours et durant le prochain tour.

11D5 : Collision mineure. Si quelque chose est susceptible d'être percuté, le vaisseau entrera en collision avec - reçoit 1D aux dommages de collision normaux, voir « Collisions », ci-dessous. Sinon, le pilote perd le contrôle pendant le tour en cours et durant le prochain tour.

16D20 : Collision. Si quelque chose est susceptible d'être percuté, le vaisseau entrera en collision avec - dommages normaux. Sinon, le pilote perd le contrôle pendant le tour en cours et durant le prochain tour.

21 et plus : Collision majeure. Si quelque chose est susceptible d'être percuté, le vaisseau entrera en collision avec - les dommages seront augmentés de 4D. Sinon, le pilote ne peut le contrôler pendant le tour en cours et durant le prochain tour.

COLLISIONS

La quantité de dommages subie dépend de l'allure du vaisseau. N'oubliez pas de tenir compte des différences d'échelle.

Allure	Dommages de collision
Prudent	2D
Croisière	4D
Rapide	6D
Post-combustion	18D

Faites un jet de dommages et comparez-le au résultat du jet de croque du vaisseau. Raportez-vous ensuite à la section « Dommages des vaisseaux spatiaux » pour savoir ce qui se produit.

Si un vaisseau en percute un autre, les dommages peuvent varier en fonction de l'angle du choc. La plupart des collisions se font en angle droit, mais quelques-unes peuvent avoir lieu de manière frontale ou latérale.

Collision frontale	+1D
Collision arrièr-latérale	-1D
Collision en angle droit	0D

N'oubliez pas d'ajuster les dommages en fonction de la nature de l'objet percuté. Si l'agit par exemple d'un objet relativement fragile, comme un vaisseau protégé, il vous est possible de réduire les dommages de la collision de 1D, 2D, voire plus encore.

COMBAT SPATIAL

Les combats spatiaux se gèrent de la même manière que les combats classiques, et ils se décomposent en tour de cinq secondes.

Pour attaquer un autre appareil :

- Déterminez le niveau de difficulté requis pour toucher la cible - en fonction de la portée de l'arme utilisée, indiquée en unités spatiales.



- L'attaquant effectue son jet d'attaque - généralement *Artillerie au Missiles*.
- Si le résultat du jet est égal ou supérieur à la difficulté, l'attaquant porte. Effectue un jet de dommages. Raportez-vous à la section « Dommages des vaisseaux spatiaux ».

Exemple : Chamadyne ouvre le feu à l'aide de ses canons de défense sur les pirates qui la poursuivent. Sa cible se trouve à huit unités spatiales - une portée moyenne pour un canon de défense, donc une difficulté Modéré (15) pour toucher. La compétence *Artillerie de Chamadyne* est de 3D, et l'ordinateur de vote lui offre un bonus de +1D - elle obtient 17. Le pirate est touché !

COMPÉTENCES DE RÉACTION

Un pilote peut manœuvrer son appareil de manière à effectuer des esquives de vaisseau pour éviter le feu ennemi, tout comme les véhicules peuvent tenter d'effectuer des manœuvres similaires. Il s'agit d'une compétence de réaction.

Le pilote effectue alors un jet de Piloteage auquel il ajoute la maniabilité de son appareil. Il s'agit de la nouvelle difficulté pour toucher son vaisseau.

Exemple : Chamadyne ouvre le feu sur un autre pirate. Elle se trouve à moyenne portée, et la difficulté de son jet est Modéré (15). La pilote pirate décide alors de tenter une esquivé de vaisseau. Il effectue un jet de Piloteage -4D, plus la Maniabilité de son chasseur, 2D - et obtient 30. La nouvelle difficulté de Chamadyne pour le toucher sera de 10.

Esquive totale. Un pilote peut effectuer une esquivé totale, mais il s'agit alors de la seule action qu'il pourra entreprendre durant le tour. Le pilote effectue alors un jet de Piloteage, auquel il ajoute la maniabilité de son appareil, et le résultat de ce jet s'ajoute à la difficulté de base pour le toucher jusqu'à la fin du tour.

Exemple : Plus tard, Chamadyne tire à nouveau sur les pirates - elle se trouve à portée moyenne, et la difficulté de son jet pour toucher sa cible est donc Modéré (15). Le pilote pirate décide alors d'effectuer une esquivé totale. Il obtient un résultat de 15. En conséquence, la difficulté de Chamadyne pour parvenir à le toucher jusqu'à la fin du tour sera de 30. Bien sûr, le pilote pirate ne pourra rien faire d'autre ce tour-ci.

ÉCRANS

Les écrans des vaisseaux spatiaux sont des absorbeurs d'énergie électroniques qui ont pour effet de réduire les dommages causés par les tirs ennemis. Ils se composent de deux sortes : les écrans à particules et les écrans énergétiques.

Les écrans à particules sont efficaces contre tous les types de projectiles physiques - astréroïdes, missiles, balles solides... Ils fonctionnent en permanence et sont coupés uniquement au moment où un vaisseau tire de tels projectiles - ils doivent être désactivés pour laisser passer des objets solides. Lorsqu'un vaisseau abaisse ses écrans à particules, réduisant de 2D sa valeur de coque. Notez qu'un vaisseau qui perd son générateur principal perd aussi ses écrans à particules...

Les écrans énergétiques ne sont normalement activés qu'en combat, où ils doivent alors être orientés de manière spécifique, car ils ne protègent que partiellement le vaisseau.

L'utilisation des écrans est une compétence de réaction. Chaque vaisseau spatial dispose d'un certain nombre de *dés d'écrans*. Lorsqu'un pilote utilise des écrans énergétiques, il doit alors choisir ces dés entre les quatre périmètres de feu possibles de son vaisseau - avant, arrière, bâbord (gauche) et tribord (droite).

La difficulté pour déployer les écrans dépend du nombre de périmètres de feu ainsi couverts :

- Un périmètre de feu : Facile (10).
- Deux périmètres de feu : Modéré (15).
- Trois périmètres de feu : Difficile (20).
- Quatre périmètres de feu: Très Difficile (30).

Si, durant un combat, le vaisseau encaisse des dommages dans un périmètre de feu couvert, le vaisseau ajoutera les dés d'écrans de cette zone à ses dés de coque pour résister aux dommages.

Exemple : Chamadyne pilote toujours son transporteur léger, *Jour C-199*. Son vaisseau dispose d'une coque de 4D et de 2D d'écrans. Les deux chasseurs pirates se rapprochent d'elle par l'arrière. Elle décide d'activer ses boucliers et de placer les 2D à l'arrière. Elle réussit un jet d'Écrans Facile (10). Par conséquent si elle encaisse des dommages à l'arrière de son vaisseau, son jet pour résister sera de 6D.

Quelques temps plus tard, les pirates ont manœuvré autour d'elle. Elle se retrouve menacée par l'avant et par l'arrière, et décide alors de répartir ses écrans entre ces deux périmètres de feu et de placer 1D dans chaque zone. Son jet d'Écrans est alors Modéré (15). Si elle est touchée, les attaques subies à l'avant et à l'arrière de l'appareil se verront opposer une résistance de 5D-4D de coque et 1D d'écrans - mais les attaques sur le côté ne se verront opposer qu'une résistance de 4D.

ARMES DE VAISSEAUX

La plupart des vaisseaux spatiaux dispose d'au moins un système d'armement, mais certains vaisseaux de guerre en possèdent plusieurs dizaines.

Les armes de vaisseaux fonctionnent de la même manière que les armes de véhicules. Elles sont sujettes aux mêmes règles d'ordancements de tir, de manitions, de cadence de tir, de rayon de déflagration et d'échelle que celles de la section « Combats et Blessures ». Elles utilisent également les règles relatives aux portées, aux servants et aux périmètres de feu, qui ont été exposées dans la section « Déplacements et poursuites ».

Comme elles font partie intégrante de la coque du vaisseau, toutes ces armes procurent un couvert total à leurs servants. Bien sûr, les opérateurs de ces armes peuvent subir des dommages en raison des dommages encaissés par le vaisseau.

ARMES COUPLÉES

Certaines armes sont couplées, reliées par ordinateur afin de tirer feu ensemble comme si elles ne faisaient qu'une. Par exemple, on peut considérer ainsi les auto-cannons couplés des chasseurs mercenaires traditionnels. Lorsqu'ils font feu, les deux canons tirent simultanément et infligent 4D de dommages cumulés à leur cible.

PORTÉES

La plupart des armes de vaisseaux ont une valeur de « portée spatiale » et une autre, de « portée atmosphérique ». La première est exprimée en unités spatiales et sert lors des combats spatiaux

en espace matériel, tandis que la seconde est employée lors de vols atmosphériques - voir la section « Vols atmosphériques » - ou quand un vaisseau tire depuis l'orbite vers une planète.

CANONS GAUSS

En dehors de l'arsenal offensif traditionnel - lasers, accélérateurs magnétiques, missiles, batteries de mitrailleuses - de nombreux vaisseaux utilisent des canons Gauss. Ces armes envoient une rafale d'énergie magnétique qui, lorsqu'elle touche sa cible, neutralise temporairement les équipements informatiques et électroniques. Les pirates, les douaniers du SolCom et quelques autres factions soucieuses de préserver les vaisseaux adverses emploient de telles armes. Les lasers ne sont d'aucun utilité face aux dommages de canons Gauss.

Exemple : Chanadyne a placé les 2D d'écrans de son transporteur léger dans le périmètre de son arrière. Un tir de laser qui frapperait le vaisseau dans cette zone se verrait opposer une résistance de 6D - 4D de coque et 2D d'écrans - mais un impact de canon Gauss passerait en revanche sans se préoccuper des écrans, et ne se verrait opposer que la résistance normale de 4D du vaisseau.

Si le jet de dommages est inférieur au résultat du jet de coque du vaisseau, aucun dommage n'est infligé. Si le résultat du jet de dommages est plus élevé que le jet de coque, reportez-vous alors au tableau d'effets ci-dessous :

Dommages du canon Gauss dépassant le jet de coque	Effet (se reporter aux dommages des vaisseaux)
0-5 points	Une commande neutralisée
6-10 points	Deux commandes neutralisées
11-15 points	Trois commandes neutralisées
16-20 points	Quatre commandes neutralisées
21+ points	Toutes commandes HS

MISSILES ET BOMBES

Les missiles et les bombes sont des armes qui infligent de considérables dommages physiques, mais qui restent relativement délicates à employer. Le niveau de difficulté lié à l'emploi de ces armes est ainsi modifié, en fonction de la vitesse de la cible :

Augmenter le niveau de difficulté de :	Vitesse Spatiale	Vitesse Atmosphérique
+5	3	100-150
+10	4	151-200
+15	5	201-250
+20	6+	251+

RAYONS TRACTEURS

Les rayons tracteurs militaires sont utilisés afin de capturer des vaisseaux, qui peuvent ensuite être abordés et lootés. Les pirates et les agents de SolCom en utilisent fréquemment lors de leurs actions - de nombreux vaisseaux civils possèdent des rayons tracteurs leur permettant de déplacer des marchandises, mais ils n'ont aucune utilisation en combat. Lorsqu'un rayon tracteur tente de toucher une cible, un jet d'attaque est effectué normalement : si le jet est réussi, le rayon tracteur se fixe sur la cible.

Effacez un jet de dommages du rayon tracteur opposé à un jet de coque de la cible. Si le jet de coque est plus élevé, la cible parvient à échapper au rayon tracteur. Si le jet de dommages est égal ou plus élevé, la cible est capturée. Un vaisseau ainsi capturé et qui ne résiste pas au rayon est automatiquement tracté vers le vaisseau tracteur, à une cadence de cinq unités spatiales par tour.

Si la cible résiste, effectuez un nouveau jet de dommages du rayon tracteur opposé à un jet de coque de la cible. Si le jet de coque est supérieur, la cible parvient à s'échapper. Si le jet de dommages est égal ou supérieur, la cible est tracée, et ses propulseurs principaux peuvent alors être endommagés. Reportez-vous alors au résultat sur le tableau ci-dessous :

Jet du rayon supérieur au jet de coque de :	Unités spatiales de traction :	Dommages subis par la cible :
0-5	Aucun changement	Pas de dommages
6-10	1	1 jet de Déplacement
11-15	2	2 jets de Déplacement
16-20	3	3 jets de Déplacement
21+	4	4 jets de Déplacement

Exemple : Un croiseur pirate tirent le vaisseau de Chanadyne dans son rayon tracteur. Le transporteur léger se trouve à neuf unités spatiales de distance de son assaillant. Chanadyne décide de ne pas résister, son vaisseau se rapproche alors de cinq unités spatiales ce tour-ci. Elle n'est plus qu'à quatre unités spatiales du croiseur. Le tour suivant, Chanadyne décide de tenter de se libérer du rayon tracteur. Elle effectue un jet de coque de 4D et obtient 11. Le croiseur pirate effectue un jet de dommages pour son rayon tracteur (4D), ajusté par le modificateur d'échelle de «+D», et obtient 53. Soit une différence de 24 points ! Les moteurs principaux du transporteur léger de Chanadyne rendent l'âme. Le vaisseau est désormais inerte lorsque le croiseur l'attrape sur les quatre dernières unités spatiales. Chanadyne commence à se demander comment elle va pouvoir s'opposer à l'abordage d'un équipage pirate, s'il est possible de réparer les propulseurs, et si elle parviendra à se réchapper.

DOMMAGES DES VAISSEAUX SPATIAUX

Les vaisseaux spatiaux encaissent des dommages de la même manière que les véhicules. Effectuez un jet de dommages d'attaque ou de collision, puis comparez le résultat au résultat du jet de coque du vaisseau touché.

Si le jet de dommages est inférieur au jet de coque, le vaisseau n'encaissera aucun dommage. Si le jet de dommages est égal ou supérieur au jet de coque, reportez-vous au « Tableau des dommages des vaisseaux » pour connaître les effets.

Tableau de dommages des vaisseaux

Jet de dommages supérieur au jet de coque de :	Effet
0-5	Ecrans détruits (Commandes neutralisées)
6-10	Légèrement endommagé
11-15	Grossièrement endommagé
16-20	Sévérement endommagé
21+	Vaisseau détruit

Ecrans détruits. Ce résultat indique que le vaisseau perd 1D de son total d'écrans. Cette perte durera jusqu'à réparation. Si le

vaisseau n'a plus de dé d'écrans à perdre, ou s'il n'aurait pas d'écrans à l'origine, il subit alors le résultat + commandes neutralisées ».

Commandes neutralisées. Les commandes du vaisseau sont victimes d'une surcharge énergétique temporaire. L'appareil perd 1D de Maniabilité, d'écrans et d'ordinateurs de visée de ses systèmes d'armement pour le reste du tour et l'intégralité du vaisseau. Si un vaisseau endure un nombre de résultat + commandes neutralisées égal à son nombre de dé de Maniabilité, le vaisseau est paralysé durant les deux prochains tours. Il conserve la même direction et la même vitesse durant les deux prochains tours, mais ne pourra faire feu, manœuvrer, déployer ses écrans ou effectuer une quelconque autre action. Inutile de préciser qu'il sera une cible de choix pour les canonnières adverses...

La pièce devra néanmoins continuer à effectuer des jets de Pilotage afin d'éviter de s'écraser (si cela est possible) ou d'entraîner une vrille incontrôlable.

Légerement endommagé. Un vaisseau peut être - légèrement endommagé - un nombre infini de fois. Chaque fois qu'il subit un tel résultat, il doit cependant lancer 1D pour déterminer quel système de bord est endommagé :

- 1 : Le vaisseau perd 1D de Maniabilité - si ce total est déjà à 0D, il perd alors 1 point de Déplacement.
- 2 : Une des armes de bord, déterminée au hasard, est touchée et détruite. Le canonnier encaisse des dommages - voir - Dommages infligés aux passagers ».
- 3 : Une des armes de bord, déterminée au hasard, est court-circuitée et ne fonctionne plus. Elle subit des dommages légers.
- 4 : L'hyperpropulsion est endommagée. Doublez le temps de

calcul des coordonnées astro-mar. Si le pilote désire entrer en hyperspace en un tour, il subit un malus de +10 à la difficulté de son jet. Il faudra une heure et un jet de Réparations/traitements de vol Modéré (15) pour réparer l'hyperpropulsion.

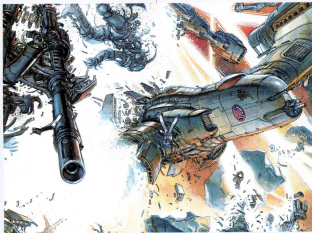
5 : Le vaisseau perd 1D d'écrans. S'il ne lui reste pas d'écrans, il endure un résultat + commandes neutralisées ».

6 : Le vaisseau perd 1 point de Déplacement.

Gravement endommagé. Un vaisseau - gravement endommagé - a subi des dommages très importants.

Si un vaisseau gravement endommagé est ensuite - légèrement - ou - gravement endommagé - à nouveau, il devient - sévèrement endommagé ». Lancez 1D afin de déterminer les systèmes affectés :

- 1 : Le vaisseau perd 2D de Maniabilité. Si la maniabilité de l'appareil a déjà été réduite à 0D, le vaisseau perd 2 points de Déplacement.
- 2 : La vaisseau perd toutes les armes d'un même type situées dans le même périmètre de feu, déterminé aléatoirement. Toutes ces armes sont rendues inutilisables en raison d'une surcharge énergétique.
- 3 : Toutes les armes d'un même type situées dans un même périmètre de feu, déterminé au hasard, sont détruites. Les canonnières encaissent des dommages - voir - Dommages infligés aux passagers ».
- 4 : Tout le système d'hyperpropulsion est endommagé. Augmenter de +10 la difficulté des jets d'Astro-mar jusqu'à ce que le problème soit réparé grâce à un jet de Réparations/traitements de vol de difficulté Modérée (15) et à une heure de travail.



3 : Le vaisseau perd 2D d'écran. S'il ne lui reste déjà plus de 2D d'écran, ou s'il n'en avait pas, le vaisseau endure deux effets « commandés normalisés ».

8 : Le vaisseau perd 2 points de Déplacement.

Sérieusement endommagé. Les vaisseaux qui subissent de tels dommages sont quasiment inutilisables. Un vaisseau « sérieusement endommagé » qui est ensuite « légèrement, gravement ou sérieusement endommagé » est aussitôt détruit. Lancez 1D pour déterminer les effets des dommages subis par l'appareil :

1 : Le vaisseau dérive dans l'espace, inerte. Tous ses moteurs et appareils de navigation sont détruits ; ce n'est plus qu'une épave.

2 : Le générateur de bord est victime d'une surcharge. S'il n'est pas rapidement coupé, il provoquera l'explosion du vaisseau au bout de 1D tours.

3 : L'indépendance du système d'hyperpropulsion est mise hors service. Le vaisseau ne pourra pas passer en hyperspace tant que les dommages n'auront pas été réparés, au prix d'une heure de travail et d'un jet Modéré (15) de Réparation/Entretien de bord.

4 : Systèmes d'armements hors service. Toutes les armes du bord sont privées d'énergie. Lancez 1D :

1-4 : Les armes sont sérieusement endommagées, mais réparables.

3-6 : Toutes les armes du bord sont détruites.

5 : Dommages structurels. Le vaisseau commence à se désintégrer. L'équipage dispose de 1D tours pour évacuer le bord.

6 : Détruit. Le vaisseau se désintègre en explosant. Tout l'équipage à bord meurt dans l'explosion.

Vaisseau détruit. Le vaisseau se désintègre en explosant. Tout l'équipage à bord meurt dans l'explosion.

DEPLACEMENTS PERDUS

Les déplacements perdus sont cumulatifs. Ainsi, un vaisseau qui subit une perte de 1 Déplacement, puis de 2 Déplacements, puis un total de 3 Déplacements.

1 point de Déplacement perdu : Le vaisseau ne peut plus passer en post-combustion et ne peut plus se déplacer, au maximum, qu'en allure rapide.

2 points de Déplacement perdus : Le vaisseau ne peut plus accélérer qu'en allure de croisière.

3 points de Déplacement perdus : Le vaisseau ne peut plus se déplacer qu'en allure prudente.

4 points de Déplacement perdus : Les moteurs principaux du vaisseau sont détruits. L'appareil dérive dans l'espace.

5 points de Déplacement perdus : Le vaisseau est détruit.

DOMMAGES INFLIGÉS AUX PASSAGERS

Les passagers peuvent subir des dommages lorsque leur vaisseau endure des dommages ou s'écrase. Faites appel à votre bon sens pour décider si un personnage prend ou non des dommages.

Les dommages subis dépendent de ceux occasionnés par l'appareil – ceux qui survivent sont à l'échelle des personnages :

Le vaisseau est : Dommages des passagers :

Légerement endommagé	1D
Gravement endommagé	3D
Sérieusement endommagé	6D
Détruit	12D

VOIS ATMOSPHÉRIQUES

La caractéristique « Vitesse atmosphérique » correspond à la vitesse d'un vaisseau quand il se déplace dans l'atmosphère d'une planète. Le premier nombre indique son facteur de déplacement, tandis que le second indique sa vitesse maximale en kilomètres à l'heure lorsque l'appareil est en post-combustion.

Les vaisseaux qui ne disposent pas de caractéristique « Vitesse atmosphérique » ne peuvent pas entrer dans l'atmosphère d'une planète.

Les vaisseaux spatiaux en atmosphère utilisent les règles de déplacement et de combat des véhicules, tout en conservant leurs propres règles de dommages.

Si vous avez besoin de déterminer la vitesse atmosphérique d'un vaisseau, consultez le tableau ci-dessous :

Vitesse Spatiale	Facteur de déplacement (Vitesse atmosphérique)	Vitesse maximale (Post-combustion, km/h)
1	210	600
2	225	630
3	260	750
4	280	800
5	295	850
6	330	950
7	350	1 000
8	365	1 050
9	400	1 150
10	415	1 200
11	455	1 250
12	450	1 300

Comme vous pouvez le voir, déterminer, piloter un vaisseau spatial n'est certainement pas la chose la plus simple de l'univers. Les règles spatiales sont fréquemment parvenues à éviter de nombreux dangers. Des vaisseaux armés jusqu'aux dents et appartenant à d'incompréhensibles factions s'attendent que de pauvres mortels laissent en route leur vaisseau dériver gisant, roté, carbonisé, et ses habitants. Et vous, humble mortel, vous devez de ceux qui sont appelés faire régner l'ordre et maintenir la paix parmi les étoiles. Et vous apprendrez vite combien les combats spatiaux peuvent être rapides et mortels.

Mais malgré tout ces dangers, je n'abandonnerais pas ma place de pilote pour un empire ! Les voyages dans l'inconnu, les sensations fortes, les moments d'adrénaline, tout cela vaut plus que tout...

Je suis maintenant dans la place à Jargon Dieu qui est votre parler de tout ce qui peut rendre l'univers des Més-Bonnes à croquer.





G E S T I O N D E S C O M B A T S

Les combats d'apparences se jouent à des balles imperceptiblement orchestrées où s'affrontent engins spatiaux, forces terrestres et vaisseaux de guerre. L'énergie et la fluidité qui s'en dégagent sont bien palpables, mais lorsqu'il s'agit de s'y immerger en tant que participant, une certaine confusion peut alors se faire jour. Accaparé par le commandement de votre unité, la confrontation avec un



jeu des forces ennemies et la défense de vos positions, vous pouvez facilement vous demander qui a l'avantage en termes généraux. D'autre part, les commandants présents sur le terrain ne peuvent se concentrer sur la totalité des petits détails - leurs préoccupations s'attachent bien plus aux plans de bataille globaux et aux stratégies d'ensemble. Les maîtres de jeu, en tant que narrateurs, doivent se préoccuper de rendre ces deux types de perspectives dans le feu d'un combat. Vous devez à la fois donner une impression générale sur l'avancée du combat à grande échelle et fournir aux personnages l'occasion de mener des actions plus précises, plus détaillées. Un personnage se sentira vite perdu en pleine milieu d'une action, bien à mal de prendre une décision. Votre rôle implique de décrire le chaos ambiant et de veiller en même temps à ce que l'aventure continue de progresser, tout en permettant aux joueurs d'impliquer leur personnage dans l'issue de la bataille. Vous devez transmettre une impression générale de tous des événements et vous arrêter régulièrement, mais brièvement, sur certains segments de l'action.

Edico

GESTION DES COMBATS

Le système de tours de combat est idéal pour gérer les fusillades qui éclatent si fréquemment dans les aventures du *jeu de rôle des Méta-Barons*. Mais qu'en est-il d'épisodes impliquant des conflits globaux comme la bataille de Marnola, par exemple ? Le combat a-t-il duré plusieurs heures ; cela veut-il dire que vous devez le gérer tour par tour ? Bien sûr que non ! Ce serait par trop fastidieux... Au contraire, vous devrez utiliser le combat comme une trame. Une aventure ne devrait pas se limiter à une bataille, mais celle-ci peut constituer un bon moyen de parvenir à son terme.

Inspirez-vous des bandes dessinées - les combats y occupent deux ou trois pages. L'action d'ensemble est décrite sur quelques planches, illustrant l'affrontement général entre amis et vaisseaux spatiaux. Lorsque la bataille est décrite sur plusieurs pages, l'accent est mis sur quelques protagonistes majeurs. Vous pouvez vous inspirer de cette technique pour lancer vos batailles : faites appel à des scènes brèves pour donner une impression générale de la stratégie militaire engagée, puis concentrez l'attention sur les personnages et leurs efforts pour reprendre l'avantage. Les combats seront d'effets spéciaux à l'aventure. Gérés avec doigté, ils auront un effet dynamisant sur le jeu, contrairement à l'ennui soporifique que provoquerait inévitablement une restitution par tours.

Le contexte : Tout d'abord, il va falloir trouver le déclencheur à cette scène de combat. Il est possible de suggérer son imminence de plus en plus forte tout au long de l'aventure - la Brigade Gryphynne s'engage dans une mission qui implique la destruction du camp familial des pirates Nanauriens - les personnages se trouvant à l'intérieur d'une station orbitale quand les pirates attaquent.

Le déroulement du combat : Si vous devez agir en tête la progression du combat, en tant que maître de jeu, vous pouvez également y introduire des épreuves qui donnent aux personnages la possibilité de modifier le cours des événements et l'issue du conflit.

Exemple : Au cours de la bataille de Marnola, les Castaks se retrouvent manifestement en position d'infériorité numérique et balistique par rapport aux perfides Indogandes Noirs. Leur délégué tente alors de lancer le saga des Méta-Barons. Ils doivent donc vaincre, d'une manière ou d'une autre, au terme de cette bataille. Pour que l'histoire continue, les forces d'Orthon doivent remporter de ces événements terriblement déplorables, mais de justice - et en le faisant elles.

Scènes de bataille : Les scènes de bataille sont décrites au cours du combat et sont indépendantes des actes des personnages. Leur rôle est de fournir aux joueurs des indications sur la progression du conflit d'ensemble.

Exemple : Bien qu'on ne le voie pas dans la bande dessinée, on sait que des escouades de guerriers Castaks ont saisi un sang et ont pu creuser leurs blocs de marbre et verser de l'égypte dans les carnis ainsi obtenus, afin qu'ils fussent. Ils se rassemblent sur le sommet des blocs, enclenchant leurs armes et se préparent à la bataille à venir.

Épreuves : Les joueurs prenant part à la bataille, leur personnage doit faire face à plusieurs interruptions majeures des forces ennemies. Ainsi, les personnages seront impliqués dans le conflit général et donneront le sentiment aux joueurs que leur personnage a une influence sur le cours des événements à plus grande échelle.

Lorsque vous devez gérer un combat, il est préférable de permettre aux joueurs d'agir à trois ou quatre reprises. Plus le rythme de l'action sera soutenu, plus les épreuves devront être nombreuses, mais il est toujours souhaitable de ne pas dépasser la douzaine. Ces épreuves peuvent prendre la forme d'affrontements avec les forces ennemies, de tentatives de débordement de l'adversaire en terrain difficile, de destruction des installations, armes ou véhicules ennemis cruciaux. Il peut arriver que les personnages se voient confier une mission qui influencera l'issue de la bataille, mais sans pour autant prendre part aux combats en tant que tels.



Dessinez aux joueurs une carte du champ de bataille, à partir de ce qu'ils peuvent voir et apprendre des soldats qui les entourent. Assurez-vous qu'ils disposent d'ordres de mission clairs - tels que maintenir une position, détruire une unité ennemie précise, etc. - et que, si tel n'est pas le cas, vous leur fournirez des opportunités d'influer sur le cours de l'affrontement.

Exemple : Après les quelques planches montrant l'attaque des Castaks depuis leurs plaques de maître flottantes, qui donnent une idée de la manière dont le conflit évolue, la série des Méta-Barons s'adresse rapidement au sein d'Orthon. Se glissant dans des passages secrets, il continue subrepticement les forces ennemies, pour émerger en plein milieu des troupes d'Endogarde et ouvrir une brèche dans leur rang, sans autre ressource notable que son courage, son aptitude au combat et une dague courte !

CHOIX DES PHASES CRITIQUES

La plupart des épreuves au cours desquelles les personnages ont la possibilité d'influer sur le cours du conflit doivent présenter une phase critique : l'ennemi est sur le point de passer les lignes de front, une pièce essentielle au fonctionnement d'une machine ou d'une arme présente des défaillances, un véhicule ennemi passant se retrouve exposé pour quelques instants, etc. Ces incidents devraient s'avérer particulièrement utiles lors d'affrontements ne mettant les ennemis en présence qu'une ou deux fois. Assurez-vous que l'issue des événements se déroulant lors de la phase critique soit capitale pour l'évolution du conflit général.

Ces épreuves requièrent des tins d'extrême précision, une stratégie minutieuse et un courage exemplaire. Si les personnages sont à même d'accomplir une tâche sans effort, la bataille semblera moins menaçante et donc, perdue en intérêt. Au cours de combats plus longs, vous pouvez inclure des scènes et des épreuves qui n'auront d'effet que sur un pan du conflit d'ensemble, sans implication à plus grande échelle. Les personnages pourraient sauver certains véhicules, capturer un vaisseau spatial ennemi, libérer des prisonniers, dérober des informations stratégiques adverses ou même se gliser derrière les lignes adverses.

SUSPENSE

Au cours d'une bataille, il peut arriver que les personnages se divisent en groupes ou en escouades, en formations de véhicules ou en chasseurs spatiaux, ou bien qu'ils adoptent différentes localisations ou objectifs, ou une combinaison de ces éléments. Lorsque Orthon porte secours à PEEF Sacré au sein de Meta-Cacha, l'action fait la part belle à plusieurs protagonistes : on assiste à la réaction des pirates face à l'émergence de la nouvelle opposition, le lancement de bombes FB3 par un Bessou Endogarde et son arrestation parmi les astéroïdes, l'attaque du transport spatial provenant de la planète artificielle Naurar par Orthon et sa Meta-Nel.

Dans ce cas, votre but est double. Vous assurez que vous accordez à tous les joueurs un laps de temps équivalent, tout d'abord. Ne passez pas une heure après d'un groupe pendant que les autres

bidulent aux cornelles. Partagez-vous entre chaque groupe pour que personne ne se sente délaissé. Ensuite, il est préférable de terminer chaque portion de la bataille par un événement qui tienne les joueurs en haleine. Laissez les joueurs jouer leurs dés, mais ne leur révèlez l'efficacité de leur stratégie qu'une fois l'autre groupe entré en action. Chaque groupe de joueurs doit avoir réalisé une action avant que vous n'en décriviez les résultats - que tout le monde attende avec impatience - au début de la prochaine scène.

Gardez à l'esprit, en géant ces confrontations, la manière dont les bandes-dessinées les mettent en scène : apogée d'ensemble du conflit, focalisation sur une partie du combat, focalisation encore plus fine sur un personnage, passage à un autre front, etc. Chaque scène doit servir l'histoire d'un conflit dynamique et motivant qui captive les joueurs.

Incorrigibles joueurs

Lorsque les joueurs se retrouvent impliqués dans ce type de situations, ils se sentent inégalement tentés à élaborer des plans et à émettre des suggestions que vous n'avez pas anticipées.

C'est à cet instant que vous devez faire appel à votre faculté d'improvisation. Un bon joueur reste fidèle à la trame générale de son histoire, mais doit se tenir prêt à se modifier les détails pour en améliorer l'impact. C'est exactement ce que vous devez faire : agir en tins le progression générale de la bataille, mais en adapter les contours lorsque les joueurs inventent l'histoire dans une toute autre direction.

Si les joueurs ont élaboré un plan de bataille solide, donnez leur une chance de le voir réussir. Imposez plusieurs événements ou options inattendues, avec des descriptions vivantes et colorées et amusantes, maintenant un rythme soutenu.

Pour plus de détails sur l'improvisation, reportez-vous au chapitre « Maîtriser une Arrière ». »



ECHAUFFOURÉE À ROSEV

Voici une illustration de la manière dont un conflit terrestre doit être mis en scène et géré au cours d'une aventure. Si vos personnages ont déjà rejoint une armée de mercenaires ou de pirates, vous pouvez même adapter cet élément dans un combat au sein d'une aventure de votre jeu.

LE CONTEXTE

Les personnages sont des pirates dormant dans une base dissimulée sur Rosev. Celle-ci est bâtie sur un petit promontoire, surplombant d'innombrables marais. Bien que construite sur un sol stable, elle est corrodée de marais meubles, d'arborescences et de marais peu profonds et ruisseaux. Cette base s'accueille qu'une centaine de pirates dans ses abris temporaires, sa tente technique destinée aux réparations de matériel et de petits chasseurs, et quelques préfabriqués réservés aux pirates de grade supérieur et à l'équipement de terrain. Une zone plate et dégagée sert de piste d'atterrissage aux six transporteurs blindés et quatre chasseurs de type Osovo.

Un des pirates, dont la tâche est de gérer le stock de détecteurs entassés dans l'un des préfabriqués, a remarqué quelque chose - un croiseur est apparu derrière l'une des laves de Rosev et se dirige droit vers la base pirate. Le commandant pirate ordonne l'évacuation immédiate mais exige que l'équipement de détection et autant de baies et de ravitaillement stockés dans les abris temporaires soient embarqués dans les transporteurs. Cette opération prendra au moins une heure, ce qui laisse largement le temps aux mercenaires de débarquer, d'attaquer et même de mettre les pirates en déroute.

Si les mercenaires appliquent une stratégie conventionnelle, ils vont évacuer des vaisseaux de débarquement lourdement armés sur la base, d'abord pour bombarder le camp au sol et ensuite pour débarquer leurs troupes dans une zone qu'ils auront sécurisée à proximité.

Le chef des pirates ordonne au groupe de personnages de prendre deux armoires, de les remplir du ravitaillement stocké sous les tentes, de les amener du camp jusqu'à la piste d'atterrissage et de faire transiter le chargement dans l'un des transporteurs. Une fois cette opération menée à bien - et le surveillé par les mercenaires également - les personnages reçoivent l'ordre de prendre l'un des chasseurs Osovo, de détruire les appareils ennemis posés et de bombarder les troupes au sol. D'autres pirates - ou peut-être quelques-uns des personnages - sont désignés pour élaborer une défense temporaire près de la zone d'atterrissage ennemie supprimée, afin de maintenir à bonne distance les troupes d'assaut débarquant à cet endroit. Un autre groupe est chargé de mettre en batterie une équipe anti-aérienne pour empêcher tout mitraillage de la part de l'appareil mercenaire, en train d'atterrir.

Dessinez une carte rapide du camp pirate - quelques tentes, les vaisseaux, deux préfabriqués - et des marais environnants. Repérez la zone relativement asséchée la plus proche, en bord de carte, où les vaisseaux de débarquement effectueraient très probablement leurs atterrissages d'assaut.

LE DÉVELOPPEMENT DU COMBAT

Le maître de jeu décide que deux des cinq appareils en approche vont bombarder le camp. Si les personnages ne parviennent pas à embarquer les deux armoires dans le transporteur, les pirates seront vite à court de pièces de rechange et de vivres pour se réimplanter avec succès où que ce soit - et cela signifie que les personnages devront pauser dans les kublars durement gagnés pour faire en sorte que l'équipement des pirates demeure opérationnel. S'ils ne parviennent pas à faire décoller leur Osovo et à tirer sur les mercenaires, l'ennemi s'emparera du camp et les personnages n'auront plus suffisamment de resources pour se refaire s'ils parviennent à s'enfuir.

SCÈNE PREMIÈRE

Depuis la base pirate, les personnages aperçoivent cinq vaisseaux de débarquement en approche : trois d'entre eux se dirigent vers une éventuelle DG aux alentours, et les deux autres foncent droit vers le camp. Les pirates armant le canon anti-aérien ouvrent le feu, criblant l'atmosphère de décorations mortelles en direction des vaisseaux mercenaires. D'autres pirates s'affairent en tous sens à travers le camp, certains embarquant des vivres, d'autres préparant le décollage des engins spatiaux. Au loin, les personnages peuvent entendre les trois vaisseaux de débarquement en train de décharger leur zone d'atterrissage, ainsi que les pirates en défense, qui ne leur opposent qu'une faible résistance. Les deux autres vaisseaux de débarquement se stabilisent au-dessus du camp, bouoyant adroitement entre les tirs anti-aériens, et ouvrent le feu sur la base.

PREMIÈRE ÉPREUVE

L'action des personnages débute alors qu'ils manœuvrent les deux armoires à proximité des tentes de stockage et les chargent avec liberté de ravitaillement. Demandez à chaque personnage d'effectuer un jet de Levage. Plus le résultat sera élevé, plus le ravitaillement chargé dans les armoires sera important. Vous pouvez leur demander s'ils veulent de charger toutes les caisses qui leur tombent sous la main, sans distinction, ou s'ils les sélectionnent en fonction de leurs besoins - armes, nourriture, pièces détachées, baies. Plus ils seront exigeants, moins ils chargeront de caisses.

Pour ajouter un peu la scène, exigez de chaque personnage qu'il effectue un jet de Perception. Tout personnage obtenant au moins un résultat facile (10) dessinera tout à coup l'ocelle au châtiment du moteur d'un des vaisseaux de débarquement, immédiatement suivi du crachement de ses canons et de déflagrations, une fois les cibles touchées. Les détonations se rapprochent de plus en plus, droit vers la tente de ravitaillement !

Donnez une chance à tous de réussir une Égare : il faudra obtenir un jet Modéré (15) pour se jeter hors de la tente, s'aplatir au sol ou tenter de quoi se mettre à couvert avant que le canon n'entre la tente tournoyant en l'air, transformée en une boule incandescente. Tout personnage se trouvant sur le siège du pilote d'un des armoires peut appuyer sur l'accélérateur et amener le véhicule à couvrir à l'aide d'un jet de Piloteage Modéré (15). Ceux qui ratent leur jet subiront 5D de dommages dus à l'explosion.

En supposant que tous survivent à l'attaque, il va falloir à peine faire traverser le camp aux deux arriérés, en évitant les pirates en fuite, les préfabriqués en feu et les tirs du second vaisseau de débarquement mercenaire. Pour ce faire, il faudra réussir au jet de Piloteage Difficile (20). Si le pilote échoue, le ravitaillement s'éparpillera à terre à chaque manœuvre brutale ou les personnages subissent les dommages entraînés par une explosion trop proche.

Une fois parvenus au transporteur, ils remettent leurs véhicules et leur chargement au capitaine, puis passent à leur chasser Ostron afin d'affronter les mercenaires en l'air.

SCÈNE SECONDE

Les deux vaisseaux de débarquement initialement en chandelle, se rabatent vers l'horizon, puis commencent à prendre leur virage en direction de leur zone de largage. Les personnages traversent le camp en courant pour rejoindre leur Ostron, espèrent, en s'engageant dans la bataille, secourir quelques-uns de leurs camarades tenant encore à distance les mercenaires qui débarquent sur la piste d'atterrissage.

Si les joueurs ont échoué au terme de la première épreuve : les pirates ne peuvent servir que peu de ravitaillement, ce qui veut dire que peu de trousses médicales seront disponibles pour soigner les blessés, et tout aussi peu de pièces détachées permettront de mener à bien les réparations de vaisseaux endommagés, le cas échéant. Cela ne fera plus grande différence, mais après la bataille, les personnages pourraient bien se trouver en mauvaise posture. Sans le ravitaillement et l'équipement suffisant pour établir un nouveau camp opérationnel, les pirates ne seront plus que des lions-la-tête sans abois.

Si les joueurs ont réussi la première épreuve : les personnages parviennent à sauver du ravitaillement en quantité suffisante que les pirates peuvent regagner après cette bataille, afin de poursuivre leurs raids, bien qu'à une échelle moindre. Les trousses médicales et les pièces détachées seront suffisamment abondantes pour couvrir les besoins éventuels.

SECONDE ÉPREUVE

Les personnages se ruent sur leur Ostron, en attrapant les canons et décollent. Alors qu'ils deviennent des cercles au-dessus du camp pirate à présent presque totalement détruit, ils remarquent que des explosions ont lieu à quelque distance de là : la piroyable résistance pirate tentant de tenir tête aux mercenaires de plusieurs vaisseaux de débarquement.

Peu d'alternatives s'offrent à présent aux personnages. Laissez-les mener à bien l'option qu'ils choisissent, quelle qu'elle soit.

En plein vol, les personnages remarquent une ligne de pirates en détresse faisant désespérément à travers les marais, dans l'espoir de monter à bord d'un des transporteurs blindés avant qu'il ne décole. Les pirates essaient un feu nourri de la part des mercenaires. Pour sauver quelques-uns de leurs camarades, les personnages doivent se poser sur le marais - moyennant un jet Modéré (15) en Piloteage - tout en ouvrant le feu sur les soldats qui progressent, à l'aide des canons du chasseur. Cette option

restera efficace tant que vous n'envoyez pas aux personnages un des vaisseaux de débarquement adverses...

Les personnages peuvent décider de s'attaquer à l'un des vaisseaux en plein débarquement sur la piste d'atterrissage. Bien que ces appareils soient armés pour ponctuer leur D&C contre des forces terrestres, ils ne disposent que d'une défense minimale contre d'autres types de belligérants. Si les personnages parviennent à détenir l'un de ces engins ou à déclencher les troupes qu'ils transportent, ils gagnent un temps précieux pour la survie de leurs camarades pirates restés au sol.

Les personnages peuvent également choisir de descendre en piqué et de bombarder les mercenaires les plus proches des forces pirates battant en retraite. Pour toucher les soldats, il faudra réussir au jet d'Arme Lourde Modéré (15), mais vous pouvez augmenter la difficulté du jet si les mercenaires s'aperçoivent de la manœuvre et se mettent à courir, ou si les personnages se trouvent soudain la cible du feu d'un des vaisseaux de débarquement protégeant ses soldats.

SCÈNE FINALE

En supposant que les personnages ont atteint l'objectif qu'ils s'étaient fixé lors des précédentes épreuves, et qu'ils ont survécu, ils se précipitent dans leur Ostron pour tenter de passer ce croiseur et se rendre au point de rendez-vous de secours, hors du système de Rosev.

Nous détaillerons cette opération dans la prochaine partie.

AFFRONTEMENTS AÉRIENS

Les combats entre vaisseaux spatiaux se gèrent de la même manière qu'un combat à grande échelle. Les scènes doivent servir à planter le décor général de l'action et les épreuves mènent à contribution tous les personnages impliqués dans le conflit. Faites intervenir des phases critiques au moment où les personnages pourraient bien faire basculer le conflit d'un côté ou de l'autre.

COMBAT AU-DESSUS DE ROSEV

LE CONTEXTE

Après avoir pris d'assaut le camp fortifié d'une bande de pirates recherchés sur Rosev, des mercenaires s'approchent avec leur croiseur et leurs vaisseaux de débarquement afin d'éliminer les pirates faisant le système à bord de plusieurs chasseurs et de transporteurs lourds blindés.

Les pirates parviennent à repousser les forces mercenaires à la surface de la planète suffisamment longtemps pour évacuer la base et changer la majeure partie de leur ravitaillement, leur et équipement dans deux transporteurs blindés. Ils ont décollé de leur camp en feu, escortés de quatre chasseurs Ostron.

Les mercenaires ne disposent que d'un seul vaisseau en orbite au-dessus de la base pirate - un croiseur. Ce vaisseau s'est mis en position pour intercepter ses principales cibles : les transporteurs lourds blindés. Le commandant mercenaire dirigeant l'opération



à donner l'ordre aux vaisseaux de débarquement de repousser les chasseurs Ostros loin de la surface, pour les occuper jusqu'à ce que le vaisseau le plus volumineux tourne ses canons en direction des derniers pirates.

Les joueurs apprennent un des chasseurs Ostros, tout juste après être initiés de la base pirate en flammes lors de la confrontation précédente - voir « Echauffés sur Rose », ci-dessus. Pour que tout le monde visualise bien la bataille de l'espace, vous pouvez établir une carte de la planète, des forces mercenaires et pirates en présence, ou bien représenter les positions des différents vaisseaux à l'aide de miniatures ou de jouets.

Le carnage peut alors commencer.

DÉROULEMENT DE LA BATAILLE

Le maître de jeu précise que l'issue de ce combat dépendra de la survie des pirates. Leur principal objectif est de passer le croiseur mercenaire en orbite et d'endosher leurs hyperpropulseurs afin de rejoindre leur point de rendez-vous de secours. Les mercenaires tentent d'écraser les pirates, concentrant leurs attaques sur les transporteurs blindés et s'efforçant, dans un premier temps, de séparer leurs ressources.

Les personnages ont toutefois une chance de s'avancer un avenir

en dirigeant les transporteurs contre le croiseur et les vaisseaux de débarquement à leurs trousses. S'ils parviennent à protéger leurs six transporteurs, les pirates pourront se regrouper et poursuivre les opérations à plus petite échelle. S'ils échouent, ils ne formeront plus qu'une pitoyable bande de hors-la-loi.

SCÈNE FINALE

Tandis que les transporteurs blindés des pirates s'élèvent dans l'atmosphère, deux chasseurs Ostros les dépassent et se mettent en formation d'escorte afin d'empêcher le croiseur mercenaire en orbite de les détruire. Deux autres Ostros suivent et tentent de se joindre à la formation en guise de défense supplémentaire. Comme le combat entre dans la zone de tir longue portée des batteries embarquées mercenaires, il ensuit une salve dévastatrice.

Les personnages se trouvent à bord de la deuxième paire d'Ostros ayant décollé de Rose. Ils sont témoins de l'attaque lourde que subissent les six transporteurs blindés de la part du croiseur mercenaire. Les deux Ostros positionnés à l'avant tentent de faire diversion, dans l'espoir d'arriver le feu du plus grand vaisseau le plus loin possible des transporteurs, et mient même quelques années contre l'immense engin de guerre.

ÉPREUVE FINALE

Gélez à un jet Facile (00) de Perception ou de Capture, les personnages comprennent que le transporteur de tête ne passera que si d'autres chasseurs n'ontent pas en lice. Ils peuvent choisir d'imposer leur propre vaisseau entre le croiseur menacé et leurs propres transporteurs, ou descendre en piqué pour mener une attaque surprise sur les batteries de canons qui intensifient leur puissance de feu destinée au transporteur adverse.

Pour que l'écran qu'ils souhaitent former protège réellement le transporteur de tête, les personnages doivent effectuer plusieurs jets : un jet Modéré (13) de Pilotage pour manœuvrer le chasseur en position, des jets d'Écarts appropriés afin de relever leurs déflecteurs et de se protéger, des jets d'Armes faussés, quels qu'ils soient, s'ils répliquent au feu de l'énorme vaisseau mercenaire... S'ils parviennent à manœuvrer pour se mettre en position, ils essaient le plus fort de l'attaque du croiseur. Leurs protections et leur coque doivent tenir bon pendant deux ou trois tours avant que le transporteur endommagé atteigne le stade où il peut endormir ses hyperpropulseurs.

Si les personnages lancent une attaque sur l'une des batteries d'artillerie du croiseur, ils doivent effectuer plusieurs jets : un jet Modéré (13) de Pilotage pour descendre en piqué afin de se mettre en position d'attaque et esquiver les jets ennemis, un jet d'Écarts pour déployer entièrement leurs déflecteurs et plusieurs jets Difficiles (20) d'Armes faussés pour tirer sur le vaisseau mercenaire. N'oubliez pas d'utiliser les règles d'échelle si un chasseur fait feu sur un vaisseau - ajoutez 6D à chaque jet lors d'une attaque destinée à toucher le croiseur. Souvenez-vous toutefois que, lorsque le vaisseau mercenaire tire sur l'Obéron, 6D sont ajoutés aux dommages subis par celui-ci s'il est touché. Les personnages doivent survivre à ce traitement pendant au moins un tour, afin de donner le temps au transporteur endommagé de prendre le large.

COMBATS MAJEURS

Ces batailles ne durent qu'un laps de temps relativement court et n'impliquent qu'un nombre restreint de troupes et de

vaisseau. Vous pouvez inventer des combats momentanés qui serviront de conclusions aux scénarios majeurs de vos campagnes. À l'inverse, vous pouvez également, de même que vos joueurs, passer une nuit entière à rejouer les batailles mémorables de la saga des *Mété-Borons*.

Il suffit d'ajouter autant de vaisseau, de combattants, de scènes de bataille et d'épreuves que nécessaire pour que l'affrontement prenne une dimension épique et que les conséquences d'une défaite soient terribles. La tension sera plus grande si les alliés des personnages manquent à un moment - ou la plupart du temps - de se faire lanterner par l'ennemi.

Souvenez-vous simplement de faire en sorte que les actions des personnages aient des répétitions concrètes sur l'avancée du combat, surtout à l'approche de sa résolution - moment clé au cours duquel les quelques décisions prises peuvent sonner le glas de l'une ou de l'autre des parties.

AUTRES ACTIONS À LONG TERME

Cette technique est également plutôt efficace dans le cadre d'autres situations de long terme, comme un voyage de ville en ville, de longs déplacements en hyperspace, des poursuites à grande échelle, etc. Lors de la résolution de ces actions, choisissez le niveau de difficulté des épreuves à l'aide d'un seul dé ou définissez un objectif impliquant plusieurs jets de dés.

Par le biais des scènes et des épreuves, le maître de jeu a tout loisir de distiller un suspense pesant sans avoir à résoudre chaque action tour après tour. Que les personnages se voient contraints de marchandiser avec des commerçants, contempler des diplomates ou encore duper du personnel de sécurité, deux possibilités s'offrent à vous : recourir à des jets de dés rapides, désincarnés et insignifiants, ou faire appel à une dédramatisation innovante et vivante, où les jets de dés n'interviendraient qu'occasionnellement et où les tours ne servent qu'à des moments bien précis.

Le but de jeu est de raconter une histoire qui passionnera tout le monde. Que l'action tienne du grandiose ou ait une portée plus modeste, assurez-vous que chacun ait une chance de contribuer activement au succès de la mission en cours.



SECTION DE L'AVENTURE





MAÎTRISER UNE AVENTURE

La narration d'une histoire divertissante et la préparation d'une bataille victorieuse sont deux choses très similaires. Vous développerez tout d'abord une intrigue ou un plan spécifique mais de nombreuses modifications devront certainement être apportées afin de pouvoir correspondre aux attentes de votre public ou à l'évolution de la bataille. Certaines de mes histoires les plus populaires - celles que j'ai dû raconter des dizaines de fois - changent constamment au fur et à mesure de mes différentes narrations. Les militaires changent également



constamment leurs plans en fonction de la force de leurs troupes, des réactions de l'ennemi ou du terrain. La conception d'une aventure est assez similaire à tout cela. Vous pouvez être préparé à certaines des réactions des personnages mais vous ne pouvez pas toutes les anticiper. La surprise est au cœur des éléments de la vie. C'est pourquoi vous devez planifier les différentes intrigues de vos aventures, tout en sachant que vous devrez faire preuve d'une certaine flexibilité afin de pouvoir les modifier si les actions des personnages venaient à altérer l'intrigue principale. Au cours d'une aventure, les personnages affrontent une série d'obstacles qu'ils tentent de surmonter afin d'atteindre un objectif principal. Les aventures consistent donc le cœur de tout jeu de rôles. Elles rassemblent tous les éléments de l'histoire - les adversaires apparemment insurmontables, les lieux exotiques, les technologies fantastiques : tout ceci forme un ensemble qui donne lieu à une intrigue attirante pour les personnages principaux (les joueurs). Chaque tome de La Caste des Méta-Barons constitue une aventure séparée. Le premier épisode nous présente la planète isolée Marwola et se concentre sur le devenir d'Orthon son Seigneur.

Après que les diverses puissances galactiques se sont affrontées dans le ciel de Marmola, le perfide Eulogiarde Nivre se prépare à un dernier affrontement avec les Castoks.

Ces derniers combattent jusqu'à la veine afin de préserver le secret de leur planète et éviter ainsi qu'il ne soit révélé à un autres avide d'exploiter l'alpinérite.

Ces divers objectifs entraînent des luttes épiques ; les aventures auxquelles participent vos joueurs ne seront peut-être pas toujours d'une telle importance galactique. Ce chapitre propose de vous aider à concevoir et à maîtriser vos propres aventures.

Ne soyez pas effrayé par la masse d'informations que tout ceci représente car vous deviendrez de plus en plus à l'aise au fil des parties, à mesure que vous maîtriserez - et apprendrez à maîtriser - le Jeu de rôles des Méta-Barons. Vous ne devez garder à l'esprit qu'une seule et unique règle : assurez-vous que tout le monde s'amuse !

Certains groupes de joueurs préféreraient un certain style de jeu, c'est pourquoi les informations qui suivent se rattachent pas dans toutes les situations.

Avec le temps, vous apprendrez à reconnaître ce qui attire et captive vos joueurs, et vous pourrez ainsi intégrer ces éléments-là dans la conception de vos futurs scénarios.

Ce chapitre est divisé en trois parties distinctes : Préparer une aventure, Maîtriser une aventure et Conclure une aventure. Vous pouvez relire de temps à autre ces informations lors de vos premières aventures mais elles ne contiennent en réalité aucune référence ou règle utilisable au cours d'une partie.

Vous y trouverez des conseils et des suggestions qui vous aideront à créer des heures et des heures de divertissement pour vous et vos amis.

PRÉPARER UNE AVENTURE

Il vous faut tout d'abord une aventure. Vous pouvez en acheter une, en créer une vous-même ou en improviser une chemin faisant. Cet ouvrage contient une aventure que vous pouvez utiliser immédiatement. Vous pouvez parcourir ce scénario tout en lisant ce chapitre - vous saurez ainsi à quoi ressemble une aventure complète. Si vous êtes un peu plus audacieux, vous pouvez passer directement au prochain chapitre « Aventure et Scénario » et concevoir ainsi votre propre scénario.

LIRE UNE AVENTURE

Assurez-vous de bien connaître l'aventure avant de la faire jouer. Si vous ne lisez que la moitié du scénario et que les joueurs s'enchaînent pas les rencontres selon l'ordre prévu, il se peut que vous soyez obligé de chercher dans le scénario la suite des événements.

Vous n'avez pas non plus besoin de mémoriser toute l'aventure en détail mais uniquement de connaître l'intrigue principale, la structure et les personnages de l'histoire. Si les joueurs agissent de façon inattendue et éliminent par exemple un des vilains principaux qui était supposé participer à la fin du scénario, vous devez savoir comment réagir afin de pouvoir modifier la suite de l'aventure et conserver néanmoins une fin acceptable.

Plus vous serez préparé à maîtriser une aventure, plus vous pourrez vous permettre d'improviser si les joueurs s'éloignent quelque peu de l'intrigue principale.

Afin d'accélérer le déroulement d'une partie, le maître de jeu peut créer des fiches de personnage qu'il pourra utiliser comme cartes de référence. Vous pouvez soit photographier les différentes sections décrivant un personnage ou reporter ses caractéristiques de jeu sur une fiche. Lorsque les personnages des joueurs (les PJ) rencontreront certains des personnages du maître de jeu (les PMJ), vous pourrez alors utiliser leurs fiches et avoir ainsi sous la main toutes les informations importantes les concernant. Cela vous évitera de devoir rechercher dans une aventure les caractéristiques d'un personnage spécifique, en particulier si celui-ci apparaît plusieurs fois.

Cette technique fonctionne également très bien dans les campagnes où apparaissent des PMJ récurrents. Même si vous improvisez des personnages en cours de jeu (lorsque les PJ s'éloignent quelque peu de votre aventure et de vos intrigues), vous pouvez noter rapidement leurs caractéristiques sur des fiches afin de pouvoir les réutiliser plus tard. Vous ne pouvez pas savoir quand les PJ décideront de rencontrer soit un PMJ particulier, si vous n'avez pas tout les informations pertinentes concernant, vous devez vous en souvenir - et vous pouvez vous tromper, ébauchant ainsi les croyances des joueurs ! - Mais en tout cas ne portez-il pas toujours un uniforme rouge ? ».

RENCONTRES STANDARDS

Une autre façon de gagner du temps durant une aventure - et éviter ainsi de paraître mal préparé - est de concevoir plusieurs rencontres - standards -. Ces courtes scènes pourraient inclure par exemple une bagarre dans un bar ou une rencontre fortuite avec une patrouille de sécurité qui vérifiera leurs identités. Lorsque vos joueurs décideront de faire une chose inattendue ou d'aller dans un endroit imprévu - et n'osant bien évidemment pas dans votre aventure - vous pouvez utiliser une de vos rencontres standards afin d'occuper les personnages et de réfléchir à un moyen de les faire revenir dans l'intrigue de votre aventure.

Les PJ mercenaires sont par exemple supposés rencontrer un de leurs contacts qui se trouve être un Magasin industriel. Bien qu'il ne soit pas un technocrate très important, il se peut pas se permettre d'insulter des mercenaires dans les bureaux de la composition ; il pense donc plutôt pouvoir les rencontrer dans un bar du quartier mal famé. Mais en arrivant dans la cité, les personnages décident tout d'abord de visiter le quartier de l'aéroport afin d'acheter du matériel de rechange pour leur vaisseau endommagé. Lorsque vous avez créé votre aventure, vous ne vous attendez pas à ce que les personnages se dirigent dans un autre endroit que le bar où ils étaient supposés rencontrer leur contact. Lorsque les joueurs vous feront part de leur intention, vous pouvez rapidement passer en revue toutes vos rencontres standards et choisir une scène - commerce/boutique - que vous n'avez pas encore utilisé avec ce groupe-ci. Dans cette scène, le propriétaire de la boutique est harcelé par deux voyous balèzes. Si les PJ aident le propriétaire, ils deviendront des personnages indésirables aux yeux du patron local qui avait envoyé ses voyous pour récupérer l'argent que le propriétaire de la boutique lui devait (cela pourra constituer une idée d'aventure pour un futur scénario).

Il serait intelligent de concevoir une dizaine de rencontres de ce genre - des bagarres dans un bar, des chassans de primes ou des officiers de sécurité. Plus vous en aurez à votre disposition, plus vos chances de rester bloqué dans une aventure diminueront lorsque les PJ décideront de faire une chose inattendue ou d'aller dans un endroit imprévu.



CRÉER UNE ATMOSPHÈRE

Vous pouvez utiliser une grande variété d'éléments propres à la science-fiction, qui sont disponibles sur le marché, afin de plonger facilement et rapidement vos joueurs dans l'atmosphère de l'aventure.

LES DIFFÉRENTS BD DES MÉTA-BARONS

Si vous jouez une scène utilisant des éléments de la bande dessinée - des personnages, des batailles, des armes ou des vaisseaux spatiaux - vous pouvez utiliser la BD, l'avoir à la page correspondante, la montrer à vos joueurs et leur dire : « La personne que vous venez de rencontrer ressemble à ça - ou - Voilà à quoi ressemble à peu près la bataille ».

Si les joueurs ont lu les bandes dessinées avant que vous ne commenciez à jouer dans l'univers des Méta-Barons, ils ne pourront qu'être excités à l'idée de jouer dans cet univers ; ils pourront y trouver des personnages qu'ils désiraient jouer, une idée des codes d'honneur qu'ils désiraient suivre ou tout simplement une idée assez complète de l'atmosphère et de l'univers des Méta-Barons dans lesquels ils joueront.

LA MUSIQUE

Vous pouvez également utiliser de la musique pour agencer vos parties : certaines bandes originales de films de science-fiction peuvent correspondre aux différentes atmosphères des scènes de votre aventure. La BD de l'imposant qui film de science-fiction (espace opera ou futur plus sombre) peut aider vos joueurs à plonger dans l'atmosphère du jeu. Utilisez des musiques rapides et exaltantes pour les scènes de combats spatiaux et des musiques inquiétantes qui donnent le chair de poule pour des missions d'infiltration ou d'exploration d'une planète étrange.

Les CD sont un excellent choix car vous pouvez accéder rapidement à la musique que vous désirez et si votre lecteur CD le permet, vous pouvez même répéter une musique indéfiniment (ce qui vous permettra de la jouer encore et encore jusqu'à ce que les personnages changent de scène).

Choisissez quelques albums et sélectionnez les musiques qui pourraient correspondre à des scènes de suspense, à des incidents humoristiques ou à des interludes romantiques. Vous pouvez même écouter ces musiques de science-fiction afin de vous aider à concevoir vos propres scénarios. Lorsque vous maîtriserez votre propre aventure, vous pourrez alors utiliser les musiques de vos choix. Même si vous baissez le volume de la musique, cela vous permettra assurément d'augmenter le sentiment que vous êtes en train de vivre votre propre histoire épique dans l'univers des Méta-Barons.

LES JOUETS

Le jeu de rôle des Méta-Barons est, après tout, un jeu et vous ne devriez donc pas négliger l'utilisation de jouets pour vos aides à illustrer les différentes actions. Promenez-vous dans n'importe quel magasin de jouets et vous pourrez découvrir de nombreux vaisseaux spatiaux miniatures, des figurines, des décors, des soldats et tout autre accessoire destiné à reproduire des scènes de science-fiction. Vous pouvez utiliser ces figurines, ces véhicules et ces vaisseaux pour simuler vos aventures, permettant ainsi à vos joueurs de visualiser la position exacte des PJ et des PNJ (ce qui sera bien utile pour les combats).

Vous pouvez même acheter des feuilles de papier quadrillé (elles sont disponibles en grand format) et décider que chaque carré mesure deux mètres. Si un personnage peut se déplacer de

10 mètres pendant un round de combat, vous pouvez le déplacer de 5 carrés sur la feuille de papier quadrillé. Cela peut vous permettre de simuler vos batailles de manière plus réaliste ! - Tu me peux pas lui tirer dessus depuis cette position car ce véhicule bloque ta ligne de tir -). Vous pouvez faire la même chose avec les véhicules et les vaisseaux en modifiant l'échelle - chaque carré mesurera alors par exemple 200 mètres au lieu de 2 mètres - et simuler de fantastiques combats spatiaux ressemblant à ceux des bandes dessinées.

COMMENCER UNE AVENTURE

Plusieurs possibilités s'offrent à vous pour commencer une aventure. La plus commune est l'introduction comportant un « briefing de mission ». Les personnages, qu'ils se connaissent ou non, ont été convoqués par leur supérieur ou par un chef afin de recevoir un briefing de la mission à venir. Leur supérieur hiérarchique leur donnera un objectif, leur fournira les ressources nécessaires pour accomplir cet objectif et répondra à toutes leurs questions.

Bien que ce type d'introduction fonctionne plutôt bien dans la plupart des situations, cela peut devenir rapidement ennuyeux qu'il n'y ait rien de spécifiquement excitant ne se passe lors de ces briefings. Les personnages attendent juste de recevoir toutes les informations et rien ne commence véritablement avant qu'ils ne soient partis.

UTILISER UN SCRIPT

Vous pouvez utiliser un script pour animer le début d'une aventure - ces scripts ressemblent à ceux utilisés pour concevoir des bandes dessinées. Chaque joueur devra jouer le rôle de son personnage ou d'un archétype. En tant que maître de jeu, vous jouerez le rôle du narrateur et de tous les PNJ de la scène (comme par exemple le chef des personnages).

Le script peut être utilisé pour jouer une scène excitante ou répétitive (ou les deux) comme plonger les personnages au cœur de l'aventure. Les nouveaux joueurs (en particulier ceux qui n'ont jamais joué à un jeu de rôles auparavant) comprendront immédiatement comment interpréter un rôle dans le jeu des Méta-Barons.

Le véritable problème avec cette technique est que les personnages sont limités par le texte de leurs scripts et qu'ils doivent normalement suivre le déroulement de l'intrigue comme prévu. Les joueurs expérimentés préfèrent garder un contrôle total sur les actions de leurs personnages et ils éviteront donc d'utiliser des scripts d'aventures. Vous devrez interpréter la réaction de vos joueurs afin de savoir s'ils veulent ou non utiliser des scripts (vous pouvez également leur demander leur avis avant le début de la partie).

UTILISER DES DOCUMENTS

Des documents, des ouvrages ou d'autres supports papier du même genre peuvent aider vos joueurs à plonger plus facilement dans l'atmosphère du scénario. Vous pouvez par exemple leur remettre une copie du dernier bulletin d'informations concernant un événement dans lequel ils devraient s'impliquer. Ou vous pouvez peut-être leur montrer la publicité d'une personne recherchant un certain type de personnages (les joueurs !) pour une mission particulière.

Dans le même ordre d'idées, vous pouvez utiliser un lecteur de cassettes afin d'enregistrer le journal d'information de l'Info-TV que les personnages ont regardé et qui contient des idées d'aventures ou des offres d'emploi intéressantes.

Bien que cette technique demande de la préparation avant la

partir, il est toujours agréable de pouvoir plonger les joueurs dans l'action en leur montrant un support qu'ils peuvent tenir, lire et consulter pendant l'assentant.

COMMENCER EN FANFARE

Une autre manière de plonger les joueurs au milieu de l'action est de commencer le jeu in media res (ce qui signifie en latin « au milieu des choses »). Les PJ commenceront à jouer véritablement au milieu d'une situation explosive ou haletante. Leur vaisseau peut avoir un problème technique, obligeant les personnages à le réparer avant qu'il ne s'écrase à la surface d'une planète voisine. Une telle aventure pourrait commencer ainsi :

Maître de jeu : Bien, êtes-vous tous prêts à commencer ?

Le groupe : Oui, Maître-Maître...

Maître de jeu : D'accord. Vous serez d'effectuer les dernières corrections de navigation afin que votre vaisseau puisse atterrir - lorsque soudainement une explosion retentit à l'arrière de votre vaisseau ! Vous commencez à perdre de l'altitude et votre vaisseau se rapproche dangereusement de la surface de la planète ! Que faites-vous ?

De telles entrées en matière empêchent les joueurs de s'endormir et les plongent directement dans l'action. Une fois qu'ils auront résolu le problème initial, ils seront entièrement pris dans l'histoire.

Vous devrez néanmoins être prudent avec cette technique. Certains joueurs pourraient ne pas l'apprécier et d'autres pourraient l'adorer. Choisissez celle qui correspond le mieux à votre groupe de joueurs. Et par-dessus tout, pensez à varier les introductions de vos aventures. Rien n'assomme plus les joueurs que des introductions qui se ressemblent et se répètent.

MAÎTRISER UNE AVENTURE

Vous avez plongé avec succès les personnages dans l'aventure. Vous devez maintenant les tenir en haleine et les emballer avec votre intrigue. Si leurs regards commencent à vagabonder ou s'ils discutent de la partie précédente, vous saurez alors que quelque chose n'a pas fonctionné dans votre introduction.

Cette partie devrait aider votre aventure à conserver un

rythme soutenu et permettre aux joueurs de se sentir réellement captivés par l'action.

PLANTER LE DÉCOR

Votre première tâche sera de décrire de façon vivante et colorée la scène où se trouvent les PJ. Où se trouvent-ils ? Qui les accompagne ? Que se passe-t-il ? Vous devrez évidemment pouvoir répondre sans délai à toutes ces questions.

DESCRIPTIONS

La plupart des futures assentants du jeu de rôles des Miroirs devront comprendre des « sections à lire à voix haute » au début de chaque épisode. Afin de planter le décor, vous pourrez effectivement les lire aux joueurs ou les leur paraphraser. Les joueurs vous poseront normalement alors des questions concernant leur environnement (« Combien de gardes pirates y a-t-il ? ») ou ils vous indiqueront quelles sont leurs réactions (« Pensez le feu ! »).

Vous devrez ici faire appel aux sens des joueurs comme le font une bonne bande dessinée, un bon film ou une bonne émission de télé. Essayez d'utiliser des mots évocateurs pour donner aux joueurs une vision précise et vivante de l'environnement de leurs personnages. La meilleure façon pour décrire une telle scène est de vous la représenter en esprit et d'utiliser tous les moyens dont vous disposez pour la décrire à vos joueurs. Vous pouvez utiliser certains des dessins des BD (comme indiqué ci-dessus), des plans ou des schémas, ou même des illustrations réalisées par vos soins. Des CD de bruitage peuvent également vous aider à planter le décor pour les personnages.

Guidés à l'esprit que vos joueurs possèdent cinq sens. N'utilisez pas uniquement le vue. Décrivez leur ce qu'ils entendent, sentent, touchent et (parfois) goûtent. L'exemple suivant fait appel à plusieurs sens :

Maître de jeu : - La rampe d'amorçage du vaisseau touche le sol détrempé et produisant un bruit de patageage. Une vile et laide odeur provenant de la forêt marécageuse s'introduit aussitôt dans le couloir d'accès dans lequel vous vous tenez. Vous entendez à l'extérieur les chants stridents des créatures locales ainsi qu'un étrange et lent bruit de succion. L'atmosphère vous colle à la peau comme une croûte trempée le ferait au moment où vous descendez la rampe. Des petits bosquets d'arbres grisâtres entourant le vaisseau sont visibles à travers le brouillard et vous avez immédiatement le sentiment que quelque chose vous observe. -



DES PERSONNAGES CRÉDIBLES

Les personnages des joueurs rencontrent inévitablement d'autres personnages vivant dans l'univers des Méta-Barrois. Votre tâche est de rendre ces PMJ crédibles aux yeux des joueurs. Leurs paroles et leurs actes doivent être appropriés à leurs histoires, leurs personnalités et leurs ambitions. Si un Endogarde capture subitement son cosaque afin de sortir une bonne blague, les joueurs mécontents vous fixeront très certainement pendant une minute et votre partie subira alors un revers de fortune.

Interprétez chaque PMJ au mieux de vos capacités. Assurez-vous qu'il fasse tout ce qui est en son pouvoir pour atteindre ses objectifs, qu'il tente de contrecarrer les plans des PJ ou de rentrer en possession d'une précieuse cargaison de marchandises de contrebande. Cela ne signifie pas que tous les PMJ doivent agir ouvertement. Un de ses objectifs est peut-être de rester dans l'ombre ou de rendre responsable de ses agissements une autre personne. Le PMJ doit en fait utiliser toutes ses ressources - compétences, alliés, réseaux financiers, etc. - pour accomplir ses objectifs à court et long termes.

Pour de plus amples informations sur l'introduction de personnages intéressants dans le jeu, reportez-vous au chapitre intitulé « Les Personnages du Maître de Jeu ».

mêmes endroits au cours de leurs aventures. Bien qu'ils doivent se sentir immergés dans l'univers des Méta-Barrois, ils doivent également créer leurs propres histoires, voyager vers des planètes inconnues dans la BD et rencontrer des PMJ possédant leurs propres objectifs vis-à-vis du destin de l'univers (ou tout du moins du destin de leurs secteurs, de leurs mondes ou de leurs communautés).

DES ENDROITS MÉMORABLES

Utilisez des lieux qui suscitent un sentiment d'émerveillement. Vous pouvez créer une communauté idyllique basée au centre d'une dizaine de cascades et de chutes d'eau, ou la foresterie d'un important criminel suspendue dans les airs au moyen de puissants réacteurs, ou encore un aéroport construit sur les flancs des falaises d'un ancien canyon.

Essayez de rendre les lieux que visitent les joueurs très différents les uns des autres. Si vous réussissez à le faire, ces endroits resteront uniques et mémorables dans leurs esprits.

Pour plus de détails sur la création d'endroits mémorables, consultez le chapitre « Aventures et Scénarios ».

JOUER CONTRE LA MONTRE

Vous pouvez plonger vos joueurs dans l'histoire de façon encore plus importante en leur donnant une limite de temps. Il s'agit par exemple que quatre heures pour sauver la fille d'un Magarar



SUSCITER L'INTÉRÊT DES JOUEURS

Une fois l'aventure commencée, vous passerez votre temps à tenter de maintenir l'intérêt des joueurs - tout comme le ferait l'histoire d'un roman, d'une bande dessinée ou d'un film. Vous disposez de plusieurs possibilités vous permettant de faire progresser l'intrigue et d'encourager les joueurs à se concentrer sur la situation en cours.

UTILISER DES ÉLÉMENTS DE LA BD

Si vous utilisez des images, des personnages, des décors ou des intrigues provenant de la bande dessinée, vos joueurs sentiront immédiatement que leurs personnages font réellement partie de l'univers des Méta-Barrois. Les PJ peuvent rencontrer des personnages des BD comme des Troglodactyles, des Endogardes, des Techno-Techies ou des bureaucrates des Guildes Marchandes. Ils pourront visiter des lieux propres aux bandes dessinées comme les cités-puits, Technogays ou la Planète d'Or elle-même !

Comme tout le reste, utilisez cette technique avec modération. Les joueurs s'ennuieront rapidement s'ils visitent toujours les

mêmes endroits au cours de leurs aventures. Bien qu'ils doivent se sentir immergés dans l'univers des Méta-Barrois, ils doivent également créer leurs propres histoires, voyager vers des planètes inconnues dans la BD et rencontrer des PMJ possédant leurs propres objectifs vis-à-vis du destin de l'univers (ou tout du moins du destin de leurs secteurs, de leurs mondes ou de leurs communautés).

avant que des pirates ne la transportent vers l'Intermonde. Ou ils doivent peut-être prévenir un groupe isolé de recruteurs d'une menace imminente - et ceci malgré l'interdiction de tous les moyens de communications. Ou un des joueurs aura peut-être contracté une maladie mortelle qui ne peut être soignée que par un certain médecin actuellement prisonnier d'un officier avide de l'Ékronomat.

Lorsque les joueurs savent qu'ils n'ont que peu de temps pour accomplir leurs objectifs, ils n'en perdent pas à vagabonder dans l'univers, ce qu'il leur arrive de faire lorsqu'ils s'étaient dans l'aventure. Vous pouvez même jouer en temps réel. Vous donnez aux joueurs quatre heures de temps réel (par opposition au temps de jeu) pour accomplir leur mission. Vous leur tappelez ensuite au cours de l'aventure le temps déjà écoulé. Lorsqu'il ne leur restera finalement plus qu'une heure, vous poserez les regards se détacher à tenter de faire tout ce qui est en leur pouvoir pour faire avancer l'histoire !

MYSTÈRES

Si vous proposez à vos joueurs un étrange dilemme qui ne peut être expliqué par des phénomènes normaux ou alors un véritable

mystre auquel il manque plusieurs éléments importants, ils feront tout leur possible pour découvrir la vérité.

Un chasseur de primes pourchasse peut-être les personnages. Ils ne doivent d'argent à personne et ils ne sont pas recherchés en tant que criminels - qui donc est cet homme et pourquoi les pourchasse-t-il ? Un avant-poste mercenaire peut soudainement couper toute communication. Lorsque les personnages arrivent dans la base, ils ne découvriront personne et aucun signe ne leur permettra de dire qu'un évènement a eu lieu. Que leur en-ils arrive ?

Soyez toujours prudent en utilisant des mystères. Continuez de donner aux joueurs des morceaux du puzzle tout au long de l'aventure afin qu'ils ne se sentent pas frustrés et qu'ils n'abandonnent pas. S'ils se rendent compte en plein milieu de l'aventure qu'ils sont encore bien loin de la vérité, ils pourraient décider que le mystère est insoluble et donc l'oublier - vous pourriez alors dire au revoir à votre aventure.

ENJEUX PERSONNELS

Une des meilleures façons de motiver les joueurs est de leur proposer un enjeu personnel au cours de l'aventure. Un de leurs proches est peut-être tenu en otage par des pirates ou l'économiste a peut-être essayé des chasseurs de primes à leurs trousses ou l'Empire croit peut-être par erreur que ce sont des traîtres. Les personnages doivent se charger de ces situations - mais l'aventure n'aura pas besoin de se focaliser uniquement sur ces enjeux. Alors que les personnages, par exemple, se dirigent vers une planète pour travailler un groupe de mercénaires, ils pourraient apprendre que le père du PJ pilote a été enlevé par des bandes sur sa planète d'origine. Après avoir accompli leur mission, mais avant de revenir vers la base de ravitaillement, les personnages pourraient se diriger vers la planète du pirate afin de découvrir si cela leur a bien pu enlever son père et décider de l'attacher des mains d'un chef criminel en dévot.

Vous devriez également demander de temps en temps aux joueurs qu'ils vous donnent leurs feuilles de personnages afin que vous puissiez les lire. Consultez l'historique de leurs personnages et les traits de leur personnalité afin de découvrir des enjeux personnels qui pourraient les conduire à l'aventure. Si un joueur a noté que son personnage était émotionnellement compréhensif, vous pourriez par exemple créer un groupe rival de PJ qui tentent sans cesse de vaincre ou de surpasser les PJ. Ce personnage-là fera tout son possible pour s'assurer que son groupe réussisse plus souvent et plus rapidement que ces nouveaux venus.

PROPOSER DES CHOIX

N'obligez pas toujours vos joueurs à suivre le déroulement prévu de votre aventure. Ils ont peut-être trouvé un plan différent leur permettant de conclure le scénario d'une façon que vous n'aviez pas imaginé - vous ne devriez pas pénaliser leur créativité. Vous devriez plutôt utiliser votre bon sens pour continuer l'aventure.

Si les joueurs s'imaginent qu'ils n'ont aucun choix et que vous avez déjà décidé de leurs réactions et de leurs actions - et donc du déroulement de l'aventure - ils perdront tout intérêt dans le jeu. Une partie du plaisir que procure un jeu de rôle consiste à pouvoir proposer une quantité de réactions pratiquement illimitée pour une situation donnée. Si vous supprimez cela, vous risquez de perdre l'une des principales motivations qui ont poussé les joueurs à participer à ce jeu.

Les personnages aiment parfois très peu de choix (tout du moins en apparence) : cela pouvait leur convenir si cela paraît logique dans le déroulement du scénario et que cela ne ressemble pas à une tentative de votre part de leur dicter leurs actions.

Néanmoins jamais aux joueurs que leurs personnages n'ont aucun

choix - laissez-les s'en rendre compte par eux-mêmes. Arrangez-vous pour qu'ils puissent posséder plusieurs choix mais qu'un seul parraisse aux yeux plus susceptible de les rapprocher de la victoire. Vous pouvez également leur proposer plusieurs options, mais en introduisant des limites de temps, des complications, des développements supplémentaires au sein d'une scène - certaines de ces options seront alors mises de côté ou éliminées.

Récompensez leur imagination créative. Donnez une raison aux joueurs de faire fonctionner leurs raisonnements. Plus ils penseront avoir de liberté, plus ils apprécieront l'aventure. Lorsque leurs personnages commettent des erreurs, ils ne pourront blâmer qu'eux-mêmes et - lorsque leurs personnages remportent des victoires, ils ressentiront un sentiment légitime d'accomplissement.

L'ART DE LA TROMPERIE

Si les joueurs arrivent à déterminer avec certitude la conclusion d'une aventure alors qu'ils ne se trouvent qu'au commencement du premier épisode, les épisodes suivants ne leur fournissent pas l'excitation attendue.

C'est alors que vous utiliserez le subtil art du fourvoiement ou de la tromperie. Vous devez vous efforcer de laisser les joueurs (et leurs personnages) se poser de nombreuses questions tout au long de l'aventure. Vous pouvez les aider avec les techniques suivantes : faites quelques jets de dés, soignez un instant puis n'y faites plus référence ; faites faire des jets de Perception à vos joueurs, demandez-leur les résultats puis, comme si de rien n'était, continuez l'aventure ; demandez à un joueur qu'il devine précisément comment son personnage ferme l'écrouille (« Quelle main utilises-tu ? » - Et ce que tu tiens une arme ? ») sans que rien d'exceptionnel ne lui arrive ensuite.

Vous pouvez également fourvoyer les personnages avec des actions sans importance ou trompeuses. Un PJ suit les personnages. Les joueurs vont immédiatement tenter de déterminer comment ce personnage s'intègre dans le reste de l'aventure. Ce PJ n'est en fait qu'un simple voleur à la recherche d'une proie facile ou il pense peut-être avoir reconnu un des PJ mais il ne veut rien dire avant d'être certain qu'il ne confond pas le PJ avec quelqu'un d'autre.

TRICHER AVEC LES DÉS

L'histoire est l'élément le plus important d'un jeu de rôles. Ne laissez pas les règles vous embarrasser. Si un jet de dé est censé indiquer que le vilain de l'histoire meurt dès le début de l'aventure, truquez le résultat. Considérez qu'il s'est échappé de justice - ou mieux encore, laissez-le subir quelques blessures qui lui laisseront des cicatrices et qui augmenteront sa haine des personnages. C'est pourquoi vous devriez faire tous vos jets de dés derrière un écran ou à l'abri des regards des joueurs (comme vos mains par exemple). Surveillez-vous également que certains PJ possèdent des points d'Amour et des Points de Personnage qu'ils pourront utiliser pour surmonter leurs peurs de situations délicates.

Si les joueurs obtiennent un résultat qui déstabilise tout le scénario ou qui enlèvent toute excitation dans la suite de l'aventure, modifiez le niveau de difficulté. Les personnages poursuivent par exemple un informateur - un criminel en fuite - sur des pontonniers métalliques suspendus au-dessus du sol d'une usine d'assemblage. Une journée décide que son personnage va couper le courant dans toute l'usine et attendre ainsi que leur proie tombe. Vous n'avez pas pensé à cette éventualité lorsque vous avez conçu cette aventure (ou l'aventure que vous avez achevée) n'y faites pas référence et il n'existe aucune raison pour que le personnage n'essaye pas de le faire. Vous lui dites de faire un jet de Sécurité pour déverrouiller la serrure informatique qui



contrôle le système d'éclairage. Elle obtient un bon résultat et bien qu'il soit normalement suffisant pour réussir cette action, vous lui dites que son entreprise a déboité. Les PJ doivent maintenant eux aussi risquer leurs vies sur les passerelles métalliques s'ils désirent attraper l'informaticien.

N'abusez pas toujours de cette technique. Si les joueurs vous soupçonnent de modifier les jets de dés et les niveaux de difficulté, ils passeront pendant tout intérêt dans le jeu en raison de vos choix arbitraires. Vous devriez traquer les résultats uniquement lors de moments cruciaux et vous devriez toujours être équitable, favorisant parfois les PJ et parfois les J.

IMPARTIALITÉ

Vous contrôlez tout lorsque vous êtes maître de jeu. Vous pouvez toujours débiter de points de règles et des commentaires des joueurs après la partie (cl. = Les réactions des joueurs - plus loin).

Bien que vous soyez le détenteur d'une grande autorité, vous devez également utiliser ce pouvoir avec responsabilité. Vous devez être impartial. Si l'arbitre d'un match de football pénaliserait arbitrairement une des deux équipes, l'autre équipe deviendrait certainement insatisfaite et quitterait le jeu puisqu'elle n'aurait apparemment plus aucune raison de continuer à jouer.

Bien que vous assumiez le rôle des scénaristes de l'aventure que vous maitrisez, ne vous considérez pas comme l'adversaire des joueurs. Votre tâche est de vous assurer que les joueurs prennent du plaisir, et non des coups bas. Bien que vous deviez vous assurer de proposer des défis intéressants aux PJ, vous ne devriez pas tenter de les écraser avec des défis impossibles.

Mais si les joueurs agissent de façon stupide, ne leur venez pas en aide. Lors de leur première erreur, vous pouvez les prévenir et réduire les dommages de leur action mais s'ils commettent d'autres erreurs par la suite, ils doivent en subir les conséquences.

Utilisez cet aspect de votre fonction avec attention car il est facile d'être trop ou pas assez impartial. N'oubliez pas que vous êtes tout à fait pour vous amuser.

CONSERVER UN CERTAIN RYTHME

Attendez-vous à ce que les joueurs deviennent de l'intrigue initialement prévue dans votre aventure - mais ne vous en souciez pas. Si vous avez pris le temps de préparer votre scénario, vous ne

devriez pas avoir trop de problèmes pour que les choses reviennent dans le sens de votre aventure - vous pourrez ainsi ne pas être obligé de les prévenir de leur sort.

Certains maîtres de jeu apprécient en fait l'opportunité de pouvoir improviser. Vous devriez posséder une bonne imagination ainsi qu'une bonne compréhension de tous les éléments de l'aventure (intrigue, décor et PJ) si vous désirez improviser ; plus vous forcez d'improvisations, meilleur vous deviendrez.

Pour le moment, prenez la direction que suivent les joueurs. Puis imaginez certaines scènes en n'oubliant pas d'y inclure de la couleur et de l'éclat. Si vous désirez réfléchir quelques minutes afin de pouvoir replonger les joueurs dans l'intrigue principale, faites une pause café ou sandwich.

Vous pouvez aussi compliquer la vie des joueurs, ce qui vous permettra de penser à ce que vous allez faire. S'ils ont choisi de suivre un cheminement différent, même une de vos cartes de personnage ou une rencontre standard (ou inventez-en une) et laissez les personnages se débiter de cette nouvelle situation pendant que vous réfléchissez à la meilleure façon de les replonger dans l'aventure principale.

Votre faculté d'improvisation est extrêmement importante car elle vous permettra de maintenir chez les joueurs un illusoire sentiment de liberté. Ils doivent croire qu'ils sont maîtres de leurs destins et non les jouets du maître de jeu - c'est un jeu et dans tous les jeux, les joueurs doivent décider de leurs stratégies. Les joueurs devraient devoir faire quelque chose contre leur volonté.

Il peut arriver néanmoins, sans que les joueurs ou le maître de jeu n'en soient responsables, que l'aventure se retrouve dans une impasse. Les personnages ne savent plus quoi faire et les joueurs commencent alors à perdre tout intérêt dans le jeu. Dès que le rythme du jeu commence à ralentir, relancez-le grâce à une situation excitante ! Un débat de bagarre, ou un pauvre PJ injustement arrêté par des officiers de sécurité brutaux, ou une panne d'électricité, ou une panne-moteur inattendue à bord de vaisseau des PJ qui menace de les diriger vers l'école la plus proche, et ainsi de suite. Arrangez-vous pour captiver vos joueurs. Mettez la vie de leurs personnages en danger. Donnez-leur des inquiétudes quant au déroulement de telle ou telle rencontre.

Mais par-dessus tout, restez calme. C'est un jeu et non pas une tentative d'éprouver vos qualités de maître de jeu. Tout le monde joue pour prendre du plaisir - faites donc de votre mieux et amusez-vous !

PERMETTEZ AUX JOUEURS D'ÉCHOUER - PARFOIS

Les personnages sont les héros de leur propre histoire métahéroïque et même s'ils ne sont qu'une bande de pirates ou de

reconnaitre, ils seront bien plus souvent héroïques que le commun des mortels. Cela ne signifie pas qu'ils arriveront toujours à leurs fins. La sagesse des *Méts-Barons* est remplie de personnages principaux qui se retrouvent déçus, trompés ou vultés de leurs rêves de pouvoir, de respect, de grandeur ou d'une vie tranquille et solitaire.

Les personnages ont parfois besoin d'échouer. S'ils n'ont guère de chance avec leurs jets de dés, ou s'ils sont tout simplement sacralisés, ou encore s'ils ont joué de façon maladroite, leurs personnages échouent.

D'un autre côté, chaque détail apportera quelque chose aux personnages (et aux joueurs). Ils apprendront peut-être comment approcher telle situation avec plus de facilité ou ils seront peut-être surpris en possession d'un objet ou d'un gadget qui leur sera utile pour la suite de leurs aventures. Ils pourraient même découvrir les pouvoirs innombrables et les faiblesses cachées de leurs adversaires, choses qu'ils pourraient exploiter dans leurs futures rencontres.

• Les personnages (et les joueurs) se sont-ils bien comportés ?

Récompensez tous les joueurs en tant que groupe pour la réussite de l'aventure et l'accomplissement de leurs objectifs. Si les joueurs ont résolu des énigmes, trouvé des solutions ingénieuses et contribué à mettre une bonne ambiance à la table de jeu, donnez-leur entre quatre et six points de personnage ; si les joueurs n'ont pas été exceptionnels, attribuez-leur trois ou quatre points de personnage.

• Chaque joueur s'est-il bien comporté ? Si certains joueurs ont été exceptionnels - un jeu intelligent et une contribution à la bonne ambiance de la table - donnez-leur deux ou trois points de personnage supplémentaires. Annoncez-vous que tout le monde seche pourquoi ces individus ont obtenu des récompenses supplémentaires : « Gérard a reçu deux points de personnage supplémentaires car son personnage Laryn s'est débarrassé des deux gardes de l'entrepôt d'une manière intelligente et spectaculaire. » Cela vous permettra d'éviter que certains joueurs ne pensent que vous favorisez tel ou tel joueur. Cela encouragera également les autres joueurs à faire plus d'efforts lors des prochaines parties.



CONCLURE UNE AVENTURE

Une aventure peut ne durer qu'une seule nuit ou se prolonger sur plusieurs soirées. À la fin du scénario (ou à la fin d'une partie), vous pouvez attribuer des récompenses à vos joueurs. Cela permet de les encourager et leur donne la possibilité de développer et d'améliorer leurs personnages.

RÉCOMPENSER

Annoncez-vous que les récompenses que vous attribuez aux personnages pour leurs actions correspondent bien aux défis qu'ils ont rencontrés et aux objectifs accomplis durant l'aventure.

Vous pouvez donner aux personnages de l'argent, de l'équipement ou des armes pour leurs futures activités. Vous pouvez également leur donner un PMJ important comme contact - il pourra leur attribuer des faveurs ou sauver leurs vies lors d'une prochaine aventure.

Les personnages se voient attribuer des points d'Amatux et des points de personnage pour leurs actions mémorables.

Les personnages reçoivent également des points de personnage à la fin de chaque aventure qu'ils pourront utiliser pour améliorer leurs compétences ou conserver pour une aventure future.

En règle générale, un personnage devrait recevoir entre 3 et 15 points de personnage pour chaque aventure. Vous devez néanmoins considérer plusieurs facteurs lorsque vous attribuez les points de personnage :

• Les joueurs ont-ils coopéré ? Si les joueurs ont formé une bonne équipe, ils recevront entre deux et quatre points de personnage supplémentaires. S'ils n'ont rien fait d'autre que de se chamailler (les joueurs, pas les personnages) ; les personnages n'ont traditionnellement se chamailler un peu durant le jeu, ne leur accordez aucun point de personnage supplémentaire pour leur travail d'équipe.

• Les joueurs ont-ils bien interprété leurs personnages ? Si un joueur a bien interprété son personnage, donnez-lui deux ou trois points de personnage. Si le joueur n'a pas interprété correctement son personnage - comme par exemple ignorer son code d'honneur ou agir à l'encontre d'autres personnages - ne lui donnez aucun point d'interprétation.

• Les joueurs et le maître de jeu se sont-ils bien amusés ? Si tout le monde (y compris le maître de jeu) a pris du plaisir à jouer, donnez aux joueurs trois ou quatre points de personnage pour les féliciter de la réussite de la partie et de la soirée de jeu. Si les joueurs ont été difficiles à vivre et qu'ils ne se sont pas plongés dans l'univers des *Méts-Barons*, ne leur donnez aucun point de personnage supplémentaire.

La durée de chaque aventure peut énormément varier. Ces suggestions de récompenses correspondent à une aventure moyenne, c'est à dire s'étalant sur deux soirées de jeu ou composée

de quatre ou cinq épisodes maximum. Si une aventure s'étale sur plusieurs soirées, vous devrez peut-être attribuer des récompenses partielles durant l'aventure afin que les joueurs reçoivent tout de même quelques récompenses pour tous leurs efforts. Les récompenses finales en points de personnage devront bien évidemment être augmentées afin de refléter la longueur de l'aventure. D'un autre côté, si vous jouez des aventures rapides ne contenant qu'un ou deux épisodes, vous devrez diminuer les récompenses en points de personnage.

Les personnages ne devraient pas recevoir plus de 15 points de personnage par aventure. Si vous pensez devoir dépasser ce quota de points, attribuez-en au cours de l'aventure. Les joueurs pourraient même devoir être obligés de les dépenser pour améliorer leurs compétences ou leurs attributs pendant l'aventure. Si les personnages ont du temps libre ou s'ils effectuent un long voyage sans rencontrer d'incidents, ils pourraient s'ennuyer ou étaler afin d'améliorer leurs compétences.

Vous pouvez également leur donner d'autres récompenses - comme des objets, de l'équipement ou d'autres objets - à votre convenance. Ne soyez pas trop généreux avec les récompenses de ce type - les personnages doivent posséder certains objets matériels pour continuer à participer aux aventures. Dans la BD des Méta-Barons, les récompenses liées au respect, au prestige et à la réputation sont plus importantes que l'argent ou l'équipement.

SUSPENSE

Si une aventure doit se dérouler sur plusieurs soirées, vous devriez penser à conclure chaque partie avec une situation à suspense afin que les joueurs attendent avec impatience la suite de l'aventure. Ils peuvent en premier lieu ne pas apprécier une telle tactique mais après quelques situations de ce genre, ils les apprécieront et se redonneront. Rien n'est plus excitant que d'extirper votre scénario d'un - à suivre - après chaque partie pour que les joueurs désirent en connaître la suite. Les personnages des joueurs peuvent par exemple traverser l'univers afin d'arrêter un espion industriel et l'empêcher ainsi de vendre des secrets commerciaux dévoilés à un important conglomérat Magaran.

Au moment où ils pénètrent dans la pièce où l'espion est supposé faire l'échange, une dizaine d'Indogardes surgissent d'alcôves dans lesquelles ils étaient dissimulés et pointent leurs fuzils Gogan sur les personnages. L'espion industriel se retourne vers ces derniers et leur dit : « Vous en avez maré du temps ! » - fin de la partie, à suivre... Ne répondez à aucune question des joueurs concernant cette scène. Dites-leur tout simplement qu'ils devront attendre la prochaine partie pour que le suspense soit levé.

PRÉPARER LES PROCHAINES AVENTURES

La fin d'une aventure peut vous permettre d'introduire très facilement des éléments du prochain épisode. Introduire un PMJ qui jouera un rôle prochainement dans un scénario futur peut permettre à votre univers de sembler plus cohérent et donc plus réaliste. Les auteurs utilisent souvent cette technique arsonctairique ; vous pouvez vous aussi l'utiliser pour incorporer des images, des personnages, des événements ou des décors d'une future aventure dans le scénario en cours - vous y gagnerez en cohérence.

Vous pouvez également « conclure » une aventure en jouant la première scène du prochain scénario. Les joueurs quitteront la partie avec un aperçu des événements à venir, et leur excitation grandira au fur et à mesure des parties. Vous leur aurez ainsi donné matière à réfléchir, et ils pourront envisager plusieurs possibilités pour réagir à la situation que vous leur aurez en partie introduite.

Vous pouvez même donner aux joueurs un rapide aperçu de la prochaine aventure : « Vos héros seront confrontés la prochaine

fois à un traître de l'Ekosomax ; vous devrez mettre à jour les supercheries et découvrir la véritable valeur des informations qu'il a disséminées - des informations qui pourraient résulter dans l'incinération de millions de personnes innocentes. »

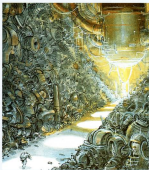
Assurez-vous en tout cas de suivre cette règle d'or à la fin de chaque partie : quittez-les en les laissant sur leurs laits - ils reviendront ainsi toujours !

LES RÉACTIONS DES JOUEURS

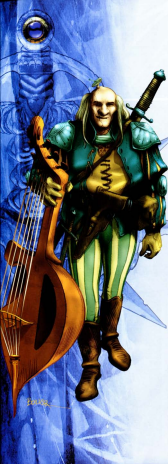
Une aventure peut parfois ne pas captiver les joueurs comme vous l'avez prévu en la lisant ou en la concevant. Lorsque vous maîtrisez une partie, faites attention aux réactions des joueurs face aux différentes scènes. Se sont-ils tous levés pour partir en même temps lors de la traque ? Se sont-ils endormis lors de la scène où une énigme devait être découverte ? Les paroles et les réactions des joueurs peuvent vous donner de nombreux indices sur les éléments de l'aventure qu'ils ont préférés et sur ceux qu'ils n'ont pas appréciés.

Vous devez également juger leurs réactions face à vos décisions et à vos improvisations. Ne prenez aucune remarque négative comme une critique. La participation et la maîtrise d'une partie nécessitent beaucoup de travail et vous ne pouvez jamais satisfaire tout le monde - quoi que vous fassiez. Considérez plutôt les réactions et les commentaires des joueurs comme des indications qui vous permettront d'améliorer la prochaine aventure et de les « scotcher à leurs sièges ».

La meilleure façon pour résoudre ce problème est de demander aux joueurs - une fois la partie terminée - ce qu'ils ont aimé ou pas dans l'aventure. Vous pouvez même leur demander de dresser anonymement la liste de ce qu'ils ont préféré ou détesté parmi les scènes, les endroits et les adversaires rencontrés. N'hésitez pas justement d'écouter ce que vos joueurs ont à vous dire. Ils désiraient peut-être amener le jeu dans une direction différente de celle que vous avez choisie. N'hésitez pas à faire des compromis. Assurez-vous que vous n'amusez. Si vous ne le faites pas, vous ou vos joueurs abandonneront rapidement le jeu de rôle pour se tourner vers une autre activité plus distrayante.



1
L'ESSENTIEL
D'UN
JEU
DE
RÔLE
1



AVENTURES & SCÉNARIOS

Si une aventure s'écrit comme une histoire, alors je suis celui qu'il vous faut ! Avant de conter une histoire, tout bon troubadour doit connaître son intrigue et ses personnages, anticiper les réactions du public pour enjoliver son récit et tenir tout le monde en haleine. Un bon conteur, un bon maître de jeu, doit savoir séduire l'auditoire et tisser une trame captivante pour provoquer tous les joueurs dans un filet. Heureusement, vous trouverez ici une multitude de



conseils pour créer vos propres épopées, riches en actes de bravoure et en aventures dans l'univers des Minotaures. Ne vous inquiétez pas si vous manquez d'expérience ou de créativité. Dans ce guide, celui qui cherche des idées les trouve. Au fait, j'y pensais : le public adore qu'on lui raconte des histoires, surtout s'il s'agit pas seulement de spectateur, mais aussi acteur dans des scènes inoubliables - et vous faites aussi partie du casting, non ?

En plus des aventures officielles publiées pour le Jeu de rôles Minotaures, vous avez sûrement envie, un jour ou l'autre, de créer vos propres aventures. Après tout, n'êtes-vous pas le mieux placé pour savoir ce que vos joueurs recherchent dans une aventure ? Vous seul pouvez leur offrir exactement ce qu'ils veulent.

Vous découvrirez rapidement que la conception d'aventures est l'un des plus grands plaisirs du maître de jeu. Ne vous affolez pas : le processus de création semble beaucoup plus difficile qu'il ne l'est en réalité. D'accord, cela requiert du temps et des efforts, sans compter une bonne dose d'imagination, mais si vous suivez les lignes directrices que je vous indiquerais, vous deviendrez rapidement aussi célèbre pour vos aventures que les troubadours les plus renommés.

Les principales étapes de la conception d'aventures sont simples :

- 1. Inventer une idée mère.** L'idée d'une histoire, c'est l'éternelle qui allume votre créativité. Parfois, elle descendra du ciel de votre de l'aventure, son pilier d'inspiration. D'autres fois, ce ne sera qu'un point de départ, et l'aventure finale n'aura pas grand-chose à voir avec l'idée originale. Dans les deux cas, il faut se débiter à tout, et cette idée mère vous servira de tremplin.
- 2. Construire une intrigue autour de l'idée.** Étouffez un peu votre idée, introduisez quelques coups de théâtre, et différenciez quel seront les personnages du maître de jeu, la technologie, les lieux, et tous les éléments qui composeront l'intrigue. Prévoyez de résoudre l'idée première si des contingences plus inattendues s'ouvrent à vous pendant le processus de création - et cela arrivera !
- 3. Définir ces épisodes en termes de jeu.** Définir vos aventures dans la « langue de jeu ». Créer des attributs et compétences pour les personnages du maître de jeu, les quêtes et les nouvelles arènes, et fixez des niveaux de difficulté pour les actions que les personnages devront peut-être accomplir.
- 4. L'heure préparatoire.** Révisitez des accessoires, de la musique, des photographies, des plans, et tous les matériaux pratiques qui vous aident à mener les aventures.

L'IDÉE DE L'HISTOIRE

L'idée de l'histoire constitue l'assise de votre aventure. Vous devez pouvoir la présenter en une phrase. Contentez-vous de penser à des fragments d'intrigue dont vous pourrez tirer une aventure complète en travaillant un peu : un soldat pirate détourne le vaisseau des personnages, un enfant recherche sa mère, un vieux pilote sympathique demande de l'aide aux personnages, un ancien mineur d'astéroïdes raconte aux personnages l'histoire d'un mystérieux vaisseau qu'il a repéré, dissimulé dans la ceinture d'astéroïdes locale...

Vous pouvez puiser votre inspiration dans l'actualité, dans vos lectures, dans les films que vous voyez, que vous aimez... Même votre vie quotidienne peut favoriser la genèse d'une aventure, grâce à vos conversations, à ce qui vous est arrivé sur le chemin du travail... Vous avez peut-être lu un article sur les effets qu'aurait l'impact d'un astéroïde sur la Terre, et vous vous demandez s'il est possible d'exploiter cette idée dans une aventure pour les Méta-Barons ? Sans problème. Déposez une colonie de réfugiés politiques sur une planète maudite, et de gentils personnages deviendraient des héros en un clin d'œil.

Ne choisissez pas une idée trop subtile, juste un point de départ pour commencer à travailler. Il s'agit d'écrire une histoire. Vous ne devez pas vous enqurer d'une page blanche et écrire toute l'histoire d'un seul jet. Il faut mouvoir des idées, prendre des notes, esquissées certaines scènes, jusqu'à écrire un premier brouillon. Ensuite, vous le retravaillerez pour produire la version finale. Comme le font les auteurs de nouvelles, partez d'une idée simple autour de laquelle vous construisez graduellement une histoire complète.

REMUE-MÉNAGES

L'histoire n'arrive pas toujours d'un coup de baguette magique. Parfois, vous resterez assis, planté devant la feuille, en vous demandant ce que vous allez bien pouvoir inventer. Sans parler des joueurs groupés autour de vous, impatients de découvrir le chef-d'œuvre qui mettra leur vie en péril. Concrètement, que faire ?

Plongez dans le processus de création en vous torturant les méninges, afin que les choses deviennent bien claires dans votre esprit. Inscrivez toutes les idées qui vous viennent, dessinez ce qui vous passe par la tête. Essayez, tirez, lissez et eucharistiez l'ensemble. Vous ne partez pas d'un plan pour le détail, au contraire : laissez germer vos micro-concepts en une arborescence d'intrigues. Voici quelques conseils avant de vous lancer.

CHOISISSEZ UN ÉLÉMENT

Choisissez un élément de l'univers des Méta-Barons : un personnage, un lieu, une technologie, une légende ou une faction politique, à votre guise. Parcourez les BD et autres sources pour piocher des idées. Ensuite, imaginez comment introduire cet élément dans votre jeu pour engendrer conflits et excitation. Que faut-il ajouter dans l'aventure pour divertir tout le monde ?

Exemple : Beth cherche une idée originale pour sa prochaine aventure. Elle lit *La Geste des Méta-Barons* et se prend d'affection pour les pirates de Narau. Elle commence à se demander ce qui aurait pu arriver aux pirates sarrisants du genre-épave contre le « Mama-Cacha ». L'Empire Humain les aurait-il pourchassés et abattus comme de sales palourdières ? Se confondraient-ils pour mieux cacher leur vengeance ? S'allieraient-ils avec un gang de pirates sympathiques ou une unité mercenaire ? Pourquoi ne transmettraient-ils pas un complot qui ferait passer une lourde message sur l'Empire ? Les personnages pourraient découvrir leur plan par hasard, ou en deviner une partie... De quoi nos pirates seraient-ils capables pour les faire taire ?

C'est parti pour une nouvelle aventure !

PERCEPTION ÉGALE CONCEPTION

Vous souvenez-vous de la première image, à couper le souffle, de la forteresse des Castaks sur Okkar ? Celle des Bistours Noirs de l'Étrégarde, surplombant la forteresse de Marmala ? La Salle du Trône dans le Palais d'Or ? Évidemment. Ces illustrations visaient à donner du caractère aux lieux, en vue d'éveiller la curiosité des lecteurs sur ce qui pourrait s'y passer.

Les écrivains se focalisent souvent sur des lieux ou des scènes de scène. Ils les visualisent, façonnent les détails de ces images mentales, jusqu'à percevoir ces endroits aussi clairement que leur propre jardin. Utilisez la même technique pour ébaucher une aventure ou même en pratique une aventure déjà peinte : vos descriptions seront plus détaillées et plus convaincantes.

Visualisez un panorama, ou une scène. Plus elle sera spectaculaire, exotique, hors du commun, plus elle enrichira vos idées d'histoire. Lorsque vous aurez bien défini la vision, posez-vous des questions à son sujet. Qui vit ici ? Que valent-ils ? Qu'arrivera-t-il aux personnages s'ils s'y rendent ? Une fois ces questions résolues, une foule d'idées vous viendra à l'esprit.

Exemple : Beth imagine une scène visuelle hallucinante : une cité construite dans les profondeurs d'un canyon - peut-être s'est-elle inspirée des endocites. Elle la place sur une planète éloignée, entièrement recouverte d'une jungle tropicale, à l'exception du canyon qui constitue le seul endroit où les humains peuvent vivre. De la paroi du canyon saignent çà et là des plantes rampantes et des cascades.

Quel genre d'architecture domine la cité ? Enfilez



ultramoderne ou plutôt rustique ? Qui habite ici ? Des amoureux de la nature Troglossaïkles, des réfugiés politiques qui tentent d'échapper à la persécution, un ordre puissant qui entraîne ses membres pour qu'ils développent leur potentiel magique ? Beth aime bien les réfugiés politiques. Elle décide que la cité abrite une faction qui fait la politique oppressive de l'Empire Humain et des Techno-Techies. Comme ce sont des rebelles, l'architecture sera simple et rustique, et intégrera peu d'éléments technologiques modernes.

À présent, Beth réfléchit sur la scène principale qu'elle a créée. Pourquoi les personnages viennent-ils ici et quels conflits cela génère-t-il ? L'un des personnages recherche peut-être un parent disparu, ou bien le groupe a pu entendre parler d'un trésor caché dans le canyon. Il y a peut-être un conflit interne chez les réfugiés - les jeunes rêvent de s'aventurer au-delors pour découvrir l'univers. Ils veulent prendre leur revanche en conquérant les planètes voisines, comme la colonie des Anciens de la colonie, qui tentent à présent leur sacrifice caché dans le canyon. De tout façon, les jeunes ont besoin d'un vaisseau spatial pour quitter la planète et mener à bien leurs desseins... quelque chose qui ressemblerait au vaisseau des personnages ?

Comme nous le voyez, une seule image dramatique peut rapidement donner naissance à une aventure multilinéaire.

LE PERSONNAGE DU MAÎTRE DE JEU

La création d'un personnage de maître de jeu intéressant peut également souffrir de bonnes idées. Nous parlerons plus longuement de la conception des personnages du maître de jeu dans un chapitre de la « Section de l'Univers ». Pour l'instant, pensons à créer un héros - par opposition à un vulgaire sous-titre - capable de révolutionner le monde des personnages dès son entrée en scène.

Notre héros sera un allié ou un ennemi. Le choix « ennemi » est peut-être plus judicieux, car vous créez immédiatement un conflit si le personnage du maître de jeu, très déterminé, a des objectifs opposés à ceux des personnages joueurs. Avez-vous écartonné les idées d'histoires.

Exemple : comme elle aime les films de samouraïs, Beth décide de créer un personnage qui fait partie des plus grands maîtres de sabre-à-main de l'univers. Elle sait également que l'un des personnages joueurs, un noble

brave, veut améliorer sa compétence sabre-à-main. Elle décide que Varangian, son maître d'armes, c'est lui beaucoup d'années en parcourant l'univers pour y enseigner les arts de combat les plus sophistiqués. Il est plutôt réservé et préfère rester discret, mais il se retrouve toujours impliqué dans des situations contraires à son Code de l'Honneur, où les puissants maltraitent les faibles. Cela dévotille souvent sa spécialité, puisqu'il brandit alors simultanément deux épées antiques...

Beth se demande comment intégrer Varangian dans sa campagne - à moins d'axer carrément la campagne sur lui. Dans quels genres d'endroits peut-on le trouver ? Comment circule-t-il dans l'univers ? Comment trouve-t-il des disciples, et où vont-ils s'entraîner sans être dérangés ? Comment rencontre-t-il les autres personnages ? Vient-il à lui pour lui demander de l'aide ou pour profiter de son enseignement ? Lui portera-t-il secours, lorsque son Code de l'Honneur l'expose à des complications ? Connait-il des gens influents capables d'aider les personnages à accomplir leur mission ?

À l'évidence, la présence de Varangian génèrera au moins une aventure, et il réapparaîtra régulièrement.

* EMPRUNTER * D'AUTRES HISTOIRES

Nous avons déjà expliqué que vos scénarios peuvent s'inspirer de films, de livres, de pièces de théâtre, de bandes dessinées, de faits divers, etc. N'hésitez pas à « emprunter » les idées que vous y trouvez. Légèrement modifiées et converties en aventures pour les Méta-Barons, elles prendront souvent une nouvelle forme, une nouvelle vie. Vous pouvez explorer les œuvres de science-fiction et de fantastique, mais les autres genres doivent également de bons résultats - et vos joueurs les connaissent peut-être moins bien. Lisez donc d'autres types de fiction, comme les policiers, les romans d'espionnage ou d'arrestation. Utilisez les scénarios des vieux films ou de la littérature - les magi-comédies de Shakespeare bouillonnent de créativité ! Vous pouvez aussi puiser des exemples dans le monde réel, tant dans l'histoire que dans l'actualité.

Si vous n'avez toujours pas trouvé d'idée, parcourrez les titres des quotidiens et vous en contraindre de vrais joyeux. Jetez un coup d'œil aux brèves internationales, ou regardez le journal télévisé pour avoir une petite synthèse des événements mondiaux du jour.

Exemple : Beth feuillette le journal pour trouver des idées d'arrestation. Elle remarque les brèves suivantes, qui peuvent selon elle fournir de bons débats de scénarios :

- Un des principaux fournisseurs d'accès à Internet cherche à fusionner avec un grand groupe de communication.
- Un petit Cabain dont la mère est morte en l'emmenant aux États-Unis est attaché à sa famille d'adoption par des forces armées gouvernementales. On le remet entre les mains de son père biologique, qui doit allégeance à Cuba.
- La Caroline du Sud insiste pour déployer le drapeau des Confédérés sur le Capitole, malgré les protestations de groupes de minorités et de l'Office du tourisme.

A elle seule, chacune de ces brèves pourrait donner des idées pour forger une intrigue. Beth préfère rassembler les pièces du puzzle pour créer un scénario intéressant. Inspirée par l'affaire du drapeau confédéré, elle situe son aventure dans un monde tourmenté - un gouvernement plébisitaire se fait-il chercher à vendre ses ressources naturelles à un conglomérat maganar, contre la volonté de la population. La capitale accueille souvent des manifestants qui rejettent cette exploitation commerciale. Elle mélange quelques collines de « Caroline du Sud » pour composer le nom de la planète : Carhad. Quant aux deux compagnies qui veulent fusionner, elles lui semblent toute désignées pour devenir deux grandes entreprises des Maganars, en conscience pour acquiescer et exploiter les ressources de la planète. Le gouvernement plébisitaire négocie avec les deux parties pour conclure le marché, mais les discussions aboutissent à une impasse lorsque des mercenaires au service d'un conglomérat kidnappent l'enfant du Président du conglomérat rival, le propre enfant du Président - titre crité à partir des titres « président » et « directeur ». Naturellement, la société accuse ses toutes ses obligations...

À présent, avec un conflit larvé, Beth pense détenir un bon canevas. Il ne lui reste plus qu'à trouver une place aux personnages dans ce charbonnement. Ils peuvent travailler pour le compte des contractaires et saboter les négociations. A moins que la mère de l'enfant kidnappé ne les paie pour sauver son fils - mais les ransomiers n'étaient pas envoyés par le conglomérat rival. En fait, les coupables sont les opposants au contrat qui voulaient faire dévaler les négociations et sauver leur planète de l'exploitation industrielle.

Beth a enrichi et adapté les événements du monde réel pour concevoir une aventure, avec des coups de théâtre et des conflits vraisemblables.

ÉCOUTEZ VOS JOUEURS

Vos joueurs constituent la meilleure source d'inspiration. Au cours du jeu, prenez note des types d'actions et d'intrigues qui leur plaisent, et soyez attention aux objectifs qu'ils font pour leurs personnages. Demandez-leur s'ils veulent affiner un type de méchant particulier, visiter un endroit précis... Toutes ces informations peuvent faire jaillir des idées, dont la meilleure : gagner un bonus pour captiver vos joueurs au plus haut point !

Exemple : pendant le déroulement de la partie, Jeff explique que son personnage Martin, l'explorateur non-violent, veut acheter un vaisseau spatial que tout le groupe pourra utiliser pour parcourir l'Esoubrage. Beth sait qu'il se déconcentre des habits, mais elle se dit que la quête d'un vaisseau pourrait constituer une grande aventure - aventure qui satisfait Jeff et les objectifs qu'il a attribués à son personnage. Où trouvera-t-il son vaisseau ? Qui le lui vendra ? Dans quel état sera l'équipage ? Beth décide que Martin va recevoir l'offre pressante d'un noble d'un certain âge qui vend son spatial au soldat. Quand Jeff et les personnages l'achèteront, ils se rendront compte que l'homme est en réalité l'agent d'une bande de voleurs spécialisés dans le vol et la revente à des clients naïfs. À présent, ces personnages sont recherchés, traqués par le vrai propriétaire, qui les prend pour de véritables brigands !

ÉTAYAGE DE L'INTRIGUE

Beth ! Vous avez une idée pour votre aventure, quelle est la suite du programme ?

Continuez de travailler sur l'idée générale de l'épisode en y apportant plusieurs précisions. Dessinez grossièrement le schéma de l'aventure en la divisant en épisodes. Chaque épisode doit introduire un problème et donner aux joueurs un objectif intéressant, telle qu'une enquête, un combat, une traque, une affaire à conclure, de façon à monter graduellement la tension et l'excitation, jusqu'à ce que les personnages atteignent le clo de la partie et aient leur objectif. Gardez la résolution du plus grand défi pour le dernier épisode.

Voici un exemple :

Idée de base : un bon responsable de la Guilde Planétaire des Marchands, amateur d'antiquités, recrute les personnages pour qu'ils aillent à un rendez-vous avec des marchands d'art sur Aaryx, achètent une statue antique, et la lui ramènent en siège de la Guilde.

Premier épisode : arrivés sur Aaryx et départ pour le rendez-vous. Personnages accueillis par des habitants de la haute société.

Deuxième épisode : rencontre avec les marchands d'art dans leur sanctuaire, négociation de la vente et retour au système.

Troisième épisode : des collectionneurs riches apparaissent et se négocient pas en termes de libelles, mais de puissance de feu - la leur est nettement supérieure. Les personnages

Créer les meilleurs histoires...

En parlant d'un personnage - des histoires pour composer une propre aventure dans l'univers des Météorites, vous êtes autorisés à explorer à titre préliminaire toutes les idées présentées dans ce chapitre, ou dans la brochure, et à les modifier pour les intégrer à la trame de vos propres scénarios.

Vous pouvez vouloir se rassembler dans cinq minutes pour créer une aventure de jeu de rôles Météorites que vous allez mener ? Retournez rapidement ces pages, vous :

l'impact d'une aventure qui sera centrée et adaptée à la mesure qu'elle se déroule. Ces idées d'aventures ne sont pas que des exemples, des histoires qui vivent de se modifier. Explorez, faites travailler vos scénarios et donnez-les vie avec votre imagination.



ÉPISODES

doivent passer aux coups de feu et fuir le vaisseau pour atteindre leur avion).

Quatrième épisode : *contre-pensée en avion) dans la Cité d'Aray. Coups de théâtre, retournements de situation et échanges de coups de feu.*

Cinquième épisode : *les personnages déçoivent et doivent réaliser un arbitre de leurs ennemis avant de lancer l'engin nucléaire et de lever le statut à leur chant.*

Conclusion : *les personnages réussissent souvent le statut en responsable de la Guilde. Quand ils arrivent, ils découvrent rapidement leur chant qui les attend tranquillement aux côtés de l'homme ! L'opération était uniquement destinée à tester leurs compétences ; satisfaire du résultat, la Guilde des Marchands va leur confier une autre mission, plus dangereuse, mais payée une fortune.*

Si vous avez du mal à concevoir une trame, commencez par écrire l'idée de base de l'intrigue. Ensuite, posez-vous les bonnes questions :

Qui est au centre de l'intrigue ? Arrive-t-il quelque chose à un méchant ou à un personnage ?

De quoi parle l'intrigue ? Est-elle à l'échelle de l'univers, montrant une civilisation confrontée à une étude qui se transforme en vous ? Est-ce une histoire plus personnelle, traitant d'un personnage en colère contre un ami ou un parent ? L'intrigue est-elle concentrée sur une petite échelle, comme un simple cargo-transport ou déplacement interstellaire ? Les histoires contiennent souvent plusieurs éléments qui les rendent intéressants.

Quand l'intrigue arrive-t-elle ? Arrive-t-elle dans le passé, comme l'action généralement décrite dans les bandes dessinées des Méta-Barons ? Tourné-t-elle autour d'un événement historique connu ? L'arrière-plan de l'intrigue prend-il en compte plusieurs siècles d'années, comme le décès d'une civilisation antique ? A moins que cette toile de fond importe peu, au final...

Où se situe l'intrigue ? Sur la Planète d'Or, une partie de l'Exozone ? L'intrigue se déroule-t-elle beaucoup, diverses actions se déroulent-elles dans plusieurs mondes à la fois ? Via la cartographie de l'univers des Méta-Barons, les personnages peuvent évoluer entre les planètes pendant une aventure. C'est un autre point ?

Pourquoi l'intrigue arrive-t-elle ? Pourquoi les personnages agissent-ils ainsi ? Quels sont les objectifs de leurs adversaires ? Comment s'explique l'interaction entre les personnages de maître de jeu et les personnages joueurs ? Dans le monde réel, tout équilibre a une cause, et même dans l'univers des Méta-Barons, il est toujours une raison sous-jacente à la moindre des péripéties.

Arriveront-ils que votre aventure contiendra aux personnages : l'intrigue est-elle les histoires ? Comment mettre les personnages en scène ? Décider de ce qui les motive ; mission pour une organisation à laquelle ils ont prêté serment d'Allegiance, croquée dans un Code de l'Honneur, vivraient sur un obstacle personnel ou accomplissement d'un objectif...

Les aventures dans l'univers des Méta-Barons se déroulent en épisodes, exactement comme les scènes d'une bande dessinée. Dans chaque épisode, quelque chose de dramatique ou d'excitant survient. Les personnages agissent selon ce qu'ils ont appris dans les épisodes précédents, obtiennent davantage d'informations, entrent en conflit, progressent dans l'intrigue, d'une façon ou d'une autre...

En général, le temps d'une aventure, vous devez donner aux personnages une chance d'utiliser tous les principaux types de compétences. Le schéma d'aventure qui suit vous aidera à diversifier les actions dans vos scénarios. C'est une suggestion, pas une exigence, qui contiendra exactement si vous débutez dans le rôle de maître de jeu, ou si vous n'avez pas d'idées d'intrigues ou de péripéties. Essayez d'inclure ces grandes lignes dans votre aventure :

• **Un épisode résolu par le combat.** Dans les jeux de rôle, les situations de combat sont divertissantes, et vos joueurs voudront se libérer de leurs frustrations en touchant leurs adversaires une fois dans la partie - au moins une fois...

• **Un épisode exploitant une interaction avec les personnages du maître de jeu.** Les joueurs doivent avoir l'opportunité de jouer un rôle et d'utiliser les compétences sociales de leurs personnages, telles que *Négocier*, *Communiquer de la ruse*, *Investigation* ou *Communiquer*.

• **Un épisode incluant une poursuite.** Les poursuites permettent d'accélérer l'action, au sens propre ! Vous pouvez définir des poursuites dans n'importe quel environnement et avec n'importe quel véhicule.



• **Un épisode requérant la résolution d'un problème.** N'hésitez pas à définir une situation qui fasse appel au sens de l'analyse et de la réflexion des joueurs, qui apprennent toujours de faire travailler leurs méninges après avoir fait... le métrage.

• **Un épisode intégrant un combat entre vaisseaux.** Les batailles entre vaisseaux spatiaux, qui jouent un rôle de premier plan dans l'univers et dans le feu de rôles des Méta-Barons, devraient être d'occurrence fréquente dans les campagnes.

Dans l'exemple précédent, le premier épisode exige l'interaction entre les personnages du maître de jeu et les personnages joueurs. Le deuxième met le cerveau des joueurs en ébullition, le troisième expose les personnages à un combat, le quatrième leur offre une course-poursuite dans la ville - ainsi qu'une succession d'incarnations diverses - et le dernier, enfin, met en scène une bataille cinématographique spatiale.

COUPS DE THÉÂTRE

C'est une excellente idée de garder sous le coude des petites surprises pour les joueurs. Lorsque l'aventure commence, vous devez leur fournir suffisamment d'informations pour qu'ils concoctent leurs plans, mais l'aventure prendra également du relief si vous ne livrez pas tous les secrets dès le début. En incluant un temps fort dans chaque épisode, vous offrirez aux joueurs une aventure qui les maintiendra en état d'alerte permanent.

En général, les coups de théâtre proviennent d'informations incomplètes - l'inattendu se produit, ce qui est prévu n'arrive pas, etc.

La conception d'un bon retournement de situation exige imagination et bon sens. Vous devez y consacrer de l'énergie, mais ce quelques suggestions vous aideront certainement :

• Dans la plupart des aventures, les personnages ont un ennemi précis : gang de pirates, gouvernement corrompu, chasseur de têtes, etc. Cet ennemi a ses propres projets, mais tant qu'ils n'arrivent pas à l'échelle, les personnages n'en connaissent rien. Servez-vous des méchants pour séduire les joueurs : instrez une ou deux vilaines surprises dans le parcours des joueurs.

Dans la mesure du possible, évitez les aventures où l'adversaire se contente de nuire aux actions des personnages sans jamais opérer ses propres manœuvres. Les antagonistes doivent jouer une action véritablement intéressante, que le personnage cherche ou non à les contrecarrer.

• **Retournement classique :** le coup de l'homme qui se voit attribuer un objectif, mais en cours d'aventure, ils découvrent qu'ils sont censés poursuivre un but totalement différent. Leur employer les a fourvoyés, mais peut-être lui-même ne disposait-il pas de toutes les informations. Ce sont les joueurs qui en apprennent de belles dans le feu de l'action.

• Les vrais antagonistes des personnages ne sont pas ceux qu'ils croient connaître. Les joueurs doivent rassembler les indices et les - détails - abracadabrants sur les actions des personnages du maître de jeu et les scènes d'aventure. Face à certaines incertitudes, ils finissent par découvrir l'identité réelle de leur ennemi.

• Des informations cruciales ne sont pas accessibles. L'information des personnages est morte ou disparue. Pour des raisons de sécurité, leur client ne leur dévoile pas la raison véritable ou occulte certains éléments de leur mission. Autre possibilité, un personnage du maître de jeu - le seul qui connaît toute l'histoire - peut également être chargé de diriger ou d'accompagner le groupe, mais il meurt au début de l'aventure et laisse les personnages dans le dénuement le plus total. Si vous avez envie de torturer vos joueurs ainsi, vous êtes obligé d'examiner des indices sur ce qui se passe réellement pendant l'aventure.

Vous pouvez glaner ces coups de théâtre dans la quasi totalité des aventures. Toutefois, tout comme ils peuvent sembler pratiques aux yeux des auteurs, ils peuvent facilement viser au cliché - et les joueurs expérimentés les attendent au tournant. Si cette éventualité ne vous dérange pas, continuez. Sinon, évitez les suggestions qui suivent comme point de départ, quitte à les pasticher à votre goût. Souvent, les meilleurs coups de théâtre vous viendront à l'esprit lorsque vous dessinerez les grands traits de votre aventure.

Si votre groupe n'est plus surpris par vos coups d'éclat, essayez la perversion. Donnez suffisamment d'informations pour que les personnages puissent deviner la trahison puis, une fois qu'ils se sentent rassurés par leurs remarquables déductions, appliquez leur un sérieux revers de bâton !

DÉCOR

Les histoires mises en scène dans le feu de rôles des Méta-Barons appartiennent à tous les genres : histoires de dieux humains, de cupidité, de folie, d'amour et de bravoure. Vous pouvez souvent copier des intrigues et personnages issus de l'« histoire humaine », de polars à sensation, de romans historiques. Mais ce qui donne à vos histoires le statut de « science-fiction », c'est le décor.

Les histoires dans l'univers des Méta-Barons se déroulent sous les ciels étoilés de l'espace, ou dans les étranges sites de mondes exotiques. Sans cette toile de fond, l'histoire ne serait pas complète. Lorsque vous inventez une aventure, prêtez attention au décor : Passez du temps à imaginer un monde exotique ou un endroit insolite - nous reviendrons ici à l'idée de visualiser vos lieux et vos histoires. L'idéal étant que vous placiez chaque épisode dans un décor hypnotisant et unique.

La plupart des aventures se déroulent sur des planètes, pensez à concevoir des mondes fascinants pour planter le décor. À ce sujet, souvenez-vous que la civilisation galactique s'appuie sur la technologie pour maîtriser son environnement. Dans le chapitre « Mondes et Planètes », vous trouverez mille idées pour détailler les configurations de vos astres et de vos cadres d'aventures exotiques.

Lorsque vous décrivez une scène, insistez sur les étranges perspectives que les personnages découvrent. Les petits détails donneront du réalisme au décor. Par exemple, supposons que les personnages rencontrent un vaisseau spatial abandonné aux formes des plus étranges :

Décor antédieu : *Dev... le vaisseau est... nich... soit de la commande sont brisées. Elles portent les traces d'une étrange alou.*

Bon décor : *Le vaisseau fuselé, noir, a une forme ovale et comporte de nombreux boîtes et des endroits étrangement*

• La mission confiée aux personnages est un piège orchestré par quelque adversaire connu ou inconnu : un rival, un vieil ennemi, une force partie, ou toute autre entité voulant les voir échouer.

• La tâche repose sur des informations incomplètes, rudimentaires ou déparées.



compatibles à des tours organiques. Lorsque vous vous approchez, une brèche apparaît, s'ouvrant comme un œil. Autour de cette ouverture, la coupe fléchit et s'enfle légèrement, comme des muscles en mouvement sous la peau. Après avoir exploré les corridors faustes de stéréotypes gluantes, vous découvrez ce qui vous semble être la salle de contrôle. Autour de vous, des équipements récemment, bondissamment graves et aléatoires qui vous font penser à un orage éloigné ou à un transformateur électrique. Il n'y a aucune commande en vue.

Présenter des décors détaillés, mais ne vous éloignez pas du sujet. Si vous vous épanchez trop, vous finirez par éroder les joueurs. Imaginons que vous présentiez la salle du trône dans le Palais d'Or. Vous devez décrire assez d'éléments pour que les joueurs aient vraiment la sensation d'être dans la salle d'audience, mais ne commencez pas à dessiner la liste de tous les représentants assis dans les galeries, en décrivant leurs costumes, ou de chaque élément d'architecture de cette salle gigantesque. Soyez pittoresque, mais concis.

MOTIVATION

Vous avez dessiné le contour de l'aventure, ajouté un ou deux coups de théâtre et planté le décor.

Vous devez maintenant décider pourquoi les personnages vont s'engager dans votre aventure. Quelle est leur motivation ?

Pour les membres d'une institution ou d'une organisation, il n'est pas difficile de trouver une motivation. Ces groupes distribuent des ordres comme des bonbons, et tout le monde obéit sans rechigner. Si votre supérieur vous dit de faire quelque chose, qu'il s'agisse d'accomplir une mission, d'atteindre un objectif, de faire des courses, vous vous attachez tout de suite à la tâche. Votre obéissance à n'importe quel groupe exige l'obéissance.

Les meilleures motivations proviennent d'objectifs personnels, d'intérêts, du passé et des Codes de l'Honneur des personnages. Lisez attentivement les fiches des personnages et vous saurez ce qui compte vraiment pour eux. Vous pouvez utiliser ces données à tout moment pour les actualiser dans une aventure. Ceux qui sont motivés par l'argent risqueront leur bien-être pour le profit, mais pas par altruisme - même s'il existe des exceptions, c'est vrai. Un chasseur de têtes vise par-dessus tout à capturer ses proies et à retirer ses « primes de fin de mois », tandis que les personnages dotés de pouvoirs primordiaux peuvent entrer dans une aventure pour leur persécution, ou tout simplement pour faire leurs preuves. Relisez ce que les joueurs font avec leur personnage, leurs objectifs, leurs désirs exprimés. Les joueurs et leur personnage ne faisant qu'un, ils vous sauront si vous insérez des pièges appropriés dans vos aventures.

RÉCOMPENSES

La dernière chose à faire lorsque vous préparez une aventure, c'est de définir des récompenses pour les survivants. Normalement, chaque joueur gagne entre 5 et 15 Points de Personnage, selon les contributions qu'il ou elle a apportées à l'aventure - consultez le chapitre « Maîtriser une Aventure » pour en savoir plus sur les récompenses en Points de Personnage.

Vous pouvez aussi envisager d'autres récompenses. Les personnages capotés se satisfont certainement en gagnant de l'argent, mais d'autres joueurs vous seraient très reconnaissants de les toyayer pour trouver un maître

spécialisé dans l'enseignement d'une compétence, ainsi qu'une base secrète, où leur personnage pourrait se cacher quelque temps.

Consultez à nouveau les fiches de personnages pour savoir ce que chacun souhaite. Cela vous aidera à concevoir les récompenses. L'un d'eux veut-il acquiescer son propre vaisseau spatial, trouver une arme individuelle particulièrement puissante ? Qui recherche des informations pour résoudre un conflit personnel ? Vos récompenses peuvent répondre aux besoins des joueurs pour améliorer les facultés de leurs personnages.

TRADUCTION DES IDÉES EN TERMES DE JEU

Étudiez votre plan dans le détail. Dès que vous tombez sur un personnage de maître de jeu, un vaisseau spatial, une planète, une arme, tout élément ou situation que les personnages rencontreront, vous devez établir des attributs et compétences, définir le niveau de difficulté des actions et peaufiner les derniers détails qui vous permettront de gérer tranquillement toutes ces interactions.

Si les personnages engagent le combat, quelles sont les compétences de leurs adversaires ? Quel est le niveau de difficulté pour pénétrer par effraction dans un système informatique ou réparer un vaisseau spatial ? Que se passe-t-il si les personnages n'y parviennent pas ? Déterminez les éléments que vous devez évaluer en termes de jeu.

Les personnages ont-ils accès aux outils adéquats pour résoudre les problèmes qu'ils affrontent dans le jeu ? Si vous imaginez une aventure où les personnages doivent s'évader d'une prison, peuvent-ils trouver des explosifs ? En ont-ils vraiment besoin ou disposent-ils d'autres atouts, tels que des uniformes de gardiens ou des passes de sortie ? Dans quelle mesure sont-ils capables de mener leur mission à bien ?

C'est vous qui devez définir les compétences indispensables pour réussir l'aventure. Évaluez si les personnages ont des niveaux de compétence suffisants, ou s'ils peuvent trouver de l'aide dans les domaines vitaux qui leur font cruellement défaut. En tant que maître de jeu, vous pouvez changer d'avis pour accorder aux personnages des chances raisonnables de parvenir au succès. Si vous voulez mener une aventure qui inclut une bataille de vaisseaux spatiaux, la plupart de vos personnages doivent avoir la compétence *Pilotage*, aussi faible soit-elle.

Prenez des notes concernant la valeur de jeu de tous les outils que les personnages utiliseront. Si l'employer leur ramène un équipement, ou s'ils l'achètent eux-mêmes, vous devez indiquer par écrit ce que cet équipement apporte aux joueurs - s'ils savent s'en servir, bien sûr. Lorsque vous lancez de nouveaux équipements, rédigez leur description et leur mode d'utilisation.

ULTIMES PRÉPARATIFS

Vous êtes presque terminé. La dernière chose à faire avant de rassembler vos joueurs consiste à critier et à rassembler les scripts, cartes et photocopies à utiliser dans le jeu.

SCRIPTS

Les scripts sont des outils utiles pour présenter l'aventure aux joueurs et les informer sans effort. Vous pouvez écrire votre propre script et en faire une copie pour chaque joueur. Adaptez

le dialogue aux personnages qui participeront à l'aventure. Si vous ne le savez pas exactement, présentez plutôt les rôles de façon générique, afin que tout personnage puisse lancer n'importe quelle tirade.

Dans le script, expliquez comment les personnages se trouvent impliqués dans la situation et fournissez les informations nécessaires, voire indispensables, à propos de l'aventure.

Le script s'écrit souvent sur une action où les personnages sont déjà en situation de danger. N'écrivez jamais un script qui entraîne les personnages dans des actions totalement opposées à leur caractère ou à leurs intérêts - ou alors, fournissez-leur une explication qui tienne la route. N'écrivez pas non plus de scripts qui requièrent des jets de dés et des contrôles de compétences. Réservez les jets de dés à l'aventure elle-même.

TEXTES DISTRIBUÉS

Simplifiez-vous la tâche en distribuant aux joueurs des textes relatifs à leur environnement, leur situation ou leurs objectifs. En fait, ces textes se présentent souvent sous forme de fiches informatiques abordant tous les sujets, tels que les planètes que les personnages vont visiter, les informations qu'ils pourraient découvrir en piratant un réseau informatique, ou les événements qui se produisent dans leur voisinage.

CARTES

Ces cartes aident les joueurs à visualiser l'environnement dans lequel l'action se passe. Ils adorent étudier les cartes des planètes qu'ils explorent, des cités qu'ils traversent et des endroits qu'ils fréquentent, qu'il s'agisse de palais ou de cantines crasseuses.

Il est recommandé de dessiner les scènes de combat potentielles, faites de quoi, au cours de la bataille, les joueurs vont bombarder/d'interroger de questions sur leur situation tactique : « Où sommes-nous ? Où sont-ils ? Par où pouvons-nous nous échapper ? Pourrions-nous nous cacher derrière quelque chose ? Comment regagnons-nous notre vaisseau ? », etc. Les cartes donneront aux joueurs une idée correcte de la configuration du terrain. Si vous vous en tenez à une description verbale, cela peut donner lieu à des malentendus et à des disputes.

Vous auriez intérêt à préparer deux exemplaires de la « même » carte : la vraie, pour référence, où vous voyez ce qui se passe vraiment, et une autre pour les joueurs, représentant ce que leurs personnages voient ou croient voir.

ILLUSTRATIONS

Si vous êtes un artiste, ou si l'un de vos joueurs est un artiste, vous pouvez faire des croquis et esquisses des vaisseaux, des cités, des personnages de maître de jeu, des technologies, bref de tout élément intéressant que les joueurs rencontreront. Même des dessins griffonnés à la hâte servent d'une aide considérable. Si n'avez pas d'images personnalisées, montrez à vos joueurs des créations artistiques proches des bandes dessinées des *Mits-Berons*. Cherchez des illustrations dans les livres ou les revues de science-fiction, surtout s'ils vous ont inspiré pour créer votre aventure.

ACCESSOIRES

Les joueurs aiment toucher et jouer avec des objets. Au lieu de décrire l'artefact mystique, fabriquez-le avec du papier mâché ; les joueurs s'intéresseront beaucoup plus à l'objet. La préparation des accessoires prend parfois du temps, mais la ritualité du jeu prend forme.

Vous pouvez même transformer des jouets de science-fiction en escléments accessoires. N'hésitez pas à y ajouter des collages dignes de votre aventure.

SUITE ET FIN... DE LA CONCEPTION

Vous êtes sur le point de lancer le jeu. Vous disposez de tout ce dont vous avez besoin : un large éventail de notes écrites et mentales, des croquis, des cartes, et éventuellement, un script rédigé. Si vous le souhaitez, vous pouvez pousser plus loin la préparation et tracer soigneusement chaque épisode, comme nous le faisons dans nos publications d'aventures. Mais si votre histoire structure le jeu, elle ne doit pas entraver la liberté des joueurs. Ne vous enlisez pas dans les détails, car avec la créativité des joueurs, aucun épisode ne se déroulera comme prévu.

CAMPAGNES

Lorsque vous et vos joueurs avez vécu quelques aventures, vous serez prêts à embarquer pour une vraie campagne. Une campagne est une série d'aventures reliées entre elles, avec les mêmes personnages, dans un environnement où leurs actions ont des conséquences à long terme. Chaque aventure est une partie d'une histoire complétée et continue. Si votre groupe joue avec les mêmes personnages pendant plusieurs aventures, vous êtes déjà dans une campagne !

Vous devez choisir entre trois types de campagnes de base, selon vos intérêts et ceux des joueurs :

Épisodes. Ces campagnes rappellent les téléfilms d'action. Elles sont relées par un groupe de personnages, dont un ou deux méchants, et par des personnages de maître de jeu qui peuvent donner un coup de main à l'occasion. C'est à peu près tout, car chaque aventure est indépendante des autres.

Les campagnes par épisodes conviennent aux joueurs qui ne se fréquentent pas régulièrement - tel joueur se joindra à une partie, tel autre n'y participera pas, difficile de prévoir.

Séries. Ces campagnes relèvent plutôt des feuilletons télévisés ou des bandes dessinées segmentées en tomes. Les histoires ne sont pas seulement relées par les personnages, mais aussi par de nombreuses intrigues secondaires, avec des temps forts entremêlés dans des aventures données.

Ces campagnes-feuilletons sont très courantes, car elles constituent un bon choix pour les groupes qui aiment les intrigues à rebondissements.

Épopée. Les campagnes épiques sont très structurées. Chaque aventure n'est qu'un chapitre dans la poursuite d'une saga longuement détaillée, comme dans les bandes dessinées des *Méta-Barons*.

Très complexes, les épopées exigent un engagement important de la part des joueurs et une préparation soignée de la part du maître de jeu.



Certes, concevoir des aventures est un travail de titan, mais une bande de créateurs qui étudie votre maître de jeu dans l'action et l'émotion, peut le lui faire. Lorsque vous écrivez vos aventures d'immenses pages, que votre histoire les domine, les héros de papier se d'émouvoir, vous éprouvez une satisfaction sans égale dans l'écriture.

*L'écriture vous amène dans la conception d'une première aventure ! Vous voyez à quel point vos conseils et vos idées vous aident à régler votre scénario. Ne me remerciez pas ; je suis et j'ai été la meilleure façon de donner votre groupe dans une campagne pour le jeu de rôle des *Méta-Barons* !*

Une Histoire - *Méta-Barons* -

Les scénarios de jeux de rôle sont des histoires complètement structurées par le maître de jeu et les joueurs. Lorsque vous tentez de concevoir l'histoire d'une aventure, pensez aux types d'histoires qui ont un sens dans l'univers des *Méta-Barons*. Vous pouvez introduire plusieurs genres dans une aventure, en allant des mystères et intrigues traditionnelles. Certains genres conviennent mieux que d'autres à la forme et au fond du jeu de rôle des *Méta-Barons*, mais le succès de vos efforts dépend avant tout du degré d'implémentation de votre groupe de joueurs.

Le concept le plus important à saisir pour concevoir à vos scénarios est appelé « *Méta-Barons* » authentique et cela est : le « *space-opéra* », sorte d'adjectif spatial dérivé de la science-fiction, qui possède des connotations positives à garder en tête lorsque vous concevez vos aventures :

• **Action.** Il y a de l'action dans le *space-opéra*, et des moments de répit ne doivent jamais être dérangés. Une menace menaçante, et les personnages s'engagent dans l'action, car après le calme vient le tempête...

Chaque détail des scénarios, des implications entre scénarios, des poursuites, les actes de vos personnages ont un lien entre eux de simple abstraitisme. L'essentiel est que le conflit se déroule rapidement. Les personnages ne doivent pas calculer leur moindre mouvement mais, au contraire, réagir promptement aux événements.

• **Lutte pour l'Honneur.** Le *space-opéra* oppose souvent le Bien et le Mal. L'univers des *Méta-Barons* ne l'est aucun genre, car il est avant tout un univers d'honneur, l'honneur, et l'honneur *Néovictorien* - voir le chapitre « *Honneur, Amour et Néovictorie* » pour en savoir plus. Plus important que le personnel face à qui est bien ou mal, l'essentiel est qu'elle soit une *Code de l'Honneur* personnel ou institutionnel. Ce qui sera fondamentalement un personnage sera inspiré par un autre - tout est affaire de point de vue.

• **Combats et Néovictorie.** Dans l'univers des *Méta-Barons*, qui n'a jamais été une Espagne linguistique des *Néovictoriens* ou des *Techno-Tribuns* ? Qui ne s'est jamais soulevé dans le confort de la technologie, de la vie facile, des drogues, de l'argent, et de tous les plaisirs ? Les personnages jouent eux-mêmes ! Ils font partie des scénarios personnels qui ont développé un *Néovictorien*, c'est-à-dire ainsi et ainsi des autres pour accomplir leurs objectifs et respecter leur *Code de l'Honneur*. Ils luttent sans merci pour résister aux tentatives de *Néovictorie* et travaillent à obtenir l'action contre l'ennemi, la résistance contre la justice. Pour arriver, ils doivent résister contre l'oppression, et non l'accepter lâchement.

• **Respecter ses drogues.** Dans le *space-opéra*, les drogues aliquotes la vie réelle, avec des guerres entre armées planètes et armées spatiales, de gigantesques épopées, des héros fantastiques et des méchants implacables. Pres de dans le *space-opéra*, ces héros aliénés combattent toujours leurs problèmes dans l'honneur.

Le jeu de rôle des *Méta-Barons* ne fait pas exception. Les personnages ne jouent personnellement pas un grand rôle dans l'épopée qui se déroule sans leur voix, mais leurs conflits ne s'en résument pas pour autant à de petits détails collés. Même les scénarios les plus impliqués ont apparemment beaucoup de coup de scénario surprenant : si les personnages décident de passer une partie de leur vie à la destruction, ils sont à coup sûr être appelés à la rescousse par tout le système solaire. Ils commencent à travailler quelques créateurs locaux, ils s'en prennent le lendemain aux créateurs de la page qui valent des millions de dollars.



LA FILLE DU MAGANAT

L'univers des Méta-Barons est rempli d'une multitude d'êtres, de factions et d'institutions différentes qui sont à même de servir d'employeurs ou d'adversaires à vos personnages. Il est même possible qu'ils remplissent parfois ces deux fonctions à la fois. Vous ne pourrez jamais être sûr de qui que ce soit, si ce n'est de vous, de votre instinct, et de l'arme qui pend à votre ceinture. Fréquemment, vous serez amenés à placer votre confiance dans les personnes qui détiennent les clés.



Dans le cas de « La Fille du Maganat », vos personnages seront engagés par un puissant Maganat de l'industrie, qui leur fournira ressources et vaisseaux afin qu'ils retrouvent sa fille disparue. Les aventures qu'ils vivront au cours de ce scénario leur permettront de se faire une idée plus précise des différentes factions en présence, des adversaires potentiels, et des thèmes abordés dans l'univers des Méta-Barons.

POUR

UNE AVENTURE DANS L'UNIVERS DES META-BARONS

- La Fille du Magasin - peut être jouée comme une aventure totalement indépendante ou comme l'épisode de lancement d'une future campagne. L'introduction qui suit peut être utilisée dans chacun de ces cas, mais vous pouvez aussi vous contenter d'utiliser la trame de l'aventure décrite dans ces pages.

Si vous désirez intégrer cette aventure à votre propre campagne, n'hésitez pas à remplacer le vaisseau corporatiste par le modèle utilisé par vos personnages.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS

«*Les à haute voix :* Voici quelque temps déjà que vous traînez vos gâchettes dans un monde industriel des plus inhospitaliers. Chaque nouvelle journée est une nouvelle quête de travail afin de pouvoir accumuler suffisamment de kabbars pour pouvoir quitter cet endroit. C'est alors que vous vous trouvez du côté des hangars corporatistes, espérant pouvoir y trouver un emploi de dockeur, qu'on vous offre cadre dynamique et bien payant s'approche fièrement de vous. Contrairement aux autres classes corporatistes qui s'obstinent à vous chasser dès qu'ils vous aperçoivent en train de traîner dans les parages, celui-ci semble plutôt amical. Rapidement, il se présente comme étant le Second Adjoint Barénius, secrétaire du Magasin corporatiste Akénius Cedro, le président de la compagnie de transport Cedro Des-Eng. - Il ne s'agit que d'une petite société, - expliquera Barénius. - Mais le Magasin Cedro a actuellement un terrible problème qu'il espère voir résoudre par un groupe d'hommes capables et décidés. En contrepartie d'une importante rémunération bien évidemment, - Il offrira alors 10 kabbars d'avance par personne et une prime de 15 kabbars par personne remise à l'issue de la mission. Le travail en question consistera à retrouver une chose appartenant au Magasin.

En incarnant Barénius, laissez vos personnages débattre de la prime offerte ou des conditions de paiement. Une fois la mission acceptée, le Second Adjoint les mènera vers les entrepôts de la compagnie de transport Cedro Des-Eng en leur expliquant les détails du travail qu'il attend d'eux.

«*Regardez à haute voix :* - La Fille du Magasin, Estana, suivait une formation de pilote sur l'un de nos transporteurs légers, - expliquera Barénius. - Sa dernière affectation était sur un vaisseau nommé Cedro T-144. Hier, nous avons reçu un bref signal d'appel au secours émis depuis ce transporteur, mais la communication s'est interrompue brutalement. Le signal provenait de la région de Delli B-11, un système proche du trajet de l'Hyper-ligne suivie par le vaisseau. Nos analystes pensent que l'équipage a dû être contraint de réintégrer l'espace normal en raison d'un problème technique. Il est aussi probable que le vaisseau ait dû se poser sur l'un des mondes habitables, mais dépourvus de valeur commerciale, du système Delli V. Notre compagnie compte des unités de mercenaires opérant dans la région contre les membres de la Légion de Lalbard, un groupe de pirates local. Aucun de leur vaisseaux n'a pu capter autre chose que le court message d'appel à l'aide, et il nous est impossible de leur demander de cesser leurs opérations visant à déloger les pirates de cette région simplement pour tenter de découvrir ce qui est advenu du vaisseau disparu. - Barénius s'arrête à l'entrée des hangars de la compagnie. À l'instinct, il est possible d'apercevoir un petit transporteur léger arborant les marques Cedro T-078 sur les flancs. - Afin

de vous aider dans l'accomplissement de votre mission, nous vous prions ce vaisseau. Son ordinateur de bord contient les coordonnées du système Delli B-11, ainsi que des informations complémentaires concernant notre compagnie, Estana Cedro et le transporteur léger Cedro T-144. Afin d'obtenir le paiement du reste de la prime, il vous faudra revenir à ce hangar avec ce vaisseau, le transporteur disparu, sa cargaison et... Estana Cedro. »

AVERTISSEMENT !

Seul le maître de jeu est autorisé à poursuivre sa lecture. Si vous avez l'intention de jouer un personnage participant à ce scénario, vous risquez de gâcher votre plaisir en continuant plus loin. Une fois que vous aurez joué cette aventure, alors les pages suivantes vous seront ouvertes. Vous y découvrirez tout ce qui aurait pu se passer - ce qui pourrait vous inciter à mener ce scénario à un autre groupe d'amis.

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

PRÉPARATIFS

Si vous désirez faire jouer cette aventure à vos joueurs, il vous faudra alors la lire intégralement et avec attention, notamment si vous n'avez que peu - ou encore pas du tout - maîtrisé d'autres parties de jeu de rôles au préalable. N'hésitez pas à prendre des notes qui pourront vous aider lorsque vous vous trouverez devant vos joueurs. Notez les différents jets qui pourront avoir à effectuer vos personnages ainsi que leur difficulté dans les marges de cet ouvrage, surlignez les passages importants, et prenez soin d'écrire sur une feuille les différentes modifications que vous désirez apporter à cette aventure, de manière à ce qu'elle vous convienne mieux - ou de manière à - décevoir - les quelques joueurs qui se sentent - égarés - à poursuivre leur lecture.

Lorsque vous serez prêt à jouer, il ne vous restera plus qu'à aider vos joueurs à se choisir un archétype de personnage, puis à le modifier à l'aide des règles de création présentées dans les premiers chapitres de cet ouvrage. Si vos joueurs préfèrent jouer des personnages entièrement créés par leurs maîtres, il vous faudra les aider à se trouver des contacts et des relations, de manière à mieux les intégrer à votre campagne à venir. Pour faciliter les choses, il se pourrait que chaque personnage connaisse au moins l'un des autres membres du groupe avant le début de l'aventure.

Les personnages débiteront ce scénario avec le matériel indiqué sur leur fiche. Cependant, comme ils commenceront sur le sol d'une planète industrielle, il leur sera possible de se procurer de l'équipement supplémentaire, avec votre accord, et bien que les prix soient élevés sur de tels mondes.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Dés et feuilles de papier. En plus des fiches de personnages, qu'il s'agisse d'archétypes ou de personnages originels, il vous faudra plusieurs dés à six faces, des crayons pour chacun de vos joueurs et des feuilles de papier, qui serviront à prendre des notes sur l'intrigue et les personnages rencontrés, à représenter rapidement des lieux ou des éléments que les personnages pourront voir, ou à communiquer discrètement.

Cartes. Vous aurez besoin de la carte du site du crash du transporteur dès le début de l'aventure. Pas la suite, il vous faudra être en mesure de présenter la carte du camp des pirates. N'hésitez pas à en concevoir quelques-unes de votre propre chef si vous en éprouvez le besoin.

Des amuse-gueules. Une partie de jeu de rôle est un moment de rencontre et d'échange. La présence de nourriture rapide et de boisson peut permettre de mieux apprécier ce moment. Cela peut donc être une bonne idée de prévoir quelques bouteilles de soda, du café et quelques paquets de chips à partager avec vos amis.

SYNOPSIS DE L'AVENTURE

Les personnages ont donc finalement accepté la mission qui leur est proposée par la compagnie de transport Cedro Des-Eng : rechercher la fille perdue du Magasin de cette société, Estanza, la retrouver et la ramener à bon port, avec son vaisseau et la cargaison qu'il transportait. Il semble donc que ce petit transporteur ait dû quitter précipitamment l'Hyperespace afin de réintégrer l'espace matériel. Il a alors envoyé un message de détresse avant de s'empêtrer brusquement toute communication. Bien que des groupes de mercenaires loyaux à la corporation aient pu capter le signal, ils ne peuvent cependant pas interrompre leurs opérations contre les pirates opérant dans la région.

Les personnages doivent donc explorer Delft V, la seule planète habitable du système, et trouver l'appareil disparu, ce qui les mènera ensuite à la cargaison et à la jeune fille. Durant cette aventure, ils seront donc amenés à localiser le transporteur léger, à l'explorer, à saisir une piste les menant vers un repère pirate et à planifier un assaut pour y secourir Estanza, avant de finalement découvrir que la jeune fille est violemment plus loyale envers son amant pirate qu'envers un père qui lui est bien étranger.

Vous pouvez tout à fait débiter cette aventure avec l'arrivée du vaisseau des personnages dans le système Delft B-31, mais il est également possible de demander au personnage qui pilote l'engin de réaliser quelques jets de compétences appropriés (Piloteage, Astro-nav) afin de permettre à vos joueurs de commencer à se rendre sur le système de jeu.

PREMIER ÉPISODE : LE SYSTÈME DELFT B-31

SOMMAIRE

Dans cet épisode, vous pouvez choisir de commencer l'aventure en lisant l'introduction pour les joueurs ou en utilisant le script disponible plus bas. Cette brève introduction a pour but de permettre la mise en place des futurs événements. Elle a aussi pour fonction de donner quelques informations de base à vos personnages à propos de leur situation. Au cours de ce premier épisode, ils arriveront dans le système Delft B-31, ils scanneront ensuite la planète Delft V à la recherche de traces du transporteur disparu, ils pourront aussi utiliser leur ordinateur de bord pour obtenir de plus amples informations concernant Estanza, la compagnie de transport Cedro Des-Eng, le conflit entre les pirates et les mercenaires, ou encore la planète Delft V.

DÉBUTER L'AVENTURE

Vous pouvez commencer cette aventure en lisant la section « lire à haute voix » à vos joueurs. C'est un moyen rapide et efficace de les immerger au courant de la situation de leurs personnages, des objectifs de la mission, de la paye et de l'engagement initial - le vaisseau de transport léger.

Vous pouvez aussi utiliser le script ci-dessous pour débiter cette aventure ; cela vous permettra de mieux rentrer dans le jeu de l'action. Ce script peut aussi permettre à vos joueurs de mieux prendre la mesure de leurs personnages. N'hésitez donc pas à en faire suffisamment de copies pour que chacun de vos joueurs en ait un exemplaire, ou laissez vos joueurs avoir accès au livre de règles afin qu'ils puissent le lire.

Assignez un rôle à chacun de vos joueurs : un(e) sera le « personnage 1 », tel autre sera le « personnage 2 », etc. Si vous disposez de six joueurs, chacun d'entre eux aura donc un rôle précis. Si vous avez moins de joueurs, donnez plusieurs rôles à un même joueur ou contentez-vous d'interpréter les rôles non-attribués. Il vous faudra aussi lire les textes indiqués « pour le maître de jeu ». Vous aurez peut-être de la peine à décrire la situation initiale dans laquelle se trouvent les personnages. Lorsque vous serez prêts, il ne vous restera donc plus qu'à lancer la lecture du script pour décoller vers de nouvelles aventures !

L'ORDINATEUR DE BORD

Une fois qu'ils auront quitté le sol de la planète industrielle où ils ont accepté cette mission, les personnages s'envoleront dans l'Hyperespace et auront quelques heures à ruer avant d'émerger de nouveau dans l'espace matériel du système Delft B-31. Durant leur voyage en hyperespace, ils pourront avoir accès à l'ordinateur de bord afin d'y découvrir de plus amples informations sur les différents aspects de leur mission.

Vous trouverez ci-dessous différents éléments qui pourront être découverts par les personnages dans les banques de données du transporteur léger, ainsi que la difficulté des jets de compétence nécessaires pour obtenir ces informations. Demandez à vos joueurs ce que cherchent exactement leurs personnages, puis faites-leur effectuer des jets d'Ordinateur (interfacé/bdp). Ils peuvent effectuer un jet par sujet de recherche. Si ce test est une réussite, ils découvriront alors des informations intéressantes. Si c'est un échec, vos joueurs ne trouvent rien de pertinent dans les banques de données de l'ordinateur de bord.

Quel monde industriel inhospitalier !

Le point de départ de cette aventure a inattenduement été lancé dans le vague afin que vous puissiez aisément la déterminer et l'insérer dans votre univers. Il est possible que vous ayez un monde industriel de production d'un rare minerai.



Une partie des personnages, ou que vous décidez d'utiliser l'une des planètes industrielles de la série de bandes dessinées des Météorites.

An ensemble de vos données, votre liste est de faire de l'histoire des Météorites un endroit détaillé, précis et complexe. Une fois que il est important de ne pas présenter une bande et géologique - planète industrielle - à vos joueurs. Dans ce cas, l'histoire débute sur Août 175.

à Delft - le point de départ de l'aventure en utilisant certains éléments de ce scénario. Si vous avez utilisé ce scénario pour présenter l'histoire des Météorites à vos joueurs, ils y sentiront probablement cette nouvelle aventure.



Metabarons™

SCRIPT DE L'AVENTURE « LA FILLE DU MAGANAT »

CONSEILS

Utilisez le script suivant pour débiter votre scénario. Votre maître de jeu vous indiquera quel rôle (ou rôles) lui. Autant que possible, tentez de inciter les joueurs à jouer votre personnage en prononçant ces mots. Soyez attentif à écouter les autres joueurs durant afin d'acquiescer le plus d'informations possibles dès le début de l'aventure.

PERDUS SUR UNE PLANÈTE INDUSTRIELLE LOINTAINE ET INHOSPITALIÈRE...

Maître de jeu : Vous, quelques temps déjà que vous traînez vos gabiers dans un monde industriel des plus inhospitaliers. Chaque journée est une nouvelle quête de travail afin de pouvoir accumuler suffisamment de kublars pour pouvoir quitter cet endroit. C'est alors que vous vous trouvez du côté des hangars corporatistes, aspirant à trouver un emploi de dock, qu'un jeune cadet dynamique et bien portant s'approche fraternellement de vous.

Personnage 1 : Tiens, toi, des problèmes à l'horizon.

Personnage 2 : J'ai contre l'impression que nous allons nous faire jeter... une fois de plus.

Maître de jeu : Pardonnez-moi de vous importuner messieurs, je suis le Second Adjoint Barrémas, secrétaire du Maganat corporatiste Alémar Cedro, le président de la compagnie de transport Cedro Des-Eng. Je crois être en mesure de vous proposer un travail susceptible de vous intéresser.

Personnage 1 : J'espère que cela paiera mieux que notre dernière mission. Je ne vous raccommènerai pas le franc.

Personnage 2 : Quel est le marché, p'tit gars ? Qu'est-ce que tu nous proposes, et qu'est-ce que l'attente de nous ?

Maître de jeu : Mon supérieur, le Maganat Cedro, doit récupérer certains de ses biens qui ont disparu. Pour cela, il me prêt à verser à chacun d'entre vous, 10 kublars immédiatement, et 15 autres lorsque vous lui ramèneriez ce qu'il recherche.

Personnage 3 : Je ne suis pas trop... 10 kublars maintenant et 15 à suivre ? J'ai connu de meilleures offres...

Personnage 4 : Hé, je ne suis pas pour vous, mais ça marche pour moi. Des kublars sont des kublars. Et j'ai besoin de tout l'argent que je peux trouver.

Maître de jeu : De plus, la compagnie de transport Cedro Des-Eng mettra un vaisseau de transport à votre disposition le temps de cette mission.

Personnage 1 : Parfait. Quelques heures de vol gratuites. Je suis partant !

Personnage 2 : O.K., on accepte. Qu'est-ce que votre Maganat a perdu de si précieux pour vouloir engager des aventuriers tels que nous pour le retrouver ?

Maître de jeu : La Fille du Maganat, Estama, suivait une formation de pilotage sur l'un de nos transporteurs légers, explorateurs Barrémas. Sa dernière affectation était sur un vaisseau nommé Cedro T-144. Hier, nous avons reçu un bref signal d'appel au secours émis depuis ce transporteur, mais la communication s'est interrompue brusquement. Le signal provenait de la région de Delt B-31, un système proche du trajet de l'Hyper-Ligne suivie par le vaisseau. Nos analystes pensent que l'équipage a dû être contraint de réintégrer l'espace normal en raison d'un problème technique. Il est aussi probable que le vaisseau ait dû se poser sur l'un des mondes habitables, mais dépourvu de valeur commerciale, du système Delt V. Notre compagnie contrôle des unités de mercenaires opérant dans la région comme les membres de la Légion de Labbord, un groupe de pirates local. Avant de laisser le vaisseau n'a pu capter autre chose que le court message d'appel à l'aide, et il nous est impossible de leur demander de cesser leurs opérations visant à déloger les pirates de cette région simplement pour tenter de découvrir ce qui est advenu du vaisseau disparu.

Personnage 3 : Parfait. Une jeune fille disparue, des pirates et des mercenaires.

Personnage 4 : Un peu de cabine, peuse à la pays, ça te déstresse. Je vous en prie, Second Adjoint Barrémas, pourrions.

Maître de jeu : Merci. Afin de vous aider dans votre mission, nous vous prêtons ce vaisseau. Son coordinateur de bord contient les coordonnées du système Delt B-31, ainsi que des informations complémentaires sur notre compagnie, Estama Cedro et le transporteur léger Cedro T-144. Afin d'obtenir le paiement du reste de la prime, il vous faudra revenir à ce hangar avec le vaisseau, le transporteur disparu, sa cargaison et... Estama Cedro.

Personnage 1 : Tout cela me semble parfait. Quand partons-nous ?

Compagnie de transport Cedro Des-Eng ; Facile (10) **Ordinateur (interface/repérage)**. Sur un jet réussi, les personnages auront accès aux informations de base disponibles sur cette société. Il s'agit d'un conglomerat du Magasin de petite taille qui développe des composants de haute technologie pour les vaisseaux spatiaux. La plupart des récentes créations de la compagnie de Cedro concerne l'amélioration des systèmes de propulsion et d'armement. Cependant, cette compagnie est aussi connue pour ses activités dans les domaines des supports de vie, des écosystèmes et des systèmes de navigation. Cedro Des-Eng entretient des centres d'études et des usines sur de nombreuses planètes appartenant à la noble lignée de son président. Cette compagnie possède une petite flotte de transporteurs destinés à convoyer des prototypes, du matériel pour les usines et du personnel entre ses différentes annexes. En raison de sa petite taille, cette corporation s'appuie sur des unités mercantiles pour protéger ses intérêts, plutôt que sur un service de sécurité interne.

Transporteur léger Cedro T-276 ; Facile (10) **Ordinateur (interface/rep.)**. Si les personnages désirent en apprendre plus sur le vaisseau qui leur a été prêt, ils ne pourront trouver que peu d'informations. Laissez vos joueurs regarder les caractéristiques techniques du transporteur afin qu'ils aient une idée de ses capacités. En dehors de cela, il s'agit d'un vaisseau commercial standard, équipé d'un armement minimal et de peu d'options.

Transporteur léger Cedro T-244 ; Modéré (15) **Ordinateur (interface/rep.)**. Le vaisseau à bord duquel se trouvent Estanza Cedro est du même type que celui sur lequel se trouvent les personnages. Vous pouvez montrer les caractéristiques du Cedro T-076 à vos joueurs, si vous le désirez. L'équipage était constitué d'un pilote, d'un co-pilote, Estanza Cedro, et d'un canonnière. Le trajet du vaisseau devait le mener d'un monde désolé par la famille Cedro à une autre planète similaire – en traversant une région infestée de pirates, et tout particulièrement un groupe connu sous le nom de légion de Labbard. Accéder à la fiche de chargement du transporteur demandera la réussite d'un jet Difficile (20) **Ordinateur (interface/repérage)** pour parvenir à contourner les sécurités qui protègent ce dossier. Les personnages pourront alors apprendre que le Cedro T-144 transportait un chargement de pilotes détachés provenant d'un centre de recherche et destiné à passer des tests de qualité dans un laboratoire de contrôle – un envoi parfaitement routinier.

Système Delfi B-31 ; Facile (10) **Ordinateur (interface/rep.)**. Le dossier indique que ce système est dépourvu de toute installation administrative officielle. Seule l'une des sept planètes du système est habitable : Delfi V. Une recherche prior à l'ordinateur de bord indiquera qu'il s'agit d'un monde verdoyant, à la végétation luxuriante, où de nombreuses régions recueillies parviennent les étendues herbeuses. De fortes concentrations minérales interfèrent avec les scanners orbitaux. Les minerais sont sans valeur, c'est la raison pour laquelle cette planète n'a pas été exploitée à des fins industrielles. Les personnages pourront aussi découvrir une note introuvable : les mercenaires travaillent pour le compte de Cedro Des-Eng ont récemment combattu des éléments de la légion de Labbard dans ce système. Les mercenaires se sont depuis dispersés, suivant les pirates qui s'enlairaient rapidement en sautant en hyperspace.

Unité mercantile proche ; Modéré (15) **Ordinateur (interface/rep.)**. Si les personnages désirent obtenir plus de détails sur les mercenaires opérant dans la région du système Delfi B-31, ils pourront apprendre que Cedro Des-Eng a engagé une unité nommée les marines de Magg, afin de débarrasser la région de toute menace pirate... Et tout particulièrement de la légion de Labbard. En effet, ce groupe de pirates s'est déjà attaqué à de nombreux convois passant par cette région, et a infligé de lourdes pertes financières à la société Cedro Des-Eng.

Les marines de Magg ont pu traquer le gros des forces pirates jusque dans le système Delfi B-31. Durant l'engagement militaire de la semaine précédente, les croiseurs mercantiles purent fondre sur des vaisseaux pirates non préparés à une telle attaque. Les survivants sautèrent en hyperspace et se dispersèrent dans les nombreuses systèmes proches. Après avoir rapidement cherché une présence pirate sur Delfi V, et n'en avoir trouvé aucune, les unités des marines de Magg se séparèrent afin de pourchasser les restes de la légion de Labbard.

La légion de Labbard ; Modéré (15) **Ordinateur (interface/rep.)**. Les bandes de données de l'ordinateur de bord concernant la légion de Labbard indiquent les mêmes informations que pour une recherche concernant les mercenaires. Les personnages pourront aussi apprendre que le chef de cette bande, Labbard, est un pirate assez flamboyant, enclin à des gestes dignes d'un véritable gentilhomme. Ses raids sont légalement couronnés de succès, et il est aussi connu pour régulièrement laisser partir librement les membres d'équipage de ses prises après avoir gardé la cargaison. Les bandes de données s'indiquent pas s'il a péri lors du récent assaut, ou s'il a survécu et s'il est parvenu à s'échapper.

TRANSPORTEUR LÉGER CEDRO T-076

Classe : Transporteur léger

Échelle : Classeur

Longueur : 30 mètres

Compétence : Pilote : Transporteur léger

Équipage : 2, 1 canonnière

Passagers : 4

Capacité de la soute : 150 tonnes métriques

Autonomie : 1 mois

Hyperspace : Oui

Maintien : 1D

Espace : 5

Vitesse atmosphérique : 200 - 800 km/h

Coque : 4D

Écran : 1D

Capteurs : 2/5D

Armes :

Canon défectif

Périence de tir : Touriste

Survivre : 2

Compétence : Artillerie

Ordinateur de bord : 1D

Parties spatiales : 2-2/5/20

Parties atmosphériques : 100-100/10 km

Dossiers : 4D

Description : Le Cedro T-076 est un exemple parfait de transporteur léger commercialement utilisé par la compagnie Cedro Des-Eng. En plus d'une capacité de charge décente importante, cet engin bénéficie d'une bonne maniabilité, d'un moteur puissant et d'un système de défense. Il ne s'agit certainement pas d'un vaisseau militaire, mais il est susceptible de résister suffisamment longtemps à une attaque pour pouvoir engager son hyperspace et s'échapper en hyperspace.



Maganat Alsimas Cedro : Difficile (20) **Osificateur (interfacé/visp.).** Le président et propriétaire de la compagnie de transport Cedro Des-Tag est un homme occupé. Il dirige les opérations de dizaines de laboratoires de recherche, de centres d'essais et d'usines de montage assemblés dans le secteur. Il a hérité une corporation de son père. Les hélovids de la société ne s'intéressent qu'à ses mariages occasionnels et à sa fille unique Estana. Il semble espérer de tout cœur que sa femme actuelle lui donne enfin un héritier mâle auquel il pourrait léguer sa fortune.

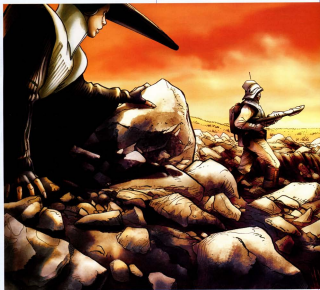
Estana Cedro : Difficile (20) **Osificateur (interfacé/visp.).** Fille unique de Maganar Alsimas Cedro, elle s'est toujours révélée être une fille loyal envers son père et sa corporation. Âgée de 20 ans, elle a déjà ramené l'intérêt qu'elle portait aux affaires corporatives et politiques de sa famille. Après avoir suivi les enseignements de la division de contrôle de qualité, elle a obtenu son transfert à la division transport afin d'y obtenir une expérience de vol sur les transporteurs légers. Les hélovids de la société se concentrent plus sur son père que sur Estana et sa situation de garçon manqué. Elle n'a exprimé aucune opinion publique concernant le désir de son père d'avoir un jour un héritier mâle auquel il pourrait léguer sa fortune. Elle ne semble

être intéressée que par l'apprentissage des différentes facettes techniques développées par la société. Si les personnages réussissent un jet Très Difficile (30) **Ordonnateur (interfacé/régulation)**, ils pourront découvrir, après avoir contourné une sécurité, qu'Estana était à bord d'un navire récemment abordé par les pirates de la légion de Labbad.

ARRIVÉE DANS LE SYSTÈME DELFT B-31

Les personnages émergent de l'Hyperespace dans l'espace matériel du système Delft B-31. Delft V apparaît clairement sur leurs capteurs, ainsi que le soleil et les six autres planètes du système. Ils peuvent scanner le système à l'aide des capteurs du vaisseau, mais ils doivent entrer en orbite de Delft V pour pouvoir effectuer une recherche plus précise sur la planète.

Les personnages ne trouveront pas immédiatement de signes de Cedro T-144. C'est pourquoi, même s'ils se rendent directement à Delft V, ils doivent tout de même effectuer de nombreuses opérations de détection afin de découvrir le lieu du crash.



SCANNER LE SYSTÈME

En utilisant les capteurs du *Cedro T-076*, les personnages pourront scanner le système Delti à la recherche de tout élément anormal. Cela demandera un jet Modéré (20) *Capteurs* – sans oublier que le personnage qui effectue ce jet ajoute la valeur de capteurs du vaisseau (1D) à son jet. Quel que soit le résultat de ce jet, les personnages apprendront les données de bases concernant le système : sept planètes orbitant autour d'un soleil jaune, une seule habitable (Delti V), aucun autre vaisseau dans le système.

Si le jet de capteur est réussi, le personnage pourra détecter un champ de débris orbitant autour de la troisième planète du système. C'est tout ce qu'il reste de l'affrontement de la semaine précédente entre les pirates et les mercenaires. Quelque réussissant un jet Facile (10) *Aérogéographie* pourra déterminer que les débris ont probablement été intentionnellement déplacés de l'espace jusqu'en orbite.

Les approcher ne demandera aucun jet de pilotage. En revanche, entrer dans le champ demandera un jet Facile (10) *Pilotage* afin d'éviter une avarie. Parmi les débris, il sera possible de trouver les restes calcinés de trois frégates pirates, de

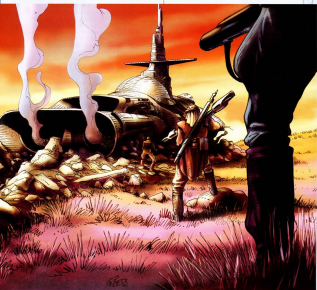
nombreuses pièces de chasseurs *Ostrov* (très appréciés par les pirates), et quelques pièces d'un croiseur mercenaire.

Une recherche détaillée avec les capteurs – un jet Difficile (20) *Capteurs* – permettra de confirmer qu'aucun de ces pièces n'appartient au *Cedro T-144*.

SCANNER LA PLANÈTE

Une fois que le pilote aura amarré le transporteur léger en orbite autour de Delti V, les personnages pourront alors scanner le sol de la planète à la recherche de traces de *Cedro T-144*. Quelque réussissant un jet Facile (10) *Perception* remarquera immédiatement l'absence de signal provenant d'une éventuelle bulbe de détresse.

Les personnages devront effectuer un jet Modéré (15) *Capteurs* (en y ajoutant la valeur de 1D des capteurs du vaisseau) pour localiser le *Cedro T-144*. Les relevés des capteurs indiqueront que le vaisseau s'est posé au milieu d'une immense savane herbeuse. Une importante tranchée creusée dans le sol indique que l'atterrissage n'a probablement pas été des plus opposés. Les capteurs ne relèveront aucun signe de vie provenant du transporteur.



Les personnages peuvent élargir leurs recherches afin de trouver des traces de vie ou d'activité à la surface de la planète. Ils ne trouveront aucune trace de colonisation, d'industrie, ou d'un autre vaisseau présent sur ce monde. Ils découvriront aussi que leurs captifs ne peuvent scanner les régions rocailleuses bordant la surface car les différents minéraux qui y sont présents interfèrent avec les instruments de bord. Seul un jet Très Difficile (30) Capteurs permettra de détecter de faibles traces d'émissions énergétiques. Mais elles disparaîtront avant que l'on puisse les localiser de manière précise.

DEUXIÈME ÉPISODE : CEDRO T-144

SOMMAIRE

Au cours de cet épisode, les personnages auront la possibilité d'examiner l'épave de Cedro T-144 ainsi que le lieu du crash. Ils découvriront rapidement des signes de sabotage, ainsi que des indices indiquant la présence, sur Delft V, d'un individu intéressé par l'équipage et la cargaison du vaisseau.

ATTERRISSAGE SUR DELFT V

Une fois que les personnages auront localisé Cedro T-144 à la surface de Delft V, ils pourront faire atterrir leur propre transporteur afin de pouvoir poursuivre leurs investigations.

L'atterrissage n'est pas une manœuvre compliquée, mais tout dépend de l'approche effectuée par le pilote.

Quitter l'orbite et atterrir ; Facile (10) Pilote plus la valeur de maniabilité du vaisseau. Avec ce type d'approche, le pilote se contente de quitter l'orbite et d'entrer dans l'atmosphère en une ligne droite jusqu'au site du crash de Cedro T-144. Prévenez les personnages que cette approche est aussi la moins sûre de toutes. Si quiconque se trouve près du lieu du crash, il les verra arriver sans problème. D'un autre côté, il s'agit aussi de l'option la plus rapide. Par conséquent si quelqu'un se trouvait blessé ou en difficulté près de Cedro T-144, les personnages pourraient lui offrir de l'aide rapidement.

Faire le tour du site ; Modéré (15) Pilote plus la valeur de maniabilité du vaisseau. Le pilote peut décider d'entrer dans l'atmosphère de Delft V par palliers en décrivant de larges cercles concentriques autour du site du crash. Ce choix permet d'explorer les alentours du vaisseau avant l'atterrissage. Permettez alors aux personnages d'effectuer des jets de Perception ou de Capteurs afin d'obtenir quelques informations que vous pourrez trouver dans le chapitre suivant concernant Cedro T-144. Si le pilote rate son jet de Pilote, l'atterrissage sera plus mouvementé que prévu en raison de vents violents – ce qui donnera un malus de -1D à tous les jets de Perception et Capteurs.

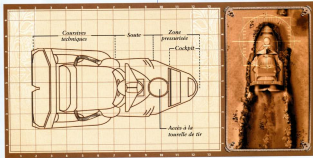
Approche à basse altitude ; Difficile (20) Pilote plus la valeur de maniabilité du vaisseau. En utilisant cette méthode d'approche, le pilote amène son vaisseau près du sol avant de voler en une-croix jusqu'au site du crash. Bien que voler ainsi soit particulièrement risqué, cela réduit considérablement les chances que qu'il que ce soit, présent près de Cedro T-144, puisse remarquer l'arrivée du vaisseau. Le pilote pourra aussi se poser à quelque distance du lieu du crash afin que les personnages puissent s'y rendre à pied, sous le couvert des hautes herbes. Si le pilote rate son jet de Pilote, alors les personnages pourront se trouver dans une situation délicate car le transporteur heurtera une colline herbeuse durant l'approche, et il encaissera 2D de dommages.

Demandez à celui qui pilote le transporteur de choisir à quelle distance de Cedro T-144 il désire se poser. Il peut ainsi se poser à quelques centaines de mètres de l'épave, afin d'être tranquille si quelqu'un les y attend avec de mauvaises intentions, ou il peut vouloir se poser juste à côté – auquel cas un jet Facile (10) Pilote pourra être demandé afin d'éviter de venir pesquer l'autre vaisseau. Bien qu'une telle décision n'ait aucune conséquence, il est toujours important de garder éveillé l'attention de vos personnages.

CEDRO T-144

Lorsque les personnages auront l'épave en vue, ils pourront effectuer des jets de Perception – ou de Capteurs s'ils sont toujours à bord de leur vaisseau – pour examiner les environs.

Lieu à haute voix ; Tandis que vous approchez, vous remarquerez que Cedro T-144 est un transporteur léger en tous



Personnages events

Comment s'agit-il des personnages éligibles d'ignorer l'équipe et préfèrent aller intervenir aux cultures souterraines – et y découvrent le camp pirate ?

En tant que maître de jeu, il est important que vous soyez prêts à gérer les dévies de vos joueurs. Si vous avez déjà le cadre scénaristique à plusieurs reprises, vous savez ce qui les attend, et les vous restera donc plus qu'à vous adapter de manière à vous rendre à l'épisode.

Dans le cas contraire, il est possible que les personnages arrivent de camp pirate et le découvrent – mais cela risque aussi être que les pirates soient éliminés au contact de leur présence au Cliff. Est-ce qu'ils pourraient donc se préparer à leur venue.

Il n'est pas aussi possible d'arranger à votre convenance les divers épisodes de cette aventure. Ainsi, ils pourraient à l'aise la rencontrer avec le géologique. Cela ne signifie pas qu'il n'embrasse pas durant le combat au camp pirate, ce qui devrait simplifier les complications de la situation.

Ne soyez pas effrayé l'idée de laisser l'aventure entre les mains de vos joueurs. Avec l'expérience que vous avez accumulée des différents éléments de cette aventure, il vous sera facile de vous adapter et de rapidement parvenir à l'objectif.



points semblables à votre propre vaisseau. Sa coque arbore le logo de la corporation Cadon Dai-ling, et son numéro d'immatriculation est clairement visible. L'extrémité du vaisseau ne montre aucun signe d'attaque : pas de brûlures de laser ou d'éclats laissés par une détonation barbare anti-aérienne. Les seuls dégâts apparents concernent la tourelle défensive, totalement brisée, et l'un des deux moteurs qui a été éjecté probablement lors de l'atterrissage. La longue et profonde tranche derrière l'appareil confirme l'idée que Cadon T-344 a subi un atterrissage des plus violents. En revanche, la cause de la destruction de la tourelle de défense n'est pas claire. La porte d'accès de l'équipage ainsi que le hublot de la soude sont fermés, et il n'y a aucun signe de vie.

Les personnages qui réussissent un jet **Moderé (15) Perception** ou **Capteurs** remarqueront aussi une trainée d'herbes aplaties menant du hublot de la soude aux collines souterraines proches.

Ceux qui réussissent un jet **Facile (10) Réparation** (instrumentation de vol) pourront comprendre que le moteur a effectivement été endommagé lors du crash contrôlé. Ils pourront aussi voir que les dommages ne sont pas très importants et pourront être réparés. Les personnages pourront ensuite examiner la tourelle du canon de défense. En réussissant un jet **Moderé (15) Réparation** (armes à feu), ils pourront réaliser que la tourelle a subi une décompression explosive. Comme il sera impossible de découvrir la moindre trace d'impact extérieur, ils pourront simplement estimer que cet accident résulte d'une fuite de pression catastrophique.

Les personnages ne remarqueront rien de particulier concernant le site d'atterrissage.

DANS LE TRANSPORTEUR

Parvenir à entrer dans le transporteur présente certains problèmes. La coque est intacte, et la porte comme le hublot arrière sont hermétiquement fermés. Les personnages seront incapables de voir à travers les verrières polarisées du cockpit.

Examiner les structures de bord : Facile (10) **Sécurité.** Un personnage examinant les verrières et réussissant son jet de **Sécurité** ne découvrira aucune trace d'effraction physique ou électronique.

Forcer les serrures : Difficile (20) **Sécurité.** Ouvrir les serrures n'est pas une chose aisée. Un personnage réussissant son jet de

Sécurité parviendra à ouvrir la porte du cockpit ou le hublot de la soude. Assurez-vous que le personnage précise laquelle des deux portes il tente d'ouvrir avant d'effectuer son jet. Une fois qu'une porte aura été ouverte, il sera possible aux personnages de la refermer et de la couvrir quand ils le désireront.

Faire exploser les portes : **Moderé (15) Explosifs.** Si tout le reste échoue – et que l'un des personnages dispose d'explosifs ou de grenades – il sera possible de tenter de faire sauter les portes. Cela permettra aux personnages d'entrer dans le vaisseau, mais ils ne pourront plus jamais refermer l'ouverture, ce qui rendra le vaisseau définitivement inutilisable pour une utilisation spatiale. Qui plus est, l'explosion pourra être entendue à une grande distance.

Une fois à l'intérieur de l'appareil, les personnages se rendront rapidement compte que la disposition correspond à celle de leur propre vaisseau. Il leur sera possible de procéder à l'exploration seule ou en petits groupes. À l'avant du vaisseau se trouve le cockpit ainsi que le quartier de l'équipage, puis viennent la tourelle de défense et le sas d'entrée, la soude et les divers systèmes qui permettent l'accès aux moteurs et aux autres systèmes mécaniques et électroniques.

LE COCKPIT

Les personnages peuvent atteindre le cockpit depuis le sas d'entrée ou en suivant un corridor étroit depuis la soude. Dans ce dernier cas, dans les courbes, ils passeront devant des portes fermées de manœuvre et quelques caisses contenant des outils et du matériel d'entretien avant d'arriver au cockpit.

Ils y découvriront un spectacle des plus macabre : le corps du pilote est en train de se décomposer dans son fauteuil. Il a été abattu à bout portant par une arme de poing de petit calibre – probablement un pistolet de défense – mais il semble avoir vécu suffisamment longtemps pour avoir déchargé quelques coups avec son agresseur. La balle a traversé sa poitrine avant d'aller se ficher dans le tableau de bord de l'appareil, y détruisant de nombreux appareils de contrôle. D'autres instruments semblent avoir été détruits durant la lutte qui opposa le pilote à son agresseur. Un jet **Facile (10) Pilote** permettra de deviner que c'est probablement la destruction de ces appareils qui a obligé l'atterrissage d'urgence.

Les personnages ne trouveront aucun signe d'Estanza Cadon, le co-pilote.

Quiconque réussit un jet Facile (10) Perception remarquera que certains panneaux de contrôle ont simplement été retirés du cockpit. Un tel acte n'a pu être effectué qu'après le crash, car l'appareil ne pouvait voler sans ses panneaux de contrôle.

Le vaisseau n'a actuellement plus de puissance. Un jet Modéré (15) Réparation *instrumentation de vol réussi* permettra au personnage d'obtenir au peu de puissance des générateurs de secours, ce qui permettra de remettre en route l'ordinateur de bord.

Il faudra utiliser la compétence *Ordinateur (interfacétype)* pour consulter le journal de bord. Laissez les personnages effectuer leur jet, puis consultez les résultats ci-dessous correspondant au meilleur usage. Les personnages auront accès à toutes les informations correspondant à leur résultat, ainsi que toutes celles correspondant à des résultats moindres.

Facile (10) Ordinateur (interfacétype) : Le personnage obtiendra les informations de base concernant le transporteur : son nom, son numéro d'identification, les points de départ et d'arrivée, le registre d'équipage et le relevé de cargaison. Chaque T-144 comptait trois membres d'équipage : un pilote, un co-pilote (Estimauz Cadro), et un canonnière. Le registre de cargaison indique que le vaisseau transportait dix caisses de pièces moteurs de haute technologie destinées à un test de contrôle de qualité dans un laboratoire de Cadro Des-Log.

Modéré (15) Ordinateur (interfacétype) : Les personnages parviendront à accéder au registre technique, ils découvriront que le vaisseau a souffert de dégâts importants au niveau de l'interface de contrôle, ainsi que d'un défaut de fonctionnement grave concernant les fusées de manœuvres. Ces incidents persisteront le temps de l'appareil sur Défilé V. Le registre technique indique simplement que ces incidents sont dus à un coup de feu dans le cockpit et à une décompression explosive au niveau de la tourelle du canon de défense.

Difficile (20) Ordinateur (interfacétype) : En fouillant encore plus profond dans les dossiers de l'ordinateur de bord, les personnages pourront découvrir un registre supplémentaire. Ils y découvriront que le transporteur a quitté l'hyperespace en raison d'un ordre manuel émis depuis les contrôles du cockpit (bien évidemment, avant qu'ils soient endommagés). L'ordre de décompression immédiate de la tourelle du canon de défense a ainsi été donné depuis le cockpit quelques instants après la réintégration dans l'espace matériel.

Les personnages trouveront peu d'autres choses dans le cockpit. Ils ne pourront obtenir aucune autre information de l'ordinateur de bord. Les affaires personnelles de l'équipage se trouvent encore dans des placards individuels, mais elles n'appartiennent rien aux personnages sur les événements qui se sont déroulés à bord.

LA TOURELLE DU CANON DE DÉFENSE

Les personnages peuvent accéder à la tourelle par un passage situé à l'arrière du cockpit. Bien qu'ils puissent grimper l'échelle jusqu'à son dé de la tourelle, ce dernier restera hermétiquement scellé. Apparemment, il s'est refermé lors de la décompression explosive de la tourelle. Les personnages peuvent escalader la coque de l'appareil par l'extérieur afin d'atteindre la tourelle, ou ils peuvent l'atteindre de l'intérieur en utilisant le panneau de contrôle endommagé du cockpit avec un jet Modéré (15) *Ordinateur (interfacétype)*. Il n'y a rien à y voir, la plus grande partie de la tourelle a été éjectée dans l'espace, et il sera impossible de trouver la moindre trace de son existence.

LA SOUTE

La soute est à l'arrière du vaisseau, accessible par le large hallon extérieur ou par des sas menant à une courbe intérieure et à la salle des machines.

La soute est vide.

Les personnages pourront remarquer des traces de frottement, des taches de graisse, et quelques signes indiquant clairement un déhanchement hâtif. Un jet Modéré (15) *Perception réussi* permettra de trouver des traces d'herbe et de terre provenant clairement de la plaine à l'extérieur. Si les personnages sont entrés par le hallon, ils pourront remarquer un chemin d'herbes aplaties menant jusqu'aux collines rocailleuses environnantes.

LA SALLE DES MACHINES

Les personnages peuvent accéder à l'étroite salle des machines qui couvre sur les passages de maintenance qui parcourent le vaisseau. Cette salle se trouve à l'arrière de la soute. Un seul personnage pourra y entrer à la fois, d'autant plus qu'un désordre indescriptible y régnait.

D'innombrables pièces détachées sont répandues sur le sol, tandis que d'autres pendent à des fils électriciens. Des conduits brisés et des câbles attachés émergent des blocs moteurs, du système de support de vie, des générateurs et de nombreuses autres machines vitales au bon fonctionnement de l'appareil. Un jet Facile (10) *Réparation instrumentation de vol réussi* permettra de réaliser que l'engin a été déposé afin d'aller récupérer les pièces les plus intéressantes. Il ne reste pas assez de machines en état pour permettre au vaisseau de redémarrer.

LE GLOSSGLOCK

Type : Créature souterraine

AGILE 10

PERCEPTION 10

Richesse 20

VIEUX 40

Éléments spirituels :

• Griffes

• *Objets* : Sphère • *Objet de démarrage*

• *Objets* : Petit *endosseur* profondément encastré au plafond sur lequel s'écrivent les

déplacements.

Déplacement : 10

Hauteur : 1,75-2,00 mètres de long

Description : Le glossglock est un mammifère souterrain doté de quatre pattes herbivores de Défilé V. Son museau est long et noir, couvert de protubérances osseuses qui excitent un mauvais goût. De nombreuses tentacules s'étendent juste derrière le nez de la créature. Chaque tige est longue près d'un mètre de long et se termine en une pointe crochue aux dents acérées. Le corps de la créature est étiré et couvert de plaques de peau coriaces. Les deux premières pattes sont si courtes que les pattes semblables à des pelles, mais elles sont aussi munies d'une longue et solide griffe sur le côté. Deux autres pattes arrières lui permettent de s'élever au-dessus.

Le glossglock est, d'habitude, une créature pacifique qui ne se précipite que de trouver quelques racines à manger. Il est particulièrement curieux et souvent attiré par les artefacts à la surface, bien qu'il y ait particulièrement malade.



TROISIÈME ÉPISODE : LE GLOSSGLOCK

SOMMAIRE

Alors que les personnages sont tranquillement en train d'explorer l'épave du transporteur, une créature native de Delth V s'approche discrètement, intriguée par leur présence – ainsi que par celle de Cedro V. Cette créature, un glossglock, commencera à creuser le sol sous le vaisseau, ce qui permettra à rapidement s'enfoncer dans le sol. Les personnages devront quitter le transporteur au plus vite avant d'affronter cette créature, un animal inconnu simplement trop curieux.

TREMBLEMENT DE TERRE

Alors que les personnages se trouvent toujours à l'intérieur du transporteur – particulièrement si sous estime qu'ils y passent trop de temps, ou qu'ils n'ont plus rien à y apprendre – le vaisseau commencera à trembler puis à s'enfoncer dans le sol !

À moins que les personnages ne soient à l'intérieur de l'épave lorsque les secousses débiteront, il leur faudra effectuer des jets Modéré (15) Esquive pour se mettre à l'abri. Ceux qui déhanchent tomberont avec le vaisseau dans un trou d'une dizaine de mètres de profondeur, et ils encaisseront 3D de dommages. Sortir de là demandera de réussir un jet Modéré (13) Escalade/aut, à moins qu'un autre personnage s'ait à la surface ne les aident avec un filin ou une magna-ligne. Demander à tout ceux présents dans le trou d'effectuer un jet Facile (10) Perception. S'ils réussissent, ils pourront distinctement entendre de bruits de grattements, comme si quelque'un... Ou quelque chose creusait sous la surface.

Les personnages n'auront pas longtemps à attendre avant de découvrir ce qui se passe. Après avoir secouru leurs camarades tombés au fond du trou, une petite colline de terre et d'herbe explosera à côté d'eux. Une créature grotesque émergera alors d'un tunnel courant sous la savane. Son museau est long et noir, couvert de protubérances sensorielles qui excitent un macis gluant. De nombreux tentacules s'étendent juste derrière le nez de la créature. Chacun d'entre eux mesure près d'un mètre de long et se termine en une bouche circulaire aux dents acérées. Le corps de la créature est informe et couvert de plaques de peau cuirassée. Les deux puissantes pattes avant se terminent par des palmes semblables à des pelles, mais elles sont aussi munies d'une longue et solide griffe sur la crosse. Deux énormes pattes arrière lui permettent de s'extraire du tunnel.

Le glossglock est une créature native de Delth V. Elle est omnivore et se nourrit essentiellement de petits animaux souterrains, d'eau et de plantes souterraines. Elle ne présente pas de véritable danger, bien que les personnages ne le sachent pas. La créature est simplement curieuse de cette étrange chose métallique qui s'est posée près de son terrier, ainsi que des étranges petits animaux qui courent à l'intérieur. Avant que les personnages n'aient eu le temps de faire quoi que ce soit, le glossglock se dirigera vers eux et commencera à les renifler à l'aide de ses protubérances sensorielles tout en émettant des grognements sourds.

Si les personnages attaquent le glossglock, il se défendra. Il n'est pas très à l'aise à l'extérieur, mais quoiqu'un touché par ses griffes le regrettera rapidement. Après quelques tours de

combat où il tentera de se défendre pitoyablement, le glossglock replongera dans son tunnel et creusera profondément jusqu'à ce que les personnages le laissent tranquille.

Si les personnages tentent et parviennent à amadouer cette étrange créature, elle semblera devenir docile et amicale. Le glossglock est toujours particulièrement peureux, mais il suffira de rassurer l'une de ses bouches de rations de voyage ou de caresser l'une des protubérances sensorielles pour le rassurer.

Après un court moment passé à jouer avec le glossglock, il semblera haïer l'air. Puis, la créature se tournera vers les personnages avant de commencer à creuser le sol. Elle disparaîtra rapidement dans un tunnel, ses griffes avant débarrassant le chemin et son corps massif tassant la terre autour de lui. Bien que l'entrée paraisse des plus inviolables, le reste du tunnel semble particulièrement solide. Si les personnages s'y engagent, ils pourront se rendre compte que le tunnel mène vers les collines rocailleuses avoisinantes.

Si les personnages oseraient de ne pas suivre le glossglock – ou s'ils le reposent en l'attaquant – ils remarqueraient enfin le chemin d'herbes aplatis menant jusqu'aux collines. Ce chemin est bien plus visible avec la disparition de l'appareil. Si vos personnages ne semblent toujours pas percevoir l'existence des collines, faites effectuer un jet de Perception, celui qui obtiendra le résultat le plus élevé pourra voir une table magique familière s'élever de cette région et, en écoutant attentivement, il sera possible d'entendre des bruits de voix et de machines portés par le vent.

QUATRIÈME ÉPISODE : LE CAMP PIRATE

SOMMAIRE

Les personnages se dirigent donc vers les collines, à pied, par le tunnel du glossglock, ou à bord de leur vaisseau (ce qui mettra certainement les punes en état d'alerte). Ils trouveront un campement pirate temporaire niché au cœur des collines rocailleuses où certains des survivants des légions de Lubbard ont trouvé asile. Ils y repèrent trois chasseurs Barros à l'aide des pièces préférées sur Cedro T-144. Durant leur reconnaissance, les personnages pourront aussi apercevoir Estama Cedro, visiblement devenu captif.

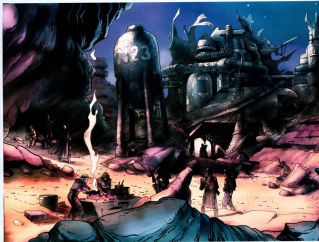
L'APPROCHE DU CAMP

Les personnages peuvent approcher du campement pirate en utilisant différentes méthodes : à pied, par le tunnel du glossglock ou en transporteur. Chacune de ces méthodes présente des avantages et des inconvénients qui lui sont propres.

À PIED

Les personnages peuvent suivre à pied le chemin laissé dans les hautes herbes. Quelques kilomètres les séparent des collines rocailleuses. Au cours de leur progression, des personnages réussissant un jet Modéré (15) Perception ou Recherche pourront se rendre compte que le chemin a été laissé par deux véhicules tous terrains. Par ailleurs, il sera possible de distinguer des traces de mouvement indiquant que le chargement a été traîné.

Près des collines, les personnages pourront remarquer une fine colonne de fumée s'élever de ces lieux. Ils pourront aussi



entendre des bruits d'hommes au travail : des cris, des bruits de vérins hydrauliques, et d'arcs électriques. Bien que la piste ne soit pas aussi facile à suivre dans les collines, il sera possible de se guider au son.

Laissez vos personnages effectuer des jets de *Découverte* pour éviter d'être repérés par les sentinelles pour pourraient avoir été placés là. Bien sûr, nul besoin de leur expliquer que les pirates sont trop occupés à réparer leurs appareils pour s'occuper de monter des tours de garde. Par conséquent, à moins que les personnages ne soient particulièrement bruyants, ils parviendront jusqu'à un point d'observation correct sans le moindre problème.

LE TUNNEL DU GLOSSLOCK

Si les personnages ont fait ami-ami avec le glosslock, ils pourront suivre son tunnel jusqu'aux collines. S'ils essaient de le suivre après l'avoir attaqué, il fera s'effondrer le tunnel juste derrière son passage.

Les personnages peuvent ainsi marcher dans le tunnel quelques kilomètres avant que le glosslock n'émerge à nouveau, au pied des collines rocailleuses. Désormais, il sera possible à tous les personnages de distinguer la fine trace de fumée s'élever dans le ciel, ainsi que le bruit des pirates au travail. À moins que les personnages ne soient particulièrement bruyants, ils parviendront jusqu'à un point d'observation correct sans le moindre problème.

PAR LEUR VAISSEAU

Plutôt que de devoir marcher, les personnages peuvent décider de voler jusqu'aux collines avec leur transporteur. Bien que cette solution soit la plus facile, elle ne fera que leur compliquer les choses. Même s'ils se posent au pied des collines, le bruit des moteurs alertera les pirates. Lorsqu'ils se dirigeront vers le camp, il leur faudra effectuer des jets *Mémoire* (15) *Découverte* pour éviter de se faire repérer par les patrouilles qui seront envoyées à leur rencontre.

Si les personnages volent directement au-dessus du camp, ils attireront le feu des pirates et mettront l'ensemble du campement en alerte – ils pourront désormais oublier tout futur effet de surprise.

Les personnages peuvent vouloir utiliser le transporteur d'une manière plus subtile. Un ou deux personnages peuvent s'y trouver et attaquer le camp au moment où les autres attaqueront au sol. Cela offrira ainsi une diversion et une couverture efficace grâce à la tourelle de défense du vaisseau.

LE CAMPMENT

Définir leur point d'observation dissimulé dans les collines, les personnages auront une bonne vue sur le campement pirate. Montrez-leur la carte du camp et laissez-les poser les questions qu'ils désirent.

Le campement est niché entre trois collines suffisamment hautes pour permettre de dissimuler les chasseurs de classe



Les pirates ont placé leurs deux jeeps de manière à ce que leurs canons puissent couvrir les entrées du camp dominant sur la plaine. Ces canons ne peuvent s'orienter que vers l'arrière des véhicules, mais elles ont été gardées de manière à ce que ces armes couvrent un arc de 180 degrés comprenant l'arrière de l'un des chasseurs Ostrov jusqu'à la zone du camp.

Un pirate contrôle chacun des deux canons. Ils paraissent relativement alertes, et ils s'intéressent autant au camp qu'aux collines environnantes. Si les personnages tentent de s'approcher discrètement, ils devront réussir des jets de *Discrétion* opposés aux jets de *Recherche* de 4D des pirates.

LES CHASSEURS OSTROV

Les pirates sont parvenus à poser trois de leurs chasseurs Ostrov dans les collines. Derrière celui du centre, une immense pile de caisses contient la cargaison et les pièces détachées prélevées sur *Cedro T-044*. Quinze pirates travaillent sur les chasseurs (cinq sur chaque), utilisant les pièces détachées des caisses pour tenter de réparer les dégâts causés par l'attaque des mercenaires la semaine précédente. La plupart travaillent sur l'intérieur des appareils, remplaçant des éléments électroniques défectueux ou repositionnant des plaques de blindage disparues.

Si les personnages n'ont pas signalé leur présence en survolant le campement avec leur transporteur, les générateurs des chasseurs Ostrov resteront hors tension. Occasionnellement des pirates réactivent le générateur d'un vaisseau afin d'effectuer quelques tests, mais il sera vite coupé après cela.

CINQUIÈME ÉPISODE : À LA RESCOURSÉ !

SOMMAIRE

Maintenant que les personnages ont une idée du nombre de pirates et de l'organisation de leur campement, ils peuvent mettre au point un plan pour secourir *Estanza Cedro*. Allez au jeu des joueurs un certain temps pour qu'ils puissent mettre au point l'assaut du camp, entre 10 et 20 minutes de temps réel. Puis lancez la machine. S'ils mettent trop de temps, faites monter la pression en décidant que les pirates organisent un bel vol d'essai de l'un des chasseurs – si les personnages ne se cachent pas immédiatement, les pirates les découvriront et seront en état d'alerte.

Bien sûr nous considérons ici que les personnages ont eu la possibilité d'observer tranquillement le campement sans être découverts. Si les pirates sont aux aguets, il vous faudra alors improviser et décider de leurs actions à venir.

LA PRÉPARATION DU PLAN D'ATTAQUE

Laissez les personnages regarder la carte du camp et annoter l'endroit d'où ils observent les lieux. Indiquez-leur aussi l'abri où dort *Estanza Cedro* s'ils l'ont découverte.

Voici quelques idées stratégiques qui vous permettront de savoir ce que les personnages peuvent faire et ne pas faire durant leur assaut :

- Ils peuvent tenter de s'infiltrer discrètement dans le périmètre du camp (*Modéré* [15] *Discrétion*). Un échec indiquera qu'un ou deux pirates viendront s'enquêter du

Ostrov. Il s'agit d'un camp d'urgence composé d'abris de survie. On peut y distinguer les trois chasseurs Ostrov ainsi que deux véhicules de reconnaissance tous terrains de type jeep.

Les personnages pourront compter une vingtaine de pirates en tout (vous pouvez modifier cette valeur afin de rendre cette partie plus ou moins difficile). La plupart des pirates semble travailler sur les chasseurs endommagés lors de l'attaque des mercenaires la semaine précédente. Quelques-uns se reposent au camp. Deux pirates sont en permanence en poste à côté des canons montés sur les jeeps.

UN CAMPMENT DE FORTUNE

Le camp de fortune des pirates est situé au fond d'un petit ravin encaissé entre trois collines. Il consiste en un assemblage hétéroclite d'abris de survie disposés sur le sol rocailleux. Un large feu crépite au centre du camp. De nombreuses caisses et divers équipements personnels sont éparpillés autour.

Les personnages pourront remarquer que cinq des pirates s'occupent du campement, quelques-uns se reposent sous les abris, et deux d'entre eux s'occupent de préparer un repas sur le feu de camp.

Un jet *Modéré* (15) *Perception* ou *Recherche* réussis permettra de repérer *Estanza Cedro* sous l'un des abris. Un pirate est assis sur une caisse proche. Il semble s'ennuyer prodigieusement alors qu'il fume son supra-pistolet et qu'il jette, de temps à autre, de vagues regards vers la jeune femme.



-  *Joueurs*
-  *Camp*
-  *Gardes*
-  *Chasseur Oubou*
-  *Jeep*
-  *Caisse de matériel*
-  *Générateur*

A

C

B

C

C



bruit. Mais le camp ne sera véritablement en état d'alerte que si un évènement important advient – comme un personnage chantant malencontreusement d'une colline jusque dans le camp, ou des coups de feu...

• Les personnages peuvent se faufiler jusqu'aux chasseurs Ostres – voire même tenter d'entrer par les sas d'accès des appareils – sur un jet Difficile (20) *Détection*, 5/1 échoue, les pirates découvriront la présence d'Innis et l'alarme sera donnée. Une fois dans les vaisseaux, les personnages pourront tenter de saboter les systèmes de commande du vaisseau avec un jet Facile (10) *Réparation* (instrumente de vol, ou ils pourront aussi essayer de prendre le contrôle d'un appareil (dans un tel cas, reportez-vous aux caractéristiques pour les chasseurs Ostres de la légion de Labbard ci-dessous).

• Créer une division pourra distraire les pirates. Si les personnages qui organisent la diversion sont suffisamment éloignés du camp, les pirates enverront quatre hommes dans une jeep pour se rendre compte de ce qui se passe. Si la diversion est trop proche du campement, les pirates réagiront comme s'ils étaient attaqués. Des personnages indésirables qui se seraient liés d'amitié avec le glossoblok pourraient aussi tenter de faire en sorte que la créature vienne semer le chaos dans le camp pendant qu'ils délivreront Estanza.

LA RÉACTION DES PIRATES

Une fois que les pirates auront découvert les personnages – soit lors de l'observation du camp, soit lors du début de l'attaque – le camp se mettra en état d'alerte.

LES PIRATES

Dès le début de l'alerte, les pirates se précipiteront vers les chasseurs Ostres. Ceux qui travaillaient dessus feront coulisser les sas d'entrée. Les pirates se tournent au camp rassemblent l'équipement qui traîne autour d'eux avant de fuir vers les chasseurs. Si les personnages sont visibles, les pirates enverront le feu à l'aide de leurs armes de poing.

Les pirates de la légion de Labbard.

Tous les caractéristiques à 2D exceptés : Agilité 3D+1, Armes à feu 4D+1, Bagarre 4D+1, Corps à corps 4D, Eglise 4D+1, Mécanique 3D+2, Artillerie 5D, Pilote 4D+2, Perception 3D, Escroquerie 4D, Recherche 4D, Vigueur 3D, Technique 3D, Réparation (instrumente de vol 4D), Prémices 6D, Déplacement 10. Points de Personnage 2. Munitions long, dé à moderne (Vigueur +1D dommages), Fusils Viper (4D dommages).

ESTANZA

Lorsque les personnages commencent leur assaut, le pirate qui surveille le sommeil d'Estanza la réveillera, l'aidera à se lever, et l'accompagnera en courant jusqu'à plus proche chasseur Ostre. Estanza n'est nullement attachée, et elle ne montre aucun signe de résistance. Si les personnages tiennent sa direction, elle dégainera un pistolet de défense et ouvrira le feu sur eux !

Des mois plus tôt, durant un raid pirate sur un transport qu'elle pilotait, Estanza rencontra et tomba amoureuse de Labbard, le chef des pirates. Depuis lors, ils ont secrètement continué à communiquer. La jeune femme espère le rejoindre lorsque le moment se révélerait opportun. Malheureusement son père engagea les marines de Magg afin de détruire la légion de Labbard. Lorsqu'elle entendit parler de

l'attaque, elle reprit contact avec Labbard, qui lui expliqua se sacher sur Delt V. Il lui expliqua aussi son cruel besoin de pièces détachées afin de pouvoir réparer ses chasseurs Ostres endommagés. Estanza prit donc le contrôle de Codes T-144, le força à quitter l'hyperespace, tua l'équipage et tint s'écraser sur Delt V.

Estanza n'a aucunement l'intention de retourner vers son père. Elle veut terminer ses jours auprès de Labbard qu'elle aime follement. Elle résistera à toute tentative visant à la ramener chez elle, quime à tirer sur les personnages s'il le faut.

Estanza Codes.

Tous les caractéristiques à 2D exceptés : Agilité 2D+2, Armes à feu 3D+2, Eglise 3D, Manipuler en apesanteur 3D, Service 3D, Astrographie 4D, Service 4D, Volonté 4D, Mécanique 4D, Astro-mar 4D+2, Capitaine 5D, Communication 5D, Pilote 5D, Perception 3D, Détection 4D, Escroquerie 4D, Négotie 3D+2, Vigueur 2D+1, Première suite 3D, Réparation (instrumente de vol 3D+2), Prémices 6D, Déplacement 10. Points de Personnage 1. Combinaison de pilote, pistolet de défense (3D dommages, 5 tir).

Labbard aime Estanza autant qu'elle l'aime. Bien qu'il soit un vétéran pirate enduré et barbu, il ne peut s'empêcher d'apprécier l'idéalisme de cette jeune femme pleine de vie, prête à abandonner son luxueux style de vie pour lui. Durant l'attaque du camp pirate, Labbard restera aux côtés d'Estanza afin de s'assurer qu'elle reste bien à bord de l'un des chasseurs. Une fois à bord, Labbard espère s'échapper du système dès qu'il sera certain que ses camarades pirates pourront s'enfuir. Si les personnages parviennent à les capturer, Labbard et Estanza s'expliqueront et tenteront de trouver un accord pour obtenir leur liberté. Ils joueront sur l'appât du gain des personnages ainsi que sur une éventuelle sympathie qu'ils pourraient leur inspirer.

Labbard.

Tous les caractéristiques à 2D exceptés : Agilité 3D, Armes à feu 6D, Bagarre 3D, Corps à corps 3D, Contre 4D, Eglise 5d, Manipuler en apesanteur 4D, Service 3D, Astrographie 5D, Commerce 4D, Connaissance de la rue 6D, Intimidation 4D, Mécanisme javélien 5D, Service 4D, Mécanique 3D, Artillerie 3D, Astro-mar 4D, Capitaine 4D+2, Communication 4D+2, Combats 4D+2, Ecran de protection 4D, Pilote 6D, Perception 4D, Commandement 7D, Diversité 5D, Escroquerie 5D, Recherche 5D, Vigueur 5D, Guideur (interfacéparation) 3D+2, Première suite 4D, Réparation (instrumente de vol 4D+2), Sécurité 5D, Prémices 6D, Déplacement 10. Points d'Amazax 2. Points de Microbre 1. Points de Personnage 7. Munitions long, contenu de boîte (Vigueur +1D dommages), supapistolet (3D dommages).

LES JEES DE RECONNAISSANCE

Les pirates montant la garde auprès des jeeps ontient immédiatement le feu sur des intrus, 5/1s n'ont aucune cible visible, ils manœuvrent les véhicules de manière à les positionner pour pouvoir tirer sur leurs adversaires. Ils n'abandonneront leur jeep que lorsque le dernier des chasseurs sera sur le point de décoller, afin de pouvoir y embarquer.

Jeep de reconnaissance.

Engin tout terrain, couverture 10, visibilité 1D+2, déplacement 45 : 130 km/h, structure 2D+2. Armement : canon arrive léger (ordinateur de visée 1D, dommages 3D).

Compétences de l'équipage = Artillerie 3D, Mécanique 3D+2.
(Vous trouverez de plus amples détails sur la jeep de reconnaissance dans le chapitre « Véhicules » de cet ouvrage.)

LES CHASSEURS OSTROY

Lorsque l'alarme sera donnée, les pirates les plus proches des chasseurs commenceront les génitrations. Il leur faudra quelques jours pour pouvoir rendre opérationnels le système d'armement. Alors, ils utiliseront les tourelles de canon lourd pour ouvrir le feu sur d'éventuels intrus.

Une fois que Labbard et Estanza auront atteint l'un des chasseurs, ils découleront avant de survoler le campement de manière à appuyer les pirates au sol. Dès qu'il apparaitra que tous les pirates ont eu la possibilité de s'échapper, ils quitteront la planète et s'enfuiront vers la liberté.

Servez-vous que les chasseurs ont été lourdement endommagés la semaine précédente. En dépit des nouvelles pièces et d'investissement de travail, ils ne sont toujours pas en très bonne condition. Les caractéristiques ci-dessous reflètent cet état de fait.

Chasseurs Ostroy de la légion de Labbard.

Chasseur, maniabilité 3D, vitesse spatiale 4, vitesse atmosphérique 280 + 800 km/h, coque 6D, écrans 1D.
Armement : 3 tourelles de canon lourd (ordinateur de visée 2d, dommages 3d), 1 laser avant (ordinateur de visée1D, dommages 1D+2). Compétences de l'équipage : Artillerie 3D, Mécanique 3D+2, Piloteage 4D+2. (Vous trouverez de plus amples détails concernant les caractéristiques de cet appareil, qu'elle soit traditionnelle ou après modifications par des pirates, au chapitre « Vaisseaux Spatiaux » de cet ouvrage.)

LA GRANDE ÉVASION

La réaction des pirates trahira leur principale motivation : savoir suffisamment leurs adversaires afin de pouvoir s'échapper. Une fois que l'alarme aura été donnée, et que les personnages auront pu observer Estanza s'enfuir avec les pirates, les personnages devraient finalement réaliser ce qui se passe entre elle et Labbard (si ce n'était pas déjà fait). Elle s'instera activement à toute tentative visant à la ramener chez elle. Elle sera prête à se battre, voire même à tirer sur ses « sauveteurs ».

Les personnages ont de fortes chances de voir Estanza et les pirates leur échapper, même avec l'appui de leur propre transporteur léger. Les situations ci-dessous décrivent cependant quelques circonstances qui pourraient amener les pirates à se rendre, ou à cesser le feu suffisamment longtemps pour pouvoir pallierement.

NEUTRALISER LES CHASSEURS OSTROY

Si les personnages parviennent à neutraliser deux des trois chasseurs, les pirates se rendront et tenteront de parvenir à un accord pour gagner leur liberté. Les personnages peuvent y parvenir en se faufilant à bord des chasseurs avant que l'alarme ne soit donnée, ou en se frayant un passage dans le feu de la bataille. Une fois dans les appareils, il leur sera aisé de saboter les différents systèmes de vol, ou de prendre le commandement du vaisseau afin de décoller et d'utiliser son armement sur les pirates ou les autres chasseurs.

Les personnages peuvent aussi endommager les chasseurs de

l'extérieur, en capturant une jeep de reconnaissance et en utilisant son canon, par exemple, ou en utilisant l'armement de leur propre transporteur.

LA CONTRONTATION FINALE

Les personnages peuvent aussi obliger les pirates à se rendre en capturant Estanza et Labbard. Pour y parvenir, il faudra développer des tréens de tactiques militaires, quelques bons jets de combat, ainsi que de vrais talents de négociations. Si les personnages captivent les deux amants, Labbard ordonnera à ses pirates de cesser le feu. Il tentera alors de convaincre les personnages de le libérer ainsi que sa compagne. Il offrira les dernières pièces volées ou récupérées sur *Cedro T-144*. Il donnera sa parole de quitter définitivement cette région de l'espace afin d'aller poursuivre ses actes de piraterie ailleurs. Il reconnaitra aussi avoir une dette envers les personnages, qu'ils pourront venir collecter dans le futur lorsqu'il aura installé une nouvelle base d'opération.

Si les personnages refusent de négocier, les pirates déposeront les armes. Mais, à la première opportunité, ils tenteront de s'échapper. Car bien qu'Estanza n'ait qu'à craindre le courroux de son père, Labbard et ses pirates encourant la peine de mort.

ÉPILOGUE

Laissez vos personnages gérer l'assaut du camp et la libération d'Estanza. Servez-vous des différents éléments présentés pour improviser au mieux au fonction de leurs actions. À la fin, il devrait incomber aux personnages la charge de choisir si Estanza et Labbard peuvent partir librement, ou s'ils les ramèneront prisonniers au Magasin *Cedro*.

Le Second Adjoint Barrémas les retrouvera au hangar lors de leur retour. Leur prime de fin de mission dépendra de l'accomplissement de leur travail. Bien évidemment, ils garderont les 10 kublars d'avance, quoi qu'il se soit passé au cours de l'aventure. S'ils ramènent Estanza et Labbard, ainsi que *Cedro T-144* et la cargaison, Barrémas leur donnera 15 kublars supplémentaires par personne. S'ils reviennent sans certains de ces éléments, ils toucheront une prime sensiblement moins élevée. Aux yeux de Barrémas, le transporteur, la cargaison et Estanza valent chacun 3 kublars par personne.

Les personnages recevront d'autres récompenses à l'issue de ce scénario. Ainsi, chaque personnage recevra 3 Points de Personnage pour avoir survécu, 3 points supplémentaires s'il s'est correctement comporté durant l'assaut final, et 1 point supplémentaire pour chaque idée originale, initiative, action héroïque...

Libre à vous de décider si des personnages qui ont utilisé des points d'Annax se regagneront ou en gagneront des nouveaux. Une bonne méthode consiste à demander aux joueurs dans les personnages ont utilisé des points d'Annax de vous décrire les circonstances de cette utilisation. Si vous jugez leur description suffisamment dramatique et héroïque, il vous incombera ensuite de décider si le personnage perd son point, le regagne, ou en gagne un supplémentaire.

SECTION DE L'UNIVERS





L'UNIVERS

Avant de jeter tête baissée dans l'exploration de l'Univers des Méta-Bovens, je vous conseille de recueillir un minimum d'informations sur les lieux. Tous les renseignements sont stockés dans mon bio-ordinateur crânien, et j'y accède quand je veux. Mais permettez-moi de vous faire une présentation rapide qui restera ensuite à votre entière disposition. J'ai sélectionné les données de base sur les factions qui gouvernent l'univers, la technologie que vous allez découvrir, et de nombreux autres renseignements.



général que tout le monde doit connaître. Consultez attentivement cette section avant de commencer à jouer. Il est tout de même important pour les joueurs de maîtriser les communications longue distance, d'engranger quelques informations sur l'entité administrative de l'Empire ou celle de l'Économie, et peut-être de savoir ce qu'est un hublot.

LES FACTIONS DE L'UNIVERS

Théoriquement, c'est l'Empire qui gouverne l'Univers mais en réalité, il ne s'agit pas tant d'un « empire » que d'une coopération, mélange d'équilibre et de confrontation permanente entre les différentes factions qui visent le maintien de l'ordre et de la paix, pratiquent un commerce rentable - mais souvent assez tout à seser au passif, envers et contre tous.

Les factions ont plusieurs points communs : elles entretiennent (ou laissent) leurs forces militaires, parcourent consciencieusement dans leurs domaines (qu'il s'agisse de planètes, de systèmes ou de galaxies), et font respecter leurs propres lois. La population est censée comprendre (peut-être à tort) que les autorités dominantes sont tout à fait représentatives et servent l'intérêt de tous.

L'EMPIRE

L'Empire est souvent désigné comme l'Empire Humain car sa domination s'étend sur un univers de plus de 22 000 mondes politiques majeurs, la plupart habités par des humains. En d'autres temps, c'est l'Empereur et l'Impératrice qui étaient à la tête du gouvernement. Aujourd'hui, la souveraineté suprême appartient à l'Empereur et à l'Impératrice, souvent considéré comme l'autocrate androgyne parfait, puisqu'elle défend les hautes valeurs masculines et féminines. Ces monarques sont à la tête de l'Empire, en coopération avec le Sénat, assemblée de factions qui promulguent lois, doctrines et décrets sur la Planète d'Or. L'Empereur et l'Impératrice ont l'Endogarde et fait souvent appel aux recommandations d'un Conseil.

Jagus-Janus jouit du pouvoir suprême sur l'Assemblée de factions, surtout en période de crise. En temps normal, elle se conforme aux suggestions du Sénat pour maintenir l'unité et l'usage du pouvoir.

Le Sénat se compose de représentants du Techno-Pontificat, des Planètes Coloniales, de l'Économie, des Maganats et de groupes moins puissants, qui veulent faire entendre leurs voix dans un forum universel. Concrètement, c'est l'Empire Humain qui dirige la politique universelle, avec le soutien des factions qui en tirent profit. Cette coalition houleuse gouverne en tandem avec les représentants politiques et militaires nommés par les factions pour appliquer leurs programmes et diriger leurs territoires.

L'ENDOGARDE

L'Endogarde est la force militaire la plus puissante et la plus redoutée de l'Univers - excepté le Méta-Baron lui-même. Cette sorte de garde prétorienne fonctionne sous la coupe exclusive de l'Empereur et de l'Impératrice. L'Endogarde devient tout à tout commando, force de police et escorte selon les besoins de l'Empereur et de ses représentants et de tous les porteurs de la politique et de l'autorité impériales dans l'Univers.

Dotés d'armes lourdes et munis d'une formidable barrière d'armes, les Endogardes appliquent la politique officielle dans les confins les plus reculés de l'Univers. Leur pouvoir dépasse largement celui de toutes les autorités planétaires locales. Même les factions gouvernementales côtoient l'échec devant ces forces combattantes, dont la seule présence indique que l'Empire porte un intérêt certain à la région.

Chaque Endogarde prête un serment d'allégeance à l'Empereur et à l'Impératrice - serment ensuite garanti par une opération cérébrale. Il existe plusieurs niveaux d'Endogarde selon les missions à remplir, mais tous sont sous les ordres de l'Endogarde Suprême, qui adresse directement ses rapports à l'Empereur et à l'Impératrice.

En période de grave crise militaire, l'Empereur peut rassembler les forces de quatre factions - l'Armée Coloniale, les armées privées maganats, l'Armée privée de l'Économie et les Techno-Croisés - en une seule armada ultra-puissante, capable d'écraser toute rébellion.

LA STELLCOMM

La StellComm regroupe tous les Ministères de l'Empire et rigoureusement le commerce, y compris les voyages spatio-commerciaux dans tout l'Univers, grâce au sponsoring - et au contrôle - des nobles industriels des Maganats. Il surveille les douanes de la plupart des ports, souvent en tandem avec les agences locales, dont les gouvernements ne peuvent pas se payer leur propre administration. La StellComm assure l'inspection des imports-exports, applique les règles de sécurité, dessine les cartes astrographiques et les hyper-voies de circulation, et gère toute la paperasserie relative aux voyages spatiaux - tarifs des transports, laissez-passer, etc. Ses devoirs recouvrent souvent ceux de la Gaule planétaire des marchands, les bureaux de douanes locaux et parfois ceux de l'Économie. Par conséquent, les commerçants se font souvent plaintes de venir des droits de douanes à chacun, d'où une certaine réduction des bénéfices.

Malgré des vaisseaux douaniers bien équipés, StellComm ne dispose pas d'une armée officielle capable de soutenir des combats prolongés contre des forces ennemies. En cas de forte résistance, le personnel de la StellComm fait appel à l'Armada ou à l'Endogarde.

La StellComm dirige une néo-bureaucratie pour gérer le vaste réseau de données dédié à la surveillance du commerce interstellaire. Parmi le personnel, on compte des inspecteurs des douanes, des officiers de la sécurité, des pilotes, des auteurs, des employés de l'import-export, des galiers d'intégrité et des gestionnaires sur plusieurs étages.

LES MAGANATS

La noblesse de l'Univers est représentée par la faction des Maganats. Depuis des millions d'années, ces maisons aristocratiques évoluent, s'étendent et accumulent de petits royaumes dans l'espace. Chaque famille maganat possède un conglomerat basé sur ses mondes éparés où s'étale leur fortune familiale. Les Maganats exploitent les ressources et la main-d'œuvre sur d'innombrables planètes, souvent dans des industries de masse qui alimentent l'Univers en produits de première nécessité. La gestion de ces holdings racés rappelle celle de tous aristocrates, chaque famille dirigeant les industries, les tribunaux et les administrations de son domaine.

Les Maganats placent leurs propres forces policières et militaires et leur garde privée dans leurs royaumes. Pour des opérations d'envergure contre les Aliens, les invasions, ou les pirates, les Maganats louent des mercenaires.

LE TECHNO-PONTIFICAT

Pour la Sainte Église Industrielle (S.E.I.) et ses fidèles, les Techno-Technos, la technologie est une religion et constitue aussi la principale base de domination de l'Univers. Un grand nombre d'associations scientifiques séculaires sont dans aux programmes de recherche menés dans les installations monastiques des Techno-Technos, ou à bord de leurs vaisseaux-laboratoires mobiles. Le Techno-Pape Suprême dirige les Techno-Technos comme premier pontife de la science.

Des légions de Techno-Technos travaillent dans leurs usines et leurs ateliers de montage retirés. Leur vocation première est de

mettre au point et fabriquer les derniers gadgets, véhicules et machines technologiques. Les représentants Techno-Pomificans parcourent l'univers pour superviser l'application des nouvelles technologies et intervenir à la moindre découverte scientifique.

Le Techno-Pomificat joue le rôle d'entité politique pour protéger ses intérêts et ceux du progrès technologique universel. Il gouverne une myriade de planètes, y compris les ardo-cités profondes, harvées pour leurs commodités technologiques et leurs desirés à plonger le peuple dans l'apathie languissante du Néocriste. Les secrets des Techno-Pomificans sont bien gardés. Chaque centre de recherche est une petite ville repliée sur elle-même, un peu comme un moussaire fortifié. L'entrée est formellement interdite aux non-initiés.

LA GUILDE PLANÉTAIRE DES MARCHANDS

Le Techno-Pomificat est à la tête de la Guilde planétaire des marchands. Cette association a pour but de protéger les intérêts des commerçants, des spatio-représentants, des entrepreneurs et des hommes d'affaires dont l'activité couvre l'univers. La guilde s'autogouverne et assure des fonctions proches de celles de l'Ékonomat ou de la ScellComex.

L'appartenance à la guilde impose quelques exigences : loyauté envers les membres de la guilde et ses administrateurs, respect de la politique, conformité aux normes de la guilde et naturellement, versement de cotisations.

Mais en réalité, l'entrée à la guilde demeure réservée aux grands Maganats, aux entreprises de livraison disposant de flottes entières de cargo-croiseurs et aux unités de transport officiales, stimulées par les gouvernements. Rares sont les indépendants qui parviennent à intégrer la guilde.

La Guilde planétaire des marchands collabore souvent avec les Maganats régionaux, l'Empire et des factions telles que l'Ékonomat pour fixer les prix, déterminer l'offre et la demande et planifier les expéditions. Toutes ces agences partagent un objectif commun, des bénéfices supérieurs à moindre coût.

L'ÉKOMOMAT

Faction membre de l'Empire Humain, l'Ékonomat sert de banque aux grandes entreprises et aux puissances industrielles de l'univers. Il ne s'agit pas tant d'un gouvernement régional que d'une coalition d'institutions négo-financières qui regroupent leurs ressources avec un but en tête : protéger et accroître leurs profits. L'Ékonomat vit et meurt au rythme du kabbal. Il attache le kabbal aux consommateurs, l'extrait du sol des mondes naturels et le fait fructifier dans les mines usées des travailleurs. L'Ékonomat tire en grande partie sa puissance de son monopole sur l'eau.

Les compagnies, les colonies et les Maganats contribuent au financement de la bureaucratie administrative de l'Ékonomat, envoient ses représentants et ses conseillers dans leurs bureaux et envoient leurs ambassadeurs à l'Assemblée de l'Ékonomat. Depuis l'établissement de cette autonomie financière universelle, les branches rivalités entre corporations se transforment rarement en guerres ouvertes.

L'Ékonomat gère les litiges entre les entreprises concurrentes, les lobbies pour la législation commerciale au Sénat, les transactions financières entre mondes et, au besoin, défend ses intérêts à l'aide de corsaires mercenaires.

LES PLANÈTES COLONIALES

Entouré des Planètes Coloniales sur la scène politique universelle est relativement récent. Comme faction gouvernementale représentant les mondes récemment découverts et colonisés, souvent situés en bordure de l'Ékokosystème, où une multitude de systèmes et de mondes nouveaux attendent les explorateurs. Les Planètes Coloniales soutiennent les familles de colons, en leur fournissant l'administration de base et une assistance financière et militaire. Chaque colonie gère son propre gouvernement et d'autres infrastructures, compris une petite milice de défense et d'application des lois. Les Planètes Coloniales luttent pour que ces nouveaux mondes suivent une évolution autonome, sans être exploités par l'Ékonomat et les Maganats. Malgré ces efforts, certains membres des Planètes Coloniales sont obligés de se rendre à des négo-corporations maganats pour payer leurs dettes dues et poursuivre leur voie de développement.

Les membres des Planètes Coloniales incluent souvent des colonies qui abritent une population totalement éclectique et... décalée : rebélges politiques et religieux, défenseurs d'idéologies écocritiques, pacifistes, amoureux de la nature et autres dissidents inoffensifs. Les Planètes Coloniales ne pardonnent pas les activités des pirates, mais quelques gangs surgissent parfois sur l'un de ces territoires sans loi.

Le territoire appartenant aux Planètes Coloniales borde la Frange - frontière de l'Empire - et inclut aussi quelques anneaux dans les régions de l'univers vierges de toute exploration.

LES TROGLOSOCIALISÉS

Les Troglotosocialisés, paléo-marxistes amoureux de la nature, constituent un bon exemple de ces groupes marginaux qui trouvent refuge dans les nouveaux mondes dirigés par les Planètes Coloniales. Ils attendent un flux constant de citoyens mécontents, persuadés que les doctrines marxistes visant la révolution universelle et les idéaux écologiques tiennent la clé du bonheur et de la prospérité.

Pour atteindre ces objectifs, les Troglotosocialisés recherchent les mondes vierges à coloniser, tentent de préserver la nature en collectant de vastes réserves naturelles pour le plaisir de tous, comme les parcs publics dans les villes. Ces finitiques défendent l'une des causes politiques les plus dures tolérées par l'Empire.

Comme dans tout gouvernement, les esclaves Troglotosocialisés tombent facilement dans la corruption au service des classes dominantes. Ces derniers manipulent souvent la population au nom du marxisme et de l'écologie.

LES PIRATES

Il n'existe pas de représentants de la piraterie dans l'Empire. Les pirates jouent pourtant un rôle indéniable dans la politique universelle, celui des hors-la-loi, des voleurs et d'une force militaire redoutée. L'univers grouille de gangs de pirates qui s'attaquent aux mondes à faible résistance, aux corporations capides, aux colonies naissantes, à toute proie intéressante.

La plupart de ces gangs établissent un code de conduite qui reflète leur - raison d'être - politique. Cela va des règles savantes aux conseils à nobles causes et aux esprits critiques. L'Empire les considère tous comme des renégats, indépendamment de leurs règlements internes et les perçoit sans relâche dès qu'ils menacent l'économie et la stabilité politique de l'univers.



LES MERCENAIRES

Chez les citoyens, les mercenaires ne sont guère mieux perçus que les pirates. Dans un univers où quasiment personne ne dispose d'une haute protection militaire, les compagnies mercenaires sont omniprésentes. Ces unités proposent des soldats à louer pour protéger les convois de transport ou les colonies écartées, mener les garnes de la petite noblesse, effectuer des patrouilles dans les mégabâtiments des entreprises, voire même sur pied des agences d'application de la loi dans certains mondes.

Comme les pirates, les sociétés de mercenaires ont des profils très variés. Celles soutenues par de grands patrons déploient un large éventail de soldats, de véhicules et de vaisseaux spatiaux. D'autres utilisent plutôt la récupération, n'acquiescent de nouveaux équipements qu'après des missions très lucratives et vivent plutôt au jour le jour. Certaines sont réputées barbares, d'autres jouissent d'une excellente réputation, sans doute grâce à l'armement high-tech qu'ils utilisent.

Les employés sur les rangs de ces compagnies viennent de tous les milieux : ex-soldats, gardes de sécurité, exilés militaires, jeunes gens à la recherche de la fortune, hors-la-loi, colons aigris, et même aristocrates rongés par la rancune.

Selon une tradition maritime historique, si les clients ne paient pas, les compagnies mercenaires se retournent contre eux pour obtenir leur dû.

LES PSYCHOTERRORISTES

Sur 100 citoyens qui mènent la routine insouciante du Nécorive, vous trouverez au moins un déguisé politique obsédé par la destruction de l'État, seul ou avec ses peons anarchopsychotiques. L'univers fourmille de terroristes, de geeks-insurgés et d'activistes politiques décidés à imposer de violents réformes au gouvernement. Lassés de la soi-disant « représentation » dans l'Empire et autres entités autoritaires, ils travaillent en secret pour saper l'infrastructure, surtout les graines de la révolte dans la population et font étalage de la corruption politique et de l'absence de justice.

Les terroristes déposent les bombes des citoyens mécontents dans leurs méthodes ultraviolentes pour exprimer la conscience publique et les protestations. Bombardements, incendies volontaires, émeutes, assassinats, spatio-pirateries, rien n'arrête les insurgés pour faire passer leur message décrivant un gouvernement corrompu et injuste. L'Empire et les autres gouvernements ne tolèrent pas de tels actes et persécutent sans merci tout type de terrorisme.

LES ALIENS

L'Empire voit chez les Aliens la principale menace contre la paix, la prospérité et le pouvoir. Dès qu'une race alien dispose

d'une technologie permettant les voyages spatiaux, les membres du Sénat et des conseils craignent que leur arrogance et leur nature agressive ne les entraînent à quitter leur planète d'origine pour tenter de dominer l'univers qui appartient de plein droit aux Humains.

La plupart des Aliens sont ainsi relégués dans leur monde d'origine. Quand l'Empire découvre un monde alien, il place soigneusement de puissantes armées qui barrent la route à toute tentative de migration et maintiennent des équipes d'observation, de surveillance, dans le but d'étudier les caractéristiques, les réactions - et surtout le potentiel commercial - de ces nouvelles espèces. Parfois, des civilisations alien apprennent à développer leur propre technologie de transport et se lancent dans l'exploration et la colonisation de mondes dans l'espace. Si une race alien prend trop d'ampleur, l'Empire n'hésite pas à déployer l'Endogarde pour punir à une éventuelle ingérence - quitte à briser tout espoir d'évolution et à faire regresser, par la force, cette race à l'âge de pierre.

L'Empire se voit quelquefois confronté à un empire alien puissant, généralement en bordure de l'univers. L'Empire Humain juge que ces domaines aliens sont une grande menace pour la stabilité de son domaine. Cela provoque de grands débats dans le Palais Écarlé, débats qui débouchent sur un génocide étendu (jusqu'à l'extinction de la race ou suicide collectif rituel chez les perdants).

LES MUTANTS

Les mutants sont des individus aigris qui ont fui la société pour se réfugier sous terre ou dans les zones éloignées. Dans cette classe disparate de hors-la-loi, tous ont été victimes d'une mutation abominable à cause de la pollution industrielle, de drogues, d'expériences génétiques, et d'autres forces sur lesquelles ils n'ont eux-mêmes aucun contrôle. Ils traînent leur misérable existence dans les boyards des villes de l'univers ou dans des trous perdus. Certaines localités ne contiennent qu'une poignée de « monstres » qui vivent dans des quartiers où personne ne s'aventure. Dans d'autres villes, des tribus entières de mutants régènt sur des montagnes d'ordures ou dans les profondeurs des égouts.

Ces espèces mutants sortent rarement au grand jour pour saluer les bons citoyens. Dès qu'ils s'y aventurent, ils sont traqués et assassinés... sauf si leurs congénères réussent leur porter secours.

LA TECHNOLOGIE

Grâce à la haute technologie, l'univers bénéficie d'un plus grand confort, ainsi que d'une prospérité et d'une sécurité inégalées. L'Empire, associé au Techno-Pontificat, préconise le

Progrès dans la science et la recherche pour mettre au point une technologie sophistiquée.

Toutes les avancées technologiques simplifient et allègent le quotidien du citoyen moyen.

LA SPATIO-FLOTTE

Dans un univers qui compte plus de 22 000 mondes majeurs civilisés, le spatio-transport raccourcit considérablement les distances et rapproche les habitants. Marchandises, fonctionnaires, cargo-croiseurs, troupes, cuirassés et émissaires diplomatiques, tous circulent sur les hyperspaces, au profit de la paix et de la prospérité universelles.

Les vaisseaux fonctionnent avec des spatio-propulseurs. Selon la technologie employée, ces moteurs portent différents noms : moteurs infra-luminiques, unités de fusion, moteurs ioniques, rampes d'éjection, engins infra-spatiaux, etc. Une fois le vaisseau propulsé dans l'espace, il effectue des voyages entre les mondes ou les lunes à l'intérieur d'un système ou d'un secteur. Les moteurs principaux permettent également le vol atmosphérique. Les vaisseaux interplanétaires sont équipés d'anti-grav semblables à ceux que les appareils volants utilisent au décollage et à l'atterrissage. La plupart des cuirassés ne peuvent pas entrer dans une atmosphère planétaire pour atterrir. Ils s'arriment plutôt à des installations orbitales et, si besoin est, transfèrent les passagers, les troupes et la cargaison à bord de navettes qui les mèneront à leur destination finale.

Les vaisseaux spatiaux emploient un engin stellaire pour les voyages interstellaire. Ces engins stellaires catapultent les vaisseaux dans une autre dimension connue sous le nom d'hyperspace, où les lois physiques différentes permettent une vitesse mille fois supérieure à celle de la lumière. Dans d'hyperspace, un vaisseau peut parcourir des distances inimaginables entre les étoiles en quelques semaines, jours... ou heures. Pour aller d'un système à un autre, les vaisseaux sans engin stellaire doivent s'arrêter à un plus gros transporteur qui les mènera à bon port.

Lorsqu'un vaisseau se propulse dans l'hyperspace, l'engin stellaire assure une accélération qui lui donne une vitesse supérieure à celle de la lumière. Comme dans l'hyperspace, les lois de la physique sont différentes, le vaisseau voyage vraiment à des vitesses supra-luminiques sans les grosses dépenses d'énergie et les extrêmes tensions causées par une telle vitesse dans l'espace matériel. Lorsque l'engin stellaire est désactivé, il parachute de nouveau le vaisseau dans l'espace matériel.

Tous les objets de l'espace matériel ont aussi une présence dans l'hyperspace. Il faut s'assurer que les vaisseaux émergent de l'hyperspace près de leur destination, sans se précipiter sur des obstacles dans la dimension hyperspatiale. À cette fin, les pilotes doivent configurer les trajets hyperspatiaux à l'aide de cartes astrogographiques interstellaires. Pour gérer les innombrables complexités de calcul requises, les vaisseaux utilisent des

ordinateurs astro-navigational - aussi nommés « astro-nav ». Avec cet outil, l'astro-pilote trace un itinéraire sûr en empruntant les avenues connues de l'Hyperspace. Les astronautes contiennent une quantité de données phénoménale, puisqu'ils stockent l'emplacement des étoiles, des planètes, les débris, les puits de gravité, les systèmes, les champs d'astéroïdes, les nuages de gaz et tous les dangers, sans compter les coordonnées de trajets, pour pouvoir les négocier dans l'Hyperspace. Normalement, les navigateurs suivent les hyperspaces établies, les itinéraires prétracés dans les canaux interstellaires de cette dimension parallèle. Ces trajets soigneusement dessinés sont empruntés depuis des lustres, de sorte que les vaisseaux peuvent les parcourir très vite par rapport aux itinéraires dérivés non testés.

Les vaisseaux spatiaux se divisent en trois grandes catégories : cuirassés, bombardiers et transporteurs.

Tout grand vaisseau conçu pour le combat dans les profondeurs spatiales est considéré comme un cuirassé. En général, ce type de vaisseau mesure plus de 100 mètres de long, embarque de gros équipages et est équipé d'écrans de protection et de canonnières. Les cuirassés transportent souvent des bombardiers, des vaisseaux de langage, des cargos et des engins de secours. La catégorie des cuirassés inclut la flotte militaire massive de l'Empire Humain, les gros vaisseaux armés pour transporter des appareils pirates plus légers et des porte-convales utilisés par les compagnies mercantiles pour acheminer leurs forces aériennes et terrestres.

Les bombardiers sont conçus pour combattre dans l'espace et souvent dans les atmosphères planétaires. Certains sont légers, rapides et fragiles, tandis que d'autres sont gros, lourdement armés et nettement plus résistants. La plupart arborent des écrans de protection et une armurerie ultra-variée. Pour se propulser d'un système à l'autre, les bombardiers lourds utilisent les engins stellaires, comme les moteurs classiques. Sans moteur stellaire, un vaisseau doit embarquer un porteur pour passer d'un système stellaire à un autre.

Les transporteurs incluent tout vaisseau qui n'est pas dédié au combat. Ils sont conçus pour le transport de personnes ou de marchandises, la collecte de données astrogographiques, l'exploration de nouvelles régions de l'espace, et mêmes tâches civiles. Cela ne signifie pas qu'ils ne sont pas armés. Ils disposent souvent de canonnières et de boucliers à utiliser en cas de légitime défense.

Pour en savoir plus sur les complexités et les risques de voyage spatial et pour obtenir des informations sur les vaisseaux spatiaux dans le jeu, consultez le chapitre « Voyages et Combats spatiaux ».

LES COMMUNICATIONS

Le maintien d'un univers bien soudé dépend autant des communications que des voyages spatiaux. Les ondes portées





fonctionnent souvent dans l'espace matériel, mais quelques-uns traversent l'Hyperespace pour connecter quasi instantanément des personnes séparées par de grandes distances.

Transcepteurs hyperspatiaux, réservés aux vaisseaux politiques et militaires de première classe. Permet des communications longue distance instantanées. Ils ont un prix prohibitif, sont extrêmement fragiles et consomment une quantité d'énergie phénoménale. Seules les agences gouvernementales sont autorisées à l'utiliser, jamais à des fins privées pour une sécurité absolue.

Transcepteurs de l'espace matériel, utilisés par les vaisseaux spatiaux pour des communications en temps réel dans l'espace matériel. Certains vaisseaux privés et commerciaux sont équipés d'unités de communications courte distance capable d'émettre et de recevoir à une distance maximale de 25 années-lumière. Ces transcepteurs capturent aussi les signaux de détresse sur des fréquences données. La technologie des appareils personnels de communication (vidéo-com portatifs, casques-com) est proche de celle utilisée par les transmissions dans l'espace matériel.

Radio-com, utilisés par les vaisseaux stellaires comme radios lumière-rapides pour les communications entre les vaisseaux, ou l'un vaisseau à une planète. Les radio-com servent surtout à appeler les autres vaisseaux et les contrôleurs de vol pour atterrir ou décoller. Les spatio-ports utilisent un canal-com parallèle pour enregistrer les Annonces aux Voyageurs - « Annie » en argot spatial - sur les protocoles d'atterrissage, la météo, les tendances du trafic, les conditions d'atterrissage au dock, et toute information spatio-portuaire à signaler aux pilotes en voie d'atterris.

Intra-com, utilisés pour les communications à bord d'un vaisseau spatial grâce à des systèmes-com à câblage interne. Parfois, les inter-com diffusent des messages dans les haut-parleurs, mais ils requièrent souvent des membres de l'équipage pour brancher les casques-com dans le système.

Fréquences-com, conçus pour permettre à différentes parties de communiquer dans une zone en utilisant la même technologie. Les communications intraspatiales employant des milliards de fréquences, il est indispensable de connaître les fréquences pour trouver un signal de transmission particulier. Il existe des bandes passantes réservées aux communications militaires et gouvernementales de l'Empire et de ses factions membres, ainsi que des fréquences « secrètes » pour la sécurisation des messages, qui sont souvent décryptés. Les gouvernements locaux réglementent l'utilisation des fréquences pour les communications civiles, commerciales, militaires ou les services d'urgence. Certains groupes utilisent parfois des fréquences non autorisées pour des communications clandestines.

LES ANTI-GRAV

Les véhicules atropartés utilisent la technologie anti-gravitationnelle pour leurs appareils éjectables, par exemple les avions ou les engins atmosphériques transportés par les vaisseaux spatiaux. Avant la découverte de l'épiphite sur Marmola, cette technologie était centrée sur la manipulation des ondes et des champs de gravité. La perfusion épiphique des assemblages anti-grav a ouvert cette technologie au grand public (voir modèle).

La technologie anti-grav ne fonctionne que dans des environnements gravitationnels - planètes, astéroïdes courants, lunes, et stations spatiales à gravité artificielle. En l'absence de traces de gravité dont ils passent l'éstra-propulse, les appareils anti-grav n'ont aucune utilité. Ces engins et véhicules n'ont sans plus moins utilité - voire indispensables - sur des planètes où l'Empire, les Maganats ou toute autre faction, envoie des équipes d'exploration en milieu hostile ou peu praticable.

Pour en savoir plus sur les véhicules dotés d'engins anti-grav, reportez-vous au chapitre « Véhicules » ci-après dans cette section.

LA CYBERNÉTIQUE

Ces automates mobiles intelligents servent de domestiques et de travailleurs dans tout l'univers. Comme les Humains qui exercent ce type de fonctions, les robots sont ignorés par le reste de la population. Aux yeux de tout citoyen, ils déambulent simplement pour effectuer des tâches programmées. D'un point de vue socio-juridique, les robots sont considérés comme une propriété.

Le design ultra-varié des robots dépend du profil opérationnel attendu, c'est-à-dire cyber-amis lourds basés, cyber-domestiques et unités de travail, mais aussi robots spécialisés dans le combat ou cyber-assemblés pour des missions spatiales.

Vous trouverez davantage d'informations et quelques exemples de robots dans le chapitre « Armes et Technologies ».

LA TECHNO-MÉDECINE

La médecine est extraordinairement sophistiquée dans l'Univers des Méta-Barons mais malheureusement, elle n'est pas à la portée de toutes les bourses. Les auto-médus assurent les examens de routine, et même certaines opérations chirurgicales sous la supervision de médecins ultra-compétents. Les médicaments analysés guérissent la plupart des affections, infections et contagions.

Si vous perdez l'usage d'un membre ou un organe, transmettez-vois vers les cyber-prothèses, à condition d'appartenir aux classes aisées, ou d'avoir la cote auprès du patron (il règle la facture). Les soldats délogés au combat sont souvent réparés aux frais de leur client, qui paie les actes médicaux et les cyber-prothèses en récompense de bons et loyaux services.

LA SOCIÉTÉ

Les forces économique-politiques divisent la population en cinq grandes classes sociales : l'aristocratie dominante, la haute bourgeoisie, la classe moyenne, la plèbe et les nomades.

L'aristocratie dominante et ses bureaucraties héritent des biens de famille et des domaines seigneuriaux. Les ancêtres ont accumulé le patrimoine lors de guerres, de complots politiques, de trahisons et autres actions brutales et oppressives, au nom de la paix et de la prospérité. Cette classe sociale assume la direction des planètes, des systèmes, et de régions entières de l'univers. Même les nobles sans charge sont hyper-influents où qu'ils aillent, quoi qu'ils fassent. Nés dans le boudoir d'une noble lignée, ils exigent reconnaissance, respect et obéissance.

La haute bourgeoisie tire son pouvoir, ses domaines et sa fortune d'activités économiques. Elle comprend les industriels magarants, les dirigeants de l'Ékonomat et les bien nantis en général. Les bourgeois ne reculent devant rien, écarteries comprises, pour protéger et grossir des fortunes énormément engraisées.

La classe moyenne représente Monsieur Tout le monde. On peut citer les ouvriers d'usine, les spatios-épiciages, les cadres moyens, les fonctionnaires, et l'on passe. Tous ces travailleurs sont au service des classes supérieures, main-d'œuvre de masse dans les industries qui façonnent la forme de l'univers. Malgré de faibles salaires, la population active forme le parc universel des consommateurs. Ils passent leur temps à travailler durement pour créer les produits qu'ils achèteront demain.

La plèbe - inclut - les - exclus - de la société, les Sans domicile fixe. Dans la rue, c'est la débouille qui domine et dépasse les bornes normales et polies de la société, d'où le mépris du reste de la population. Dès qu'il y a émeute dans les zones plébiennes, ce sont les indignes qui portent le chapeau.

Les nomades errent dans l'univers sans travail fixe, mais ont les moyens d'adhérer à leurs besoins. Les pirates et les mesquineries tombent dans cette catégorie. Les nomades trouvent de petits boulots à droite, à gauche, creusent leur trou quelque temps dans une région, vendent de menus services ou se font payer pour promettre leur loyauté (loyauté temporaire). Leur côté bouffinguesse soulève la suspicion et la défiance dans tout l'univers.

L'ÉCONOMIE

L'économie tourne autour de secteurs industriels et commerciaux au niveau planétaire, régional et politique, sous l'œil vigilant de l'Ékonomat. Un monde qui produit des trillions de lublans d'exportations n'est qu'un filin de paille dans le paysage de l'économie universelle.

Certains planètes développent une économie autarcique et

ne commerçant qu'avec les autres voisins. D'autres mondes ultra-spécialisés dans des industries clés ne produisent que des marchandises à exporter. Ces mondes dépendent entièrement des autres pour les ressources vitales et leur surface est couverte de gigantesques spatios-ports et de flottes de cargo-croiseurs.

L'Ékonomat supervise les accords financiers des innombrables méga-corporations de l'univers et les opérations commerciales des Magarants qui travaillent dans des dizaines de secteurs, avec des installations dans plusieurs régions. Les industries suivent la politique commerciale de l'Ékonomat, respectent les règles établies pour stimuler l'économie et collaborent régulièrement entre elles pour accroître leurs profits et les protéger.

Malgré la poignée de bar de l'Ékonomat sur les finances universelles et la puissance des nobles industriels magarants, de petites entreprises parviennent à rester indépendantes et suivent leur bonheur au chemin avec des flottes et des forces de sécurité autonomes. Elles doivent néanmoins se battre chaque jour pour ne pas creuser dans l'immense structure commerciale de l'Ékonomat.

D'autres sociétés indépendantes font des transactions très - localisées - dans une poignée de systèmes. L'Ékonomat et les Magarants ne s'y intéressent pas. Les Planètes Coloniales soutiennent les commerces locaux. Malgré leur petite taille, ces entreprises parviennent à tenir tête aux grands complémentés en alliant la - qualité des produits régionaux - à la - fierté locale -, le tout assaisonné par de bonnes techniques de vente.

Toute organisation commerciale interplanétaire se doit d'obéir aux directives économiques et de transport fixées par la StellComm (Ministère du Commerce Stellaire de l'Empire Humain) et à la Guilde planétaire des marchands. La StellComm gère la réglementation universelle, tandis que la Guilde planétaire des marchands constitue la seule entité d'import-export et de transport puissante et efficace. Malgré ces monopoles, des guildes répétées, des groupes professionnels et des associations de commerce ont l'empire sur les affaires universelles, notamment dans certains systèmes ou régions de l'espace.

Il existe aussi d'autres acteurs puissants et cachés dans l'économie. Les pirates peuvent compromettre la course tranquille du commerce et des transports. La seule présence d'un gang de pirates, ou de simples rumeurs sur une attaque éventuelle dans une zone provoquent la panique des sociétés de transport. Le moindre chamboulement dans les itinéraires hyper-routiers ou les horaires de transport entraîne une fluctuation des prix et même la panique sur les marchés planétaires. Le pègre joue aussi un rôle dans l'économie universelle. Devant des droits de douane élevés ou des restrictions de produits par le gouvernement, le milieu contre-attaque. Vous trouverez toujours des organisateurs



clandestines pour suivre des chemins détournés aux dépens de la loi. Les recettes des autorités en pittoresque et ces activités illégales affaiblissent la sécurité. D'un autre côté, ces activités illégales répondent aux réalités de l'offre et de la demande et satisfont les besoins des consommateurs. La pègre, elle, en tire un excellent profit.

L'Empire et les factions de tous bords ne tolèrent pas la piraterie, la pègre et toute forme d'illégalité.

LE TEMPS GALACTIQUE UNIVERSEL

Le Temps Galactique Universel (TGU) date des vieilles traditions paléo-terriennes de comptage du temps. Sur Planète d'Or, un ministère entier se consacre à surveiller le chronométrage et les fuseaux temporels sur tout l'univers. Beaucoup de planètes restent fidèles à l'heure locale traditionnelle, mais quelques communications et enregistrements officiels respectent les mesures standard universelles.

Dans une heure standard, il y a 60 minutes, et un jour standard se compose de 24 heures standard. Dans une semaine standard universelle, il y a sept jours standard. Le mois de 30 jours standard contient quatre semaines standard et deux « jours fériés ». L'année standard de 365 jours est arrondie par une fête de cinq jours pour honorer la naissance de l'Empereurric.

L'UNITÉ DE MONNAIE

Le « kublak » sert de devise standard dans l'univers.

Les pièces de kublaks de forme carrée sont utilisées depuis des siècles dans l'univers. Chacun garde quelques kublaks en poche pour les petits achats, mais la plupart des kublaks s'échangent sur des bulletins électroniques de kublaks, des cartes III, des crédits mémoire, et d'autres supports de stockage des données.

Il faut posséder environ cinq kublaks par jour pour vivre. Naturellement, certains citoyens sont plus riches que d'autres.

Richesse personnelle

Classe	Coût de la vie par jour
Population générale	5 à 25 kublaks
Classes moyennes	10 à 50 kublaks
Classes aisées	10 à 100
Artistes	500 à 1 000

LA LANGUE

Dans l'espace humain, tout le monde comprend l'Humain universel, langue de base utilisée dans tous les forums de l'Empire. L'universel est aussi répandu chez les pirates, les spationnautes et les mercenaires que dans le milieu politique, commercial et aristocratique. Même lorsque l'on croise un alien, il parle universel, mais avec un drôle d'accent et des formulations grammaticales bizarres.

Il existe d'autres langues dans l'univers, mais le citoyen moyen se méfie des gens qui s'expriment dans une langue incompréhensible. Certaines sectes isolées, des colonies isolées et des sociétés secrètes ont leur propre langage pour les communications secrètes. Les planètes récemment colonisées ou les mondes isolés entretiennent leurs propres dialectes de l'universel, parfois aussi difficiles à comprendre qu'une langue étrangère.

THÈMES DE CAMPAGNE

À présent que vous connaissez les bases du fonctionnement de l'univers, vous pouvez commencer à choisir le type de scénario que vous voulez créer. Vos options pour concevoir des aventures dans le jeu de rôles des Méta-Barons sont virtuellement illimitées. Vous pouvez sélectionner même quelques idées et conseils. Que les choses soient bien claires : il n'existe pas une « bonne » ou une « mauvaise » façon de faire les choses. Si les joueurs s'amusent et participent avec enthousiasme à vos scénarios, alors, en tant que maître de jeu, vous aurez gagné.

SITUATIONS

L'univers est gigantesque, vos aventures peuvent donc se dérouler n'importe où. Lorsque'il s'agit de créer de nouveaux mondes, vous pouvez imaginer tout ce qui vous semble bon, à condition d'en fixer les limites. Pour concevoir un lieu vraiment exceptionnel, vous devez en expliquer tous les recoins et abaissements, et bien appréhender l'univers comme un tout. Pour introduire des décors et des idées originales, parlez simplement d'un endroit « dangereux », pas forcément « le plus dangereux », ou bien accordez-lui d'être « le meilleur dans un secteur » et pas forcément « le meilleur de l'univers ».

Certains maîtres de jeu se concentrent sur le voyage à travers l'univers, où les personnages bavarquent partout, de planète en planète. Lors d'une aventure, ils visitent la planète de Bagdadabi-la-perte, pour lancer ensuite vers les mondes éloignés de l'Ésotérage dans l'aventure suivante. Ainsi, ils visitent mille lieux exotiques et sautent virtuellement correctement l'étrusque qui fait du jeu de rôles des Méta-Barons, un environnement de jeu passionnant.

D'autres maîtres de jeu vont situer les aventures dans un emplacement précis (comme une enclave, ou les arcaïques de Dore). Vous pouvez même limiter le jeu à un seul secteur ou une poignée de mondes. Ainsi, vos personnages explorent les lieux de fond en comble, mais vos citations devront être riches en détails.

En intégrant un nombre de mondes limité dans le paysage (pour commencer), vous pouvez vous appliquer à créer des planètes, des personnages et des décors vraiment intéressants. Même un paysage « réduit » à peine quelques mondes peut éveiller l'excitation et l'investissement, essentiels dans une partie du jeu des Méta-Barons. Bien sûr, vos personnages doivent avoir une bonne raison de venir dans votre toile de fond méticuleusement préparée. Une base militaire, une enclave, ou un parfait séduisant qui les embobèment apparemment une telle motivation. Dans une aventure de jeu réduite à une petite région de l'espace, c'est le rôle joué par les personnages qui prend alors toute son ampleur.

THÈMES DE PERSONNAGES

Vous pouvez concevoir votre campagne sur les types de personnages adoptés par les joueurs. Si vous prévoyez de lancer l'une des six campagnes, il serait bon d'en discuter d'abord avec vos joueurs, pour être sûr qu'ils veulent y participer et les encourager à créer des personnages appropriés.

Les suggestions qui suivent décrivent non seulement des types de modèles de personnages que les joueurs peuvent endosser, mais également des conseils qui permettent au maître de jeu de composer des équipes homogènes, soudées autour d'un thème, de motivations communes, etc.

LES AVENTURIERS À LOUER

Pour le lancement d'une campagne dans l'univers des Méta-Racon, la plupart des scénarios commencent ainsi... offrant au Maître de Jeu un large choix pour intégrer facilement tout type de personnages.

Dans ces aventures, les personnages appartiennent à une bande de cavaliers, avec un réseau enchevêtré de relations entre eux (pour déterminer à quel point un tel connaît un tel, utilisez la partie « Relations » dans le module de personnage). Vos héros ont un large assortiment de talents et travaillent en équipe. Inévitablement, ils ont besoin d'argent.

Les aventures débattent souvent par la recherche d'un travail... ou le travail à la recherche des personnages. Ces derniers sont contactés par un patron qui leur fait une mission : récupérer un article, pousser un hors-la-loi, livrer de la marchandise, découvrir une base pirate. Parfois, les personnages héritent d'une situation intéressante, à condition de faire les bons choix. La plupart du temps, les actions de vos personnages ne sont que la partie émergée de l'iceberg. Elles font partie d'un programme à plus grande échelle prévu par le patron, où chacun sera graduellement de plus en plus impliqué.

LES EXPLORATEURS

Les personnages servent d'explorateurs pour certaines factions : l'Éléonazar, les Techno-Teches, une petite monarchie planétaire à la recherche de nouveaux mondes à conquérir. Cette campagne peut mettre en scène divers types de personnages. Explorateur, soldat, savant, pilote, tueur d'élite, tous ces compétences peuvent être très utiles dans une expédition. Les personnages obtiennent un navire de recherche adapté à leur nombre et à leurs objectifs, et ils s'acheminent vers l'Échange, ou tout autre monde inconnu.

Les aventures consistent à explorer de nouveaux mondes, à rencontrer d'étranges créatures et à « opprimer » des races aliens exotiques. Parfois, il faut repousser les explorateurs concourants ou l'entreprise qui tente de s'emparer illégalement des concessions minières d'un tiers. À chaque aventure correspondent de nouveaux défis. Vous pouvez centrer la campagne sur l'examen des détails d'un monde dans toute leur complexité, ou étendre l'horizon des explorations aux planètes intéressantes des systèmes voisins.

LA COMPAGNIE DE MERCENAIRES

Si tous les joueurs décident de gérer des personnages de type militaire, vous pouvez lancer une compagnie mercenaire. Les modules de personnages s'intègrent pas localement « mercenaire » dans leur catégorie « type ». Il peut s'agir d'autres types de soldats, de nobles très compétents militairement, d'espions à la recherche d'un travail légitime, ou d'une équipe d'assistance (comme les dies ou les techniciens).

Les mercenaires passent leur temps à faire la guerre au nom de leur employeur. Il peut s'agir d'actions terrestres et spatiales contre les pirates, de batailles sans merci contre des mercenaires rivaux ou des forces armées, ou de personnel et d'escorte. Si vous avez plusieurs combats de masse au programme, reportez-vous au chapitre « Gestion des Combats », pour trouver quelques astuces qui rendront ce genre d'engagements à long terme divertissants pour chaque personnage individuel.

Les mercenaires se voient à d'autres tâches hors combat, telles que l'entretien du matériel, la prospection de clients, la recherche de clients et de pièces de rechange, ainsi que la

recrutement de nouveaux membres. Ils doivent aussi se maintenir à flot économiquement.

Pour une campagne de mercenaires, créez une unité à laquelle se joindront tous les personnages, établissez quelques personnages de maître de jeu pour le commandant, une petite équipe d'assistance et quelques rivaux. Fixez des objectifs militaires à court et long terme, le plus souvent liés aux intérêts de leur patron. Pour atteindre ces objectifs, les personnages doivent l'emporter sur des adversaires, alors n'oubliez pas d'inventer l'ennemi...

Pour vous faire une idée des compagnies mercenaires rivales, observez la scène du bar *Aux couleurs du régime* dans l'aventure en solitaire « Explorer à Louer ».

LES PIRATES

Si tous les joueurs veulent incarner des pirates renégats, vous pouvez lancer une campagne entièrement centrée sur leur gang, leur base d'opérations secrète et les cibles qu'ils interceptent et qu'ils pillent.

Cette campagne ressemble à une campagne mercenaire, sauf que les personnages sont des hors-la-loi, et donc pas une force militaire légitime. Les pirates n'ont pas de clientèle, ils travaillent pour eux-mêmes. Ils repèrent des cibles potentielles, les prennent en embuscade, puis ramènent le butin dans leur base secrète. Parmi leurs principales adversaires, on compte les gardes des Maganars, les milices planétaires, les escortes de convois et l'Étrégarde. Tous considèrent les pirates comme la principale menace qui pèse sur la stabilité économique et la prospérité de l'univers.

Tout module de personnage doit de talents utiles pour un gang de pirates peut être accepté. Demandez à chaque joueur une bonne raison pour que leur personnage rejoigne les pirates. Donnez à chacun une place dans l'organisation pirate à bord d'un pirate-coisier, d'un bombardier, ou dans une section d'abordage.

LES DIPLOMATES

Parfois, les joueurs préfèrent incarner des personnages qui ne recourent ni aux armes, ni à la violence pour régler les situations qu'ils rencontrent. La manière de jouer un personnage est en effet capitale, et il faudra à vos joueurs beaucoup de verve et d'imagination pour se sortir « diplomatiquement » de chaque cas de figure.

Favorisez les scénarios d'enquête et d'intrigue où règne un climat de mystère - meurtres étranges, découverte d'une pallo-carte au trésor, énigmes à résoudre... Vous devrez particulièrement travailler la psychologie et la caractériser particulier de chacun des personnages du maître de jeu, afin de rendre vivantes, animées et plus profondes les discussions qu'ils pourront occasionner avec le groupe des personnages des joueurs - contrairement à de nombreuses aventures, plus basées sur le combat, la poursuite et l'action, les enquêtes et les scènes diplomatiques de cette catégorie de scénarios reposent essentiellement sur les relations. Aussi vous faudra-t-il développer avec plus de détails les intervenants, mais aussi les décors, les ambiances, etc.

Les personnages possédant de forts potentiels dans leur attribut de Savoir et de Perception, ainsi que des compétences relationnelles ou sociales, feront d'excellents acteurs pour ce type de scénarios. Bien sûr, rien n'empêche qu'ils soient accompagnés par des personnages plus « rustiques ».



LES PERSONNAGES DU MAÎTRE DE JEU

S'il n'est pas d'histoire sans héros, il ne faut pas oublier tous les personnages souvent qualifiés à tort de « secondaires » : le méchant, ses hommes de main, les voyageurs, les commerçants, les vieilles femmes qui interprètent les présages... Ils ne constituent pas qu'une toile de fond pour agrémenter la mise en scène, ils peuvent intervenir en incarnant le danger,



en fournissant de précieux conseils aux joueurs qui se sentent perdus, en apportant une touche de comique ou... d'amour.

Lorsque vous explorez l'univers des Méta-Barons et que vous racontez l'épique de la partie, vous devez créer des personnages réalistes que vous contrôlez, nommés « personnages du maître de jeu ».

Ils permettent de faire avancer le jeu, d'orienter les personnages dans la bonne direction et de leur poser des défis. Vous dirigez tout personnage qui n'est pas endossé par un joueur... c'est-à-dire pratiquement tous les protagonistes que les personnages joueurs rencontrent dans l'histoire ? Vous avez la une grande responsabilité, mais ne vous laissez pas impressionner. Poursuivez votre lecture, et je vous livrerai tous mes petits secrets pour créer des personnages intéressants, que les joueurs pourront tour à tour haïr, apprécier ou aimer !

Fouca

QU'EST-CE QU'UN PERSONNAGE DU MAÎTRE DE JEU ?

Dans *Méta-Barons*, les principaux personnages - Orbon, Aghnar, Honorata, Tête d'Asier, Odo - rencontrent des alliés, des personnages neutres et des ennemis tout au long de leurs aventures. Tous ces personnages - les Endogardes, les sœurs Shabda-Oud, les pirates, les agents du Techno-Pontificat, et bien d'autres - servent à façonner l'histoire, jouer sur la mise en scène et soutenir ou contrarier les personnages principaux dans les moments critiques. En fait, sans ces personnages, il ne se passerait presque rien.

En tant que maître de jeu, vous créez la population de l'univers et vous imaginez des amis, des ennemis et des connaissances pour les personnages joueurs. Vous avez le choix : méchants farouches, robots manipulateurs, compagnons loyaux, mystiques riches, etc. N'oubliez pas les personnages moins spectaculaires, tels que les boutiquiers, les teneurs, les riches entrepreneurs, les citoyens des spatio-ports, les gardes chargés de la sécurité. Ils tiennent une place tout aussi importante dans l'histoire que les autres.

Ne vous affolez pas, il n'est pas question ici de créer un nombre infini de personnages, qui remplissent l'univers tout entier. Vous devez choisir avec soin les personnages du maître de jeu qui joueront un rôle central dans votre aventure, et les définir dans le détail. Ensuite, sélectionner les personnages moins importants et définir leur background et leur caractère. Enfin, pensez aux anonymes qui ne requièrent qu'une brève mention. Vous pouvez répartir vos personnages dans trois catégories : premiers rôles, seconds rôles et simples figurants.

LES PREMIERS RÔLES

Sans premiers rôles, l'aventure ne serait qu'un méandre dans l'univers, sans but, sans point de mire. Si Aghnar n'avait pas poussé les princesses Shabda-Oud, il ne les aurait jamais vaincues, n'aurait pas épousé Odo et... ne serait jamais devenu le grand baronnet *Méta-Barons*. Il serait resté à la maison, se serait entraîné à suivre les rites de combat antiques

hérités de sa famille, mais il aurait broyé du noir sur la mort de ses parents et sur sa vie d'animal terré.

Si les premiers rôles font toujours évoluer l'intrigue, ils ne s'opposent pas nécessairement aux personnages joueurs. Ainsi, Honorata enseigne à Aghnar les techniques des Shabda-Oud et les traditions de combat que les *Méta-Barons* honorent. Sans sa mère, Aghnar n'aurait jamais été capable d'accomplir ses exploits abarissants.

Ce type de personnages jouent un rôle de premier plan dans votre aventure ou votre campagne, il est conseillé d'établir un modèle de personnage dont vous dessinez la liste des compétences, à qui vous attribuez des codes clés et dont vous consignerez les informations relatives à son background et à sa personnalité. Ainsi, vous pourrez maîtriser les forces, les faiblesses et les ambitions du personnage.

Reportez-vous au chapitre « Aventures et Scénarios » pour obtenir des conseils sur l'utilisation des premiers rôles dans la construction d'une aventure ou d'une campagne.

LES SECONDS RÔLES

Les seconds rôles servent généralement de soutien aux premiers rôles qui s'efforcent d'atteindre un objectif. Par exemple, l'Empereur et l'Impératrice - personnages principaux dans les premiers épisodes de la saga des *Méta-Barons* - sont aidés par des seconds rôles tels que le Général Tharo et les Menteks impériaux. Sans eux, les premiers rôles deviennent agit seuls, ou avec l'aide de figurants parfois incomplètes.

Vous n'êtes pas obligé de passer beaucoup de temps à créer les seconds rôles. Contentez-vous de consigner leurs attributs et compétences, ainsi que de noter quelques phrases sur leur background et leurs personnalités respectives. Inutile d'entrer dans le détail comme sur une fiche de personnage complète. Il suffit d'avoir assez d'informations pour mettre le second rôle en scène.

LES FIGURANTS

Les figurants sont les personnages anonymes, sans visage, qui commandent les cataséas, servent à boire dans la taverna



profilés des mercenaires, ou gardent l'empire où vous êtes censé pénétrer sans problème, etc. Les intentions, le background et le caractère de ces personnages importent peu - vous pas du tout - dans le cadre de l'aventure. Ils ont un rôle précis à jouer, comme aider ou entraver les personnages joueurs, mais ils ne comptent pas dans le conflit global.

Vous pouvez facilement résumer les caractéristiques de ces personnages comme suit :

Le Pirate. Tous leurs attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 3D, Esquive 3D+2, Armes à feu 4D+1, Vigueur 3D+1, Perception 3D. Mouvement 10. Pistolet de guerre (5D de dommages).

Toutefois, vous voudrez peut-être attribuer à ces personnages non décrits l'essencielité qui les distinguera des milliards de créatures en errance dans l'univers. Avec ces petits « plus », les personnages joueurs se souviendront de ces figurants, même s'ils ne retiennent pas leur nom.

Reportez-vous aux sections ci-dessous pour étoffer les personnages du maître de jeu.

CONSTRUIRE DES PERSONNAGES DU MAÎTRE DE JEU

Il y a beaucoup d'idées à prendre en compte lors de la création d'un personnage de maître de jeu. Vous pouvez choisir de passer sur certains idées pour en détailler d'autres, selon le rôle que vous entendez attribuer au personnage dans l'aventure. Par exemple, peu importe qu'un petit armurier ait une femme, deux enfants, un mesog apprivoisé et un vaisseau aérien de base, si sa seule et unique fonction dans l'aventure est de vendre quelques renseignements aux personnages joueurs à propos des dernières livraison d'armes dans le secteur.

D'un autre côté, les grands méchants de l'histoire et les personnages récurrents exigent une foule d'informations. Vous aurez besoin de savoir qui sont leurs alliés ou leurs ennemis, les compétences qu'ils possèdent, ou de combien de kublars ils disposent, car vous ne pouvez pas prédire toutes les situations dans lesquelles les personnages seront peut-être impliqués.

Lorsque vous créez un personnage de maître de jeu, parcourrez les sections qui suivent et consignez les informations dont vous pensez avoir besoin sur le sujet. Naturellement, vous pouvez toujours rédiger une description détaillée et vivante de chaque personnage, mais c'est une lourde tâche pour une si courte apparition dans le jeu. Vous pouvez également inventer un personnage qui jouera un rôle bref de figurant plus tard. Notre petit armurier ne fera qu'une apparition de cinq minutes dans l'aventure - il faudra quand même indiquer ses attributs et compétences de base, comme celle de Négocier. Si vous voulez quand même détailler son profil, en prévision d'un rôle plus important dans la prochaine aventure, vous pouvez détailler plus amplement sa famille, son caractère, etc.

LE RÔLE DU PERSONNAGE

Quel est le rôle du personnage dans l'aventure ? Voulez-vous en faire le bon compagnon des personnages joueurs, toujours prêt à leur fournir de précieuses informations ? Est-il là pour donner le ton et l'honneur ? Son côté comique soulagera-t-il la tension ? Est-il le Grand Méchant du jeu ou un simple obstacle qui empêche les personnages d'accomplir leurs objectifs ?

CRÉATION ACCÉLÉRÉE DES PERSONNAGES DU MAÎTRE DE JEU

Vous êtes pressé et vous devez créer quelques personnages de maître de jeu en deux temps trois mouvements ? A la fin de ce livre, jerez un coup d'œil aux modèles de personnages. Vous voulez un pelote à pages ? Sur la fiche correspondante, relisez les informations relatives au background et au Code d'Honneur, notez l'équipement requis et examinez les attributs et compétences. Mettez ensuite 1D ou 2D dans certaines compétences importantes, et c'est parti ! Les modèles ont été conçus pour que maître de jeu et joueurs puissent créer des personnages réalistes et adaptés à l'univers des Méta-Barons.



Certains personnages jouent un large éventail de rôles, tout à tour drôles et aimables - comme les robots Lothar et Tauto-ou fainéants et managants, à l'image des sorcières Shabdu-Ood. Ils peuvent même agir à l'insu des joueurs, comme Honorata et ses multiples intrigues visant à aider la lignée des Méta-Barons à se perpétuer.

OBJECTIFS

Que veut ce personnage de maître de jeu ? Quels désirs a-t-il ? Quels objectifs espère-t-il atteindre ? La réponse à ces questions vous aidera à décider comment un personnage de maître de jeu réagira face aux personnages joueurs. Il a peut-être intérêt à leur vendre de l'information, à moins qu'il ne les traque pour la prime placée au-dessus de leur tête.

Ses objectifs peuvent également n'avoir aucun rapport avec ceux des personnages joueurs. Peut-être veut-il acquérir un mode de locomotion pour devenir voyageur de commerce des armées. Qui nous dit qu'il n'espère pas gagner un poste d'honneur au service de l'Empire ? A moins que son seul but ne soit de mettre la main sur un petit coffret de kublars...

Le maître de jeu doit inventer des objectifs intentionnels, afin que ses personnages viennent consier la partie. Que se passe-t-il par exemple si un personnage de maître de jeu s'exclame « Tu m'en dois un », en parlant d'un service et non d'un kublars ! Eh bien notre protagoniste viendra enchevêtrer les fils de l'aventure. Au moment où ses « débiteurs » s'apprêteront à s'infiltrer dans une base de pirates, pour dérober les plans chrono-sensibles d'un raid massif, ce personnage de maître de jeu viendra réclamer une faveur. Sa fille, née dans l'esclavage, peut être transportée Dieu sait où dans les jours qui viennent. Si les personnages joueurs ne lui viennent pas en aide immédiatement, peut-être ne reverra-t-il jamais sa fille - et qui sait si le raid massif des pirates n'est pas lié à la disparition de celle-ci... Les joueurs se voient confrontés à un douloureux dilemme, d'où une intrigue à suspense mémorable.

APPARENCE

La meilleure façon de distinguer un personnage du maître de jeu d'un autre, c'est son aspect physique. Le personnage est-il séduisant, en bonne forme physique, malade ? Porte-t-il des tatouages, des cicatrices ? Comment s'habille-t-il : de façon purement futuriste ou moderne-médiévale ?

L'apparence couvre des domaines tels que la tenue (tape-à-l'œil ou misérable), la présence (menaçante ou amicale), les caractéristiques et les manières (tels services, bégaitements, démarche, etc.), ainsi que toute autre particularité physique ou caractéristique - pour en savoir plus, voir la section « Comportement » qui suit.

L'apparence d'un personnage ne vous aide pas seulement à l'identifier. Un homme aux cheveux blancs, saisi de tremblements insupportables et incapable de tenir longtemps debout, aura sur les personnages joueurs un tout autre effet qu'un grand et mince contrebandier qui pointe un sniper-pistolet sur le spectateur innocent le plus proche.

Amusez-vous aussi à tromper les joueurs avec l'apparence de vos personnages de maître de jeu. S'ils sont à la recherche d'un informateur pitoyable, par exemple, présentez une gamine de 12 ans, vêtue d'une salopette grasseuse. Quand elle s'approche des personnages joueurs, ils lui diront probablement de dégager, pensant qu'ils ont autre chose à faire. A moins qu'ils ne tombent sur une beauté fatale aux cheveux de jais, en quête d'assistance. En réalité, elle peut travailler pour une unité mercenaire locale et les sauter à la trace, persuadée que son charme incomparable les persuadera à sympathiser avec elle - et à baisser les armes.

Comme pour les personnages maîtres importants, attribuez à chacun une particularité qui permettra aux personnages joueurs de reconnaître leur interlocuteur au premier coup d'œil. Par exemple, votre châtelain criminel peut porter un énorme médaillon d'argent autour du cou. S'il le tripote sans averti quand il parle aux personnages joueurs, il attirera leur attention, et ces derniers s'en souviendront quand vous leur direz : « Une personne s'approche, et la famille environnante reflète un grand drague au bout d'une chaîne pendue ». Les joueurs sauront tout de suite à qui ils ont affaire et s'enfuiront avant même qu'il ne s'approche - surtout s'ils lui doivent de l'argent...

BROQUILLER LA PISTE AUX JOUEURS

N'hésitez pas à « traversez » ou mélanguez du temps à autre. C'est particulièrement important lorsque vous avez affaire à des joueurs confusés. Ne mettez pas en avant votre principal « méchant » - la ou les qui tout le monde l'attend pour le piège. Entourez-le d'une atmosphère de mystère - par exemple, pendant toute une série d'aventures, les personnages joueurs peuvent être persuadés que le méchant qui leur cause tous ces problèmes est un petit seigneur criminel nommé Sauray. Lors de face-à-face final, ils se rendent compte qu'ils l'ont, et vous êtes dans un pétrin qui par un été antérieur plus passés, ne Prince du crime, un contrôleur de l'Économie, que autre encore ?



COMPORTEMENT

Le comportement offre une autre solution pour distinguer les personnages les uns des autres. Ce personnage est-il constamment sur les nerfs ? Veut-il toujours être le centre d'attention ? Veut-il se rendre utile, obéit-il ce qu'il voit en jouant sur les menaces ? Inspire-t-il la confiance à ceux qui l'entraînent ? Est-il craint, méprisé, ridiculisé ?

Le comportement permet de résumer la personnalité du personnage dans des situations normales et exceptionnelles. Pour les seconds rôles et les figurants, prenez la peine d'indiquer une ou deux caractéristiques comportementales. En revanche, dès qu'il s'agit d'un premier rôle, vous devrez explorer le comportement en détail et peut-être même fournir une explication de certains manies ou tendances - par exemple, un personnage qui ne s'assoit jamais car, enfant, il était dans une école militaire où la position assise était considérée comme un signe de paresse.

Les comportements ont une autre fonction, secondaire : ils permettent d'anticiper la réaction du personnage face à telle ou telle situation. Si un technicien de spatio-port est trop bavarde, il dira peut-être - par accident - aux officiers de sécurité locaux, arrivés après les personnages joueurs, qu'un groupe de voyageurs recherchés vient de lui poser une foule de questions sur un entrepôt très surveillé. Certains d'avoir attiré l'attention, ce qui est peut-être vrai, les joueurs vont être surpris en réalisant qu'un escadron armé de la sécurité les attend devant l'entrepôt pour les arrêter.

Essayez de définir au moins un élément de comportement pour chaque premier rôle que vous serez amené à créer. Les joueurs le reconnaîtront plus facilement, et il vous sera plus facile de rentrer dans le peau du personnage lorsque vous jouerez son rôle lors d'une aventure.

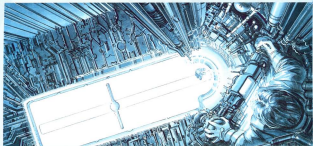
BACKGROUND

Tout premier rôle doit posséder un milieu, une histoire, un cadre de vie, bref un background complexe et haut en couleur. La description d'un background répond à plusieurs objectifs. Cela vous aide d'abord à mieux comprendre le caractère d'un personnage donné, car le background joue un grand rôle dans le développement psychologique.

Ensuite, cela empêche les personnages joueurs de deviner immédiatement les motivations d'un personnage de maître de jeu, voire de découvrir son identité réelle. Tel personnage peut sembler superficiel au début, mais à mesure que les joueurs traitent avec lui, ils découvrent la profondeur inattendue de son histoire. Par exemple, lorsqu'Aghar demande la main d'Odla, il ne lui révèle pas son identité de Méta-Baron. Il se présente devant Odla comme un simple aspirant. Lorsqu'il révèle son extraordinaire pouvoir, Odla, qui ne sait rien de son passé, est d'autant plus étonnée.

Le background d'un personnage peut inclure tous types d'informations, de ses liens familiaux à ses amis d'enfance, en passant par son éducation et son parcours professionnel. Selon le personnage, vous pouvez évoquer des épisodes traumatisants, des adhésions politiques, d'anciennes relations, des échecs, des résistances, des croyances religieuses... Essayez de bien différencier les personnages entre eux, afin que les joueurs ne puissent pas dire : « Encore un chasseur de têtes impitoyable qui essaie de régler ses histoires de famille ».

Souvenez-vous, la diversité est l'atout maître de votre scénario pour accrocher les joueurs !



ATTRIBUER LES ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

Une fois que vous avez dessiné le profil d'un personnage, fixez ses attributs et compétences - cela suffira la plupart du temps, sauf pour certains personnages qui imposent un travail plus soigné.

Suivez les instructions ci-dessous :

Code IN	Description
1D	En-dessous de la moyenne d'un attribut
2D	Moyenne des attributs et compétences
3D	Niveau moyen d'entraînement
4D	Niveau professionnel d'entraînement
5D	Talent au-dessus de la moyenne
6D	Considéré comme le meilleur de la ville ou d'une zone géographique. Environ 1 personne sur 100 000 possède ce talent à ce niveau de compétence
7D	Parmi les meilleurs d'un continent. Environ 1 personne sur 10 000 000 possède un entraînement à ce niveau de compétence
8D	Parmi les meilleurs d'une planète. Environ 1 personne sur 100 000 000 possède un entraînement à ce niveau de compétence
9D	L'un des meilleurs de plusieurs systèmes de la rose. Environ 1 personne sur un milliard possède une compétence à ce niveau
10D	L'un des meilleurs dans un secteur
11D	L'un des meilleurs dans une galaxie
12D+	L'un des meilleurs dans l'univers

POINTS DE PERSONNAGE ET D'AMARAX

Tous les méchants qualifiés de « chair à canon » - tels que les soldats des troupes de sécurité, les hommes de main, les pirates... - n'ont ni Points de Personnage, ni de points d'Amarax. Les méchants « mineurs », dont la carrière ne dépend pas de l'intrigue, peuvent avoir de 1 à 3 Points de Personnage, mais généralement aucun point d'Amarax. Les

méchants récurrents, présents dans plusieurs aventures ou sous-films du principal méchant, ont de 4 à 10 Points de Personnage et, selon le bon vouloir du maître de jeu, un ou deux points d'Amarax.

Les méchants principaux, qui peuvent être utilisés sur toute une campagne et font partie intégrante d'une aventure, ont au moins 11 Points de Personnage - certains dépassent même les 50 Points de Personnage ! - et disposent souvent d'au moins trois points d'Amarax.

Le nombre de Points de Personnage ou d'Amarax est illimité.

LA RÉDACTION RAPIDE

Pour les méchants principaux, vous pouvez utiliser une fiche de personnage classique consacrée au personnage. Pour les personnages mineurs, rédigez simplement un résumé en utilisant la méthode accélérée et la fiche présentée dans la page précédente.

TYPES DE PERSONNAGES

Les profils qui suivent représentent les personnages de maître de jeu typiques que les joueurs seront amenés à rencontrer. Vous pouvez personnaliser à votre guise les attributs et compétences de chacun. Ce ne sont que des approximations, à modifier en fonction des assets des personnages joueurs et de la complexité du scénario.

Si vous avez besoin d'un autre type de personnage, tel que chasseur de têtes, explorateur, négociant ou autre, vous pouvez le profiler selon l'un des modèles décrits ci-après. Lorsque vous créez un nouveau type de personnage, mettez à jour les attributs et compétences - ils vous serviront peut-être pour un autre personnage, même si son caractère est diamétralement opposé.

ENDOGARDE TYPE

Les Endogardes sont au service de l'Empereur, à la fois gardes du corps personnels, force opérationnelle spéciale et unité militaire d'élite pour l'Empire. Leur présence indique

servent une activité officielle de l'Empire dans la zone. Ils sont sur le front dès qu'une menace pèse sur la sécurité de l'Empire, comme indiqué dans les chartes très subjectives de la politique impériale.

Explorateur type. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 4D, Bagarre 4D, Esquive 3D, Armes à feu 7D, Corps à corps 4D, Savoir 2D, Intimidation 3D, Tactique 4D, Mécanique 3D, Artillerie 4D, Piloteage 4D, Conduite 4D, Perception 3D+1, Commandement 3D+1, Recherche 4D+1, Vigance 3D+2, Technique 2D, Poissonage 3D, Mouvement 10. Points de personnage 7. Multi-coups (6D de dommages, ou lance grenades 7D), Electro-progrès (VIGUEUR+1D+2 de dommages), Armure d'Édougards (+2D VIGUEUR pour résister aux dommages, -1D Agilité), casque avec lunettes de vision (+3D Perception longue distance et Recherche) et casque-com (rollant en permanence tous les Édougards entre eux).

PIRATE TYPE

Il existe des pirates de toutes sortes, de toutes tailles et de tous niveaux de compétence. La plupart savent aussi bien piloter un vaisseau spatial que combattre sur le terrain. Selon la taille de leur gang, ils peuvent être ultra-spécialisés dans l'artillerie, le pilotage, la technique et l'alsandage, ou bien savoir changer radicalement de poste en un instant.

Pirate type. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 3D+1, Bagarre 4D+1, Esquive 4D+1, Armes à feu 4D+1, Corps à corps 4D, Mécanique 3D+2, Artillerie 4D, Piloteage 4D+2, Perception 3D, Escroquerie 4D, Recherche 4D, Vigance 3D, Technique 3D, Réparation (instrumentation de vol 4D), Poissonage 3D, Mouvement 10. Points de personnage 2. Veste blindée (+1D de rigueur pour résister aux dommages, torso uniquement), pistolet de guerre (3D de dommages), combinaison intégrale.

MERCENAIRE TYPE

Comme les pirates, les mercenaires sont formés pour remplir un large éventail de tâches militaires : patrouille, artillerie, pilote, capro-spécialiste, commandant... Ils reçoivent souvent un entraînement top niveau par rapport au pilote moyen, mais cela dépend de leur professionnalisme et de leur expérience du combat. Il faut également savoir que l'équipement des mercenaires dépend de leurs ressources et de leurs clients.

Mercenaire type. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 4D, Bagarre 3D, Esquive 3D, Armes à feu 6D, Corps à corps 3D, Mécanique 3D, Artillerie 3D, Piloteage 3D, Perception 3D, Recherche 4D, Discrétion 4D, Vigance 4D, Escalade/abris 3D, Poissonage 3D, Mouvement 10. Points de personnage 5. Pièces d'armure (+1D VIGUEUR pour résister aux dommages), électro-piloteur (VIGUEUR+1D+2 de dommages), fusil laser (3D de dommages), supra-pistolet (3D de dommages).

GARDE TYPE DE LA SÉCURITÉ SPATIO-PORTUAIRE

La plupart des spatio-ports disposent d'une force de sécurité pour maintenir la paix et appliquer les lois locales. Ces gardes aident également les autorités de la StellCom à inspecter les avions-cargos et à prélever les droits de douane. Ils ne constituent pas le haut du panier, car ils sont souvent recrutés dans la population locale et n'ont aucun scrupule à exprimer - voire à imposer - leurs préjugés personnels envers les étrangers, les représentants de commerces, bref tous ceux qui éveillent des soupçons...

Garde type de la sécurité spatio-portuaire. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 3D+2, Esquive 4D, Armes à feu 4D, Corps à corps 4D, Barrosculture 3D, Mécanique juridique 3D, Mécanique 2D+2, Piloteage 3D, Perception 3D, Recherche 4D+2, Vigance 3D, Poissonage 3D, Mouvement 10. Casque-com, matrasque parabolante (3D de dommages parabolants), uniforme, Viper-pistolet (4D de dommages).

INSPECTEUR MOYEN DE LA STELLCOM

Les inspecteurs de la StellCom embarquant sur les vaisseaux, inspectent la cargaison à la recherche de contrebande, sanctionnent toute violation des Codes du Commerce et de la Sécurité à bord d'un vaisseau spatial, et préparent les droits de douane et les amendes. Ils forment leur nez partout, avec une seule idée en tête : faire passer un sale tour au pilote. Ces inspecteurs contrôlent également l'entrée et la sortie des marchandises et des passagers dans les principaux terminaux des spatio-ports - si vous le souhaitez, vous pouvez appliquer les mêmes attributs et compétences aux contrôleurs de l'Économie, car ils exercent les mêmes fonctions.

Inspecteur StellCom moyen. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Esquive 3D, Armes à feu 3D, Savoir 3D, Barrosculture 4D, Commerce 4D, Intimidation 4D, Mécanique juridique 3D+2, Perception 3D+2, Négocier 4D, Investigation 4D+2, Recherche 3D+2, Technique 3D, Oubliateur (interfaçage/réparation) 3D+2, Sécurité 3D+2, Poissonage 3D, Mouvement 10. Point de personnage 3. Pistolet de défense (5 coups, 3D de dommages), uniforme raffiné, vidéo-com portatif, classeur ES.

EXPLORATEUR TYPE

Les explorateurs travaillent pour l'Économie, les pirates, les Planètes Coloniales, les mercenaires, l'Empire ou les industriels des magnétons - mais quel que soit leur client, ils partagent toujours les mêmes atouts et les mêmes compétences. Ce sont en général des solitaires, qui maîtrisent parfaitement les techniques de surveillance et d'exploration des planètes, et les techniques plus physiques de survie dans des environnements difficiles. Ils sont souvent sources de renseignements précieux sur les zones astrographiques, incorporées ou déjà colonisées.

Explorateur type. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 2D+2, Esquive 3D+2, Armes à feu 3D+2, Savoir 4D, Astrographie 3D, Service 3D, Mécanique 3D, Piloteage 4D, Capteurs 4D, Perception 3D, Recherche 3D+2, Discrétion 3D+1, Technique 3D, Oubliateur (interfaçage/réparation) 4D, Première secours 4D, Poissonage 3D, Mouvement 10. Points de personnage 2. Pistolet de défense (3 coups, 3D de dommages), classeur ES, combinaison intégrale, lunettes de vision (+3D Perception longue distance et Recherche).



PILOTE COMMUN

Comme les explorateurs, les pilotes travaillent sur commande. Peu importe le client, pourvu que les lublars rentrent. Certains restent à la disposition de la même entreprise pendant des années, tandis que d'autres changent fréquemment de client et vendent leurs services à des mercenaires, de petites sociétés, des forces planétaires, des pirates...

Les conducteurs peuvent piloter partout, et pour n'importe qui, mais tout se paie.
Pilote commun. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 3D+1, Armes à feu 4D, Manœuvres en apesanteur 4D+1, Savoir 3D, Astronomie 4D, Barroscopie 4D, Commerce 4D, Mécanisme juridique 4D, Mécanique 4D, Astro-vue 5D, Communication 5D, Artillerie 5D, Pilote 6D, Capteur 5D, Escouade de protection 5D, Conduite 5D, Perception 5D+1, Négocié 4D, Technique 3D+1, Océanisme (interfaçage/paratonner) 4D+1, Réparation/Instrument de vol 5D+1, Prémunition 6D, Mouvement 10. Points de personnage 2. Pistolet de défense (3D de dommages), combinaison de vol, casier 5/5, casque de pilote.

CHASSEUR DE TÊTES MOYEN

Un grand nombre d'organisations ou d'entreprises recrute des chasseurs de têtes pour traquer et ramener des individus, recherchés pour diverses raisons allant du délit mineur à la haute trahison. Les chasseurs de têtes ont pour rôle de les ramener, enlever et contre tout. Ce sont des prédateurs confirmés, capables de poursuivre leur proie fuyante et de la capturer dans n'importe quel état - vivant, légèrement blessé, paralysé ou mort.

Chasseur de tête moyen. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 4D, Bagarre 3D, Equipe 5D, Armes à feu 6D, Savoir 3D, Barroscopie 3D+2, Intimidation 4D, Connaissance de la rue 4D, Perception 4D, Escouade 4D+2, Investigation 5D, Recherche 5D, Discrétion 4D+2, Vigance 3D, Prémunition 6D, Mouvement 10. Points de personnage 2. Vestre blindé (+1D VIGNEUR pour résister aux dommages, torso seulement), pistolet de guerre (3D de dommages), matraque paralyzante (5D de dommages paralyzants).

PROPRIÉTAIRE DE BAR /BOUTIQUE TYPE

Le propriétaire d'un bar ou d'une boutique se soucie principalement de rester au comptoir, et de servir ses clients. Il ne cherche pas les ennuis, sauf s'ils ont en tête un petit profit à faible risque. À part cela, il s'occupe à ses affaires, l'essentiel étant de protéger ses investissements.

Propriétaire de bar/boutique type. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Savoir 3D, Commerce 4D, Mécanisme juridique 3D+2, Connaissance de la rue 3D+1, Perception 3D, Négocié 4D, Escouade 3D+2, Technique 3D, Océanisme (interfaçage/paratonner) 3D+2, Prémunition 6D, Mouvement 10. Points de personnage 1. Vitres en verre, pistolet de défense (5 coups, 3D de dommages) ou matraque paralyzante (5D de dommages paralyzants).

DÉTECTIVE PRIVÉ MOYEN

Moyennant une rétribution forfaitaire, les privés fournissent à leurs clients toute une gamme de services allant de la surveillance rapprochée à la collecte d'informations, en passant par la protection discrète, etc. Très rusés, ces excellents



connaisseurs de la rue sont avant tout de purs professionnels. Leur licence leur accorde une certaine légitimité et leur permet parfois d'accéder à des renseignements qui ne sont pas disponibles pour tout le monde. Ils entretiennent des rapports - bons ou mauvais, mais jamais négligeables - avec les forces de l'ordre locales, et qui les aide à remplir certaines missions.

Détective privé moyen. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 3D, Equipe 4D, Armes à feu 4D, Passe-passe 4D, Savoir 3D, Intimidation 3D+2, Mécanisme juridique 4D, Recherche 4D, Négocié 4D+2, Escouade 3D, Investigation 5D, Recherche 4D+2, Discrétion 4D+2, Technique 3D+2, Océanisme (interfaçage/paratonner) 3D+1, Sécurité 3D, Prémunition 6D, Mouvement 10. Points de personnage 2. Vitro-casque portant, long manteau et chapeau sans bords, Veste-pistolet (4D de dommages).

MENDIANT TYPE

Les centres-villes de chaque planète grouillent de mendiants sans-logis. Ces enfants de la rue mendient, empruntent et volent pour leur survie, dans une société qui ne leur jette que des pierres. Leur expérience d'œuvre souvent ardue, car ils connaissent la ville dans ses moindres recoins, et peuvent entrer et sortir sans être vus de zones normalement inaccessibles. Excellent aussi : après un vol à la rue parfaitement réussi, ils peuvent s'enfuir à toutes jambes. Chez eux, certains veinards peuvent gagner quelques poignées de lublars lorsque des personnages recrutés pour main-d'œuvre - pas très fiable - pour accomplir des missions louches.

Mendiant type. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 4D, Equipe 4D, Passe-passe 3D, Larcin 4D+2, Savoir 3D, Mécanisme juridique 3D+2, Connaissance de la rue 3D+2, Volonté 4D, Perception 4D, Escouade 3D, Recherche 4D, Discrétion 3D, Prémunition 6D, Mouvement 10. Points de personnage 2. Hurlions.

BRUTE TYPE

Chaque ville a ses foules de brutes épaisses incontrôlables, souvent recrutées pour divers travaux illégaux qui requièrent la force - mais pas un grain dans le ciboulet. Ces brutes vadrouillent dans des sombres allées, les bars louches et les bâtiments en ruine, dans l'espoir qu'un promeneur inconscient leur offrira l'occasion de se déboulé, ainsi que quelques lublars. Ils n'hésitent pas à user de la force pour obtenir ce qu'ils veulent, mais s'ils ont mal jugé leur adversaire, ils prennent généralement un vilain retour de bâton. Les brutes aiment engager le combat, se battre et voler les plus faibles - il faut bien se trouver des occupations, non ?

Brute type. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : Agilité 3D, Bagarre 3D+2, Equipe 3D+2, Corps à corps 4D+2, Intimidation 4D+2, Connaissance de la rue 3D, Perception 3D, Escouade 4D, Vigance 4D, Prémunition 6D, Mouvement 10. Hurlions, vitro-poignard (VIGNEUR+1D de dommages).



CRÉATURES & MONSTRES

Inévitable pionnier de la galaxie, vous explorez chaque jour des planètes isolées où domine l'imprévu : anomalies atmosphériques indétectables par les capteurs, strates géothermiques qui s'effondrent sous vos pieds, ouragans acides de pluie acide et... rencontres insolites !
Derrière ces farouches créatures, et même devant la faune extra-terrestre de mondes connus, vous devez relever les défis les plus redoutables.



De gentils rustauds, ces créatures ? De simples machines utiles ? La plupart du temps, certes. Mais sur une planète inexplorée ou dans les régions reculées de mondes colonisés, le danger vous guette à chaque pas. Des bêtes sauvages se battent parfois pour protéger leur territoire. Vous pourrez peut-être les apprivoiser et vous faire obéir. À défaut, une seule solution s'impose : la fuite.
L'univers se compose d'une myriade de planètes. Ouvrez l'œil : une multitude de bêtes sauvages vous espionnent. Découvrez-les en explorant l'univers des Méta-Barons. Un conseil, pourriez cette lecture et vous en saluez plus sur l'identification des créatures dans le jeu. Certains spécimens faciliteront vos pérégrinations et d'autres serviront de modèles pour la création de vos propres créatures.

POUR

QUE SONT LES CRÉATURES ?

Dans le jeu de rôles, les créatures sont des êtres vivants qui ne s'appuient pas sur la raison pour interpréter leur environnement. Elles se font uniquement à leur instinct.

Cela ne signifie pas que toutes les créatures sont stupides. Un grand nombre d'entre elles sont rusées et peuvent même apprendre des commandes et des astuces simples, mais elles ne sont pas considérées comme des espèces intelligentes : elles restent principalement animales.

Les créatures ne possèdent pas le même nombre d'attributs que les espèces intelligentes ; seules leurs sont accordées l'Agilité, la Perception et la Vigance.

RÔLE DES CRÉATURES DANS LE JEU

Il y a plusieurs façons d'intégrer les créatures dans un scénario de jeu de rôles des Méta-Barons. Trop souvent négligées, elles se voient concéder à un rôle secondaire : l'adversaire en situation de combat. Outre cette fonction classique, ces animaux exotiques peuvent pourtant assumer multiples tâches. À la fin du chapitre, vous découvrirez qu'ils peuvent épicer une session de jeu, ou servir de modèles d'inspiration pour vos propres créations.

MONTURES ET BÊTES DE SOMME

Les humains dessinent souvent les créatures qu'ils rencontrent pour les monter ou transporter des marchandises. Vous pouvez également utiliser les animaux de ce type pour donner au décor une atmosphère plus primitive : les joueurs sauront que leur personnage se trouve dans une région sauvage, peu développée s'ils doivent compter sur des bêtes de somme pour se déplacer, au lieu d'utiliser un mode de transport high-tech comme un vaisseau. Pendant qu'elle élevait son fils dans la froide contrée d'Assasira, Hononata en parvint à dresser un éolodactyle sauvage pour en faire sa monture volante.

ANIMAUX DOMESTIQUES

Pour joindre l'utile à l'agréable, il suffit de transformer les créatures en animaux de compagnie. Un personnage joueur peut dresser une créature agile pour qu'elle aille ramasser de petits objets, ou le préviennent si une personne hostile approche. Tout animal domestique ajoute du piment et de l'humour à l'aventure, mais son éducation ne doit pas compter sur le jeu lui-même. Quand il était petit, Aghnar von Salza s'est pris d'amitié pour un crapaud laidetoux. Il l'a gardé comme compagnon, jusqu'au jour où il a dû le tuer... pour apprendre à contrôler ses émotions !

ALIMENTATION

Dans des cas d'extrême urgence, les joueurs oublient trop souvent ces animaux pour survivre. Des personnages échoués sur une planète inconnue peuvent partir à la chasse pour reconstruire leurs ressources. Cette quête se transforme parfois en de remarquables parties de chasse, ou donne un nouveau tour à l'intrigue. Dans certaines situations, les peaux de bêtes permettent aux personnages de se vêtir, leurs os servent d'outils de base etc.

PREDATEURS

Dans une partie de jeu de rôles, l'entrée en scène de prédateurs peut garantir surprise et montée d'adrénaline, et compliquer singulièrement la vie des joueurs. Prenons l'exemple de quelques personnages embusqués dans la jungle, préparant un mauvais coup contre un camp de pirates. Soudain, une horde de gros arctans volants leur tombe dessus. Mieux vaut alors gérer la situation avec sang-froid pour se débarrasser des impondrants sans éveiller l'attention des pirates.

RENCONTRES FORTUITES

Les créatures enrichissent littéralement les scénarios, surtout dans un environnement mystérieux que les personnages découvrent. Vous pouvez concevoir des créatures qui déroutent les « objets brillants » en attirant positivement certains personnages, des troupes d'animaux qui fouillent sur le camp d'un personnage et le réduisent en miettes, ou toute invention qui permette de coater les joueurs...

CONCEPTION DE CRÉATURES

Parvenu à un certain niveau, vous pourrez créer vos propres animaux pour le jeu des Méta-Barons. Dans un univers accueillant une myriade de plantes habitables, vous avez le champ libre pour créer des animaux exotiques et originaux.

Procédez comme pour les personnages du maître de jeu. Ne vous compliquez pas trop la tâche. Évidemment, si vous prévoyez une créature qui jouera un rôle central dans une session de jeu, faites travailler votre imagination. Mais s'il s'agit d'une scène brève, inutile d'habiller votre créature de plumes en cap. Définissez simplement des codes clés qui en feront un assistant au tantinet roses pour les personnages joueurs.

Vous manquez d'inspiration ? Pensez à inventer son habitus, détailler ses comportements, ses modes d'attaque, à vous de jouer. D'où vient votre créature ? De l'évolution naturelle, ou d'une expérience Techno-Techno qui aurait mal tourné ? Que ce soit une créature amicale ou un prédateur ? Comment chasse-t-elle ? A-t-elle l'ouïe fine, un flair aiguisé ? Se capture-t-elle facilement ? Bref, possèdè-t-elle des atouts intéressants, voire dangereux ? Répondez à ces questions et vous enrichirez le déroulement de votre session.

ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES DES CRÉATURES

Toutes les créatures du jeu de rôles des Méta-Barons possèdent leurs attributs et compétences. Il ne s'agit bien sûr que de « moyennes », qui peuvent considérablement varier d'une créature à l'autre. Voici comment se compose la description d'une créature :

Titre : présentation rapide et classification de la créature.

Attributs et compétences : les créatures non intelligentes n'ont pour attributs que l'Agilité, la Perception et la Vigance. Certains disposent de compétences telles que Bagarre, Escalade/Saut, Mammelles en apesanteur, ou Natation pour représenter leurs capacités naturelles.

Les créatures utilisent leur Vigance ou leur compétence Bagarre pour se battre, et Vigance pour évaluer les dommages. Certaines créatures sont dotées de griffes, de pinces ou de dents qui peuvent causer des dommages plus importants. Pour le savoir, reportez-vous à « Atouts ».

Abats : cela vous indique toutes les capacités particulières ou les traits naturels susceptibles d'aider la créature. Les abats peuvent inclure les griffes, l'armure, la respiration sous l'eau, et un grand nombre de capacités ou d'ouïls variés.

Mouvement : Mouvement moyen pour la créature. Si la créature a deux modes de mouvement principaux ou plus, ils sont tous répertoriés.

Taille : fourchette de tailles normales pour les spécimens adultes de la créature.

Échelle : en règle générale, la créature est à l'échelle du personnage, mais certaines espèces immenses atteignent une échelle dite véhiculaire.

Sauvagerie : si la créature peut être montée, un code de sauvagerie est indiqué. Au lanceur, ce code de s'oppose à la compétence Équitation du personnage pour déterminer s'il est capable de maîtriser la créature en situation dangereuse. Pour en savoir plus, voir la description de l'Équitation au chapitre « Attributs et Compétences ».

CRÉATURES DE L'UNIVERS DES META-BARONS

EODACTYLE

Ces énormes prédateurs viennent de la région des glaces entourant Anasirna, la Montagne Sacrée sur Othar. Ces créatures dormantes vivent pendues aux rocs, dans les montagnes, à très haute altitude. Dès que leurs sens passifs détectent une présence animale aux alentours, les éodactyles font sur la victime en descente piquée. Elles utilisent leur bec à grandes dents et leurs longues serres pour rattraper leur proie lors de combats et l'empêcher. Seuls une grande patience et des pouvoirs incroyables permettent d'apprivoiser ces monstres pour les utiliser comme montures volantes.

EODACTYLE

Type : prédateur ailé
AGILITÉ 3D+2
Bagarre 4D+2
Mancuvres en apesanteur 3D+2
PERCEPTION 4D
Recherche 4D+2
VIGUEUR 4D

Abats :

Bec à grandes dents : inflige **VIGUEUR+2D** de dommages + saisis
Serres : infligent **VIGUEUR+2** de dommages

Mouvement : 35 (vol)

Taille : 6 à 9 mètres de long, 20 à 30 mètres d'envergure ailée

Sauvagerie : 4D



FRATRELONZZ

Le fratrelonzz est un hyménoptère qui vole autour de sa ruche pour chasser et ramener la nourriture à la reine. La créature fait trois fois la taille d'un homme, avec un corps composé de trois segments articulés. Il a une grosse tête, avec des yeux ronds, faciaux dépassant de toute expression, mais offrant un champ de vision intégral. La tête se termine en pointe par une corne tronquée qui contient un diad et des dents acérées. Le métathorax renferme des muscles puissants qui renforcent une paire de longs bras dotés de trois pinces, et deux pattes solides. L'épithème noir ressemble à du crânioplastique. Deux paires d'ailes membranées transparentes protègent un fratrelonzz de volée dans sa colonie ou dans le royaume. L'abdomen se termine par un segment souple rempli d'une poche à venin. La coloration sombre de la créature l'aide à se dissimuler pour embusquer ses proies. Seuls les cavaliers les plus fous et les plus courageux parviennent à délivrer un fratrelonzz de sa reine et à le domestiquer pour en faire une monture.

FRATRELONZZ

Type : prédateur de ruche
AGILITÉ 4D
Bagarre 6D
Mancuvres en apesanteur 3D
PERCEPTION 3D
Discrétion 4D
VIGUEUR 3D

Abats :

Morsure : inflige **VIGUEUR+2** de dommages

Pinces : infligent **VIGUEUR+2D** de dommages

Piqûre : inflige **VIGUEUR+1D** de dommages, ainsi qu'un venin qui paralyse la victime si elle ne parvient pas à faire un jet moyen d'Endurance (15).

Mouvement : 10 (marche), 30 (vol)

Taille : 3 à 7 mètres de long

Sauvagerie : 7D

GLOSSGLOK (mineur)

Le glossglok présente toutes les particularités d'un animal qui s'est adapté à l'environnement difficile d'une planète étrangère. Cette bête ressemble à un lionnard insectoïde géant. Deux énormes pinces barbues à l'avant viennent protéger ses multiples yeux, ses antennes sensorielles et ses mandibules près du visage. Le reste du corps se termine en pointe par une queue élastique, le tout recouvert de larges bandes de chitine qui lui servent d'armure contre les agressions et les éléments naturels. Le glossglok recule dans sa manière la queue en arrière. À l'entrée, on ne voit que deux pinces, attendant tranquillement l'intrus ou l'animal comestible qui passera par là. Dès qu'il sent un danger, le glossglok crache une boulette de mucus sur les adversaires. Plus de peur que de mal : le mucus provoque simplement une paralysie pendant quelques rounds. Trop lent sur ses pattes maigres, la créature ne s'aventure au-dehors qu'en cas de nécessité absolue, à la recherche d'une nouvelle source ou de nourriture. Mais prudent, le glossglok ne sort que pendant l'aube ou la nuit.



GLOSSGLOK

Type : prédateur sédentaire

AGILITE 2D

Bagarre 4D

PERCEPTION 3D

VIGUEUR 4D

ARMES :

Pinces : inflige VIGUEUR+2D de dommages

Crachement : déterminer si le coup a réussi avec l'Agilité de 2D du glossglok ; adversaires paralysés pendant 1D rounds.

Mouvement : 3

Taille : 3 à 5 mètres de long

KAMAMBA

Le long corps serpentin du kamamba se compose d'un thorax poilu et d'une queue couverte d'écaillés. Le kamamba peut rétracter ses pattes rigides mais puissantes pour croucher rapidement sur le sol ou nager sous l'eau. Mais tant qu'il a les pattes rentrées, il ne peut pas se battre. Le kamamba préfère attaquer avec sa queue pointue ou les crochets qui remplissent sa gorge. Il ne peut pas se déconnecter la mâchoire pour avaler une proie plus grande que lui.

La corne verte unique du kamamba est appelée comme aphrodisiaque dans les potions, les encens et les baumes. La chasse de cette créature pour sa corne est donc un sport rentable, mais réservé aux meilleurs, car grâce à ses sens très développés, le kamamba constitue une proie difficile et un dangereux prédateur.

KAMAMBA

Type : prédateur saurien

AGILITE 4D

Bagarre 5D

PERCEPTION 3D

Recherche 5D

Discrétion 4D

VIGUEUR 4D

Atouts :

Pinces : inflige VIGUEUR+1D de dommages

Queue pointue : inflige

VIGUEUR+3D de dommages

Crochets : inflige VIGUEUR+2D de dommages

Mouvement : 2D

Taille : 2 à 4 mètres de long





KOORS

Les Koors sont de vulgaires bêtes de somme, capables de supporter de lourdes charges ou de transporter des passagers. Ces grossières créatures sont d'apparence repoussante : un bas-ventre poilu (qui dégage une odeur pestiférante à force de traîner sur le sol), des naseaux dilatés, de petits yeux à la lueur stanneuse et une dentition étonnante derrière des babines cossues. Leur sale caractère est bien connu, même de leur dresson. Il faut métrager la susceptibilité des Koors sous peine de prendre un mauvais coup de tête.

KOORS

Type : bête de somme domestique

AGILITÉ 2D

Bagarre 3D

PERCEPTION 2D

VIGUEUR 4D

Atouts :

Coup de tête : inflige VIGUEUR+1D de dommages

Mouvement : 18

Taille : 4 à 7 mètres de long

Santé/soin : 3D

XAMADILLO

Le xamadillo fait penser à un tank, avec une tête plate pourvue par deux défenses, des yeux de foin et un tronc qui se termine par un manipulateur de chair. Son corps massif repose sur six pattes, le tout protégé par des plaques cuirassées. Avec ses pattes et ses deux défenses, la bête crase de grands terriers pour y déblayer des insectes et des créatures souterraines plus petites. Les xamadillos pondent dans des endroits secrets de leur territoire, tellement secrets qu'ils œufilent où ils ont laisé leurs crabs jusqu'à éclosion. Quand il remonte à la surface, le xamadillo utilise sa longue queue segmentée pour tenir debout et croquer de savoureuses bêtes en dessert. Le xamadillo est inoffensif tant que personne ne viole son terrier ou ne s'en prend à sa couvée.

XAMADILLO

Type : fouisseur solitaire

AGILITÉ 2D

Bagarre 3D

PERCEPTION 2D

VIGUEUR 6D

Atouts :

Charge : inflige VIGUEUR+2D de dommages

Défense : infligent VIGUEUR+1D de dommages

Mouvement : 00

Taille : 5 à 7 mètres de long



LURCHIN

Le lurchin ressemble à un ballon brisé de longues épines. Chaque épine fonctionne comme un organe indépendant polymorphe qui peut prendre la forme d'une pince, d'une lame, ou de toute autre arme naturelle, ce qui en fait un formidable adversaire. Les yeux sont froids à l'extrémité de deux épines. Une épine contient le cerveau de la créature, mais il faut le savoir car elle est comme les autres. Pour se déplacer, la créature replie ses épines pour se transformer en boule, avec une surface douce arrondie qui lui permet de rouler. Au cours de la créature siège une immense garde qui peut consommer beaucoup de proies en un instant. Le lurchin vit dans les marécages, les littoraux, et tout autre zone aquatique. Il se niche juste sous la surface de l'eau, dans l'attente qu'une proie innocente ne passe.

LURCHIN

Type : prédateur aquatique

AGILITÉ 2D

Bagarre 3D

PERCEPTION 3D

VIGUEUR 4D

Atouts :

Épines cervicales : si les jets d'un attaquant

sont deux fois la difficulté respire

pour toucher sa cible, il frappe

l'épine cervicale et tue instan-

tairement le lurchin.

Mémoire : inflige

VIGUEUR+3D de dommages

Épines : infligent VIGUEUR

+2D de dommages ; peuvent

faire 4 attaques sans pénalités

d'actions multiples

Mouvement : 3

Taille : 3 à 5 mètres

de long





ARMES & TECHNOLOGIES

Bienvenue, chers amis, entrez donc. Nous sommes juste derrière l'entrepôt de la Guilde planétaire des marchands. Je suis heureux de vous accueillir dans ce modeste « établissement ». Vous n'avez pas eu de problème avec les gardes, n'est-ce pas ? Bien... Il est vrai qu'avec quelques kabbars, les portes s'ouvrent. Permettez-moi de me présenter : Yrban, trafiquant d'armes au service de la Guilde des marchands. Nous tirons un modeste profit en réacheminant certaines



livraisons de la Guilde qui ne manqueraient à personne. Nous réservons ces équipements à une clientèle de qualité, à un prix défiant toute concurrence. Vous pouvez faire le tour de l'entrepôt si vous le souhaitez. Je vous garantis qu'il s'agit des armes les plus récentes du marché, état neuf et qualité supérieure. Là-bas, vous trouverez un équipement de base, sur les caisses de chargement. Les armes, c'est au peu plus loin, à l'arrière. J'ai désactivé la plupart des robots, mais si vous le souhaitez, je me ferais un plaisir de vous présenter quelques démonstrations. Si vous ne trouvez pas votre bonheur, dites-le-moi. J'établirai des « commandes spéciales » selon les livraisons prévues au port dans les semaines à venir. Et contre une somme modique, bien sûr, je pourrais même accélérer les choses...

EQUIPEMENT GÉNÉRAL

UNITÉS RESPIRATOIRES

Ces unités portatives offrent une protection optimale lorsque vous évoluez dans un environnement « irrespirable ». Elles se composent d'un caisson doté de filtres pour purifier l'atmosphère, d'un tube de connexion et d'un masque à oxygène. Il vous suffit de placer le masque sur la bouche et le nez, et de l'attacher avec un bandeau - ou des clips, s'il s'agit d'un casque. Le caisson de filtration s'agrafe sur tout type de vêtement.

Attention ! Cet équipement ne fonctionne qu'en atmosphère pressurisée. Il ne protège pas lorsque la pression de votre corps diffère de la sienne ou vous évoluez, comme dans le vide spatial. Dans ce cas, c'est une combinaison isolante pressurisée que vous devez porter. Comme leur nom l'indique, les unités respiratoires sont conçues pour assister votre système respiratoire dans un environnement difficile.

Une unité fournit de l'air respirable pendant une heure d'utilisation intense. Les utilisateurs opérant à des niveaux d'activité inférieurs peuvent bénéficier d'une demi-heure supplémentaire. Quand l'unité cesse de fonctionner, il suffit de la recharger et de changer de filtre, pour un prix tout à fait abordable.

UNITÉ RESPIRATOIRE

Type : unité respiratoire
Prix : 40 kablars (recharge 5 kablars)
Disponibilité : optimale
Remarque : oxygène tout environnement à pression constante pendant une heure.

CASQUE-COM

Les casques-com s'adressent généralement au personnel militaire qui doit avoir les mains libres - pas de temps à perdre dans la manipulation de l'équipement de communication. Le casque-baladeur maintient l'écouleur à l'oreille avec une bande, et le micro, au bout d'une petite perche.

D'autres modèles fixent directement l'écouteur à l'oreille et le micro à la gorge avec une bande adhésive. L'appareil converge uniquement vers les sons émis à quelques centimètres. Il filtre tout bruit de fond susceptible de provoquer des interférences. Le volume se règle aisément et un bip vous prévient dès réception d'un message personnel - pas de simple radiodiffusion.

Les casques-com fonctionnent sur une fréquence unique, à déterminer sur un champ de bataille, vitesse et précision se déduisent uniquement au combat. Par conséquent, il vous faut effectuer pré-réglages et tests avant d'entrer sur le terrain.

Le champ de diffusion s'étend sur trois kilomètres, voire davantage, à l'aide d'une station de communications mobile ou d'une radio dorsale. La batterie du casque-com assure 30 heures d'autonomie.

CASQUE-COM

Type : appareil de communication
Compétences : Communication
Prix : 70 kablars (batterie 10 kablars)
Disponibilité : maximale, R (permis requis)
Remarque : la cellule énergétique fournit 30 heures de fonctionnement continu sur une étendue de trois kilomètres.

ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES DE L'ÉQUIPEMENT

Après chaque entrée descriptive, vous pouvez étudier les attributs et compétences du matériel représenté. À cet égard, les armes l'emportent largement sur l'équipement général - leurs compétences intègrent munitions, dommages et autres caractéristiques propres à l'armement.

Type : désignation courante de l'élément, comme « appareil de communication », « combinaison de survie », « arme à feu », ou « arme de corps à corps ».

Compétences : compétences requises pour utiliser l'élément.

Prix : prix d'achat exprimé en kablars. Sachant que 30 kablars représentent le salaire quotidien moyen d'un employé, un prix de 30 kablars se discute facilement. Certains appareils cybernétiques coûtent aussi un Point de Personnage.

Disponibilité : optimale, maximale, minimale, avec le code R pour « restriction ». - y compris le permis de transport et d'utilisation requis pour la plupart des appareils - et le code N pour « article prohibé ». Par exemple, « Maximale R ».

Munitions : nombre de cartouches disponibles avant recharge de l'arme.

Épaisseur de tige : épaisseur de tige par round.

Rayon d'action : rayon d'action de l'arme, exprimé en mètres, classé en portée courte, moyenne ou longue.

Dommages : nombre de dés de dommages infligés par une arme qui touche sa cible.

Remarque : description de l'utilisation de l'élément dans le jeu, des bonus, des pénalités, ou conseils intéressants du maître du jeu.

VIDÉO-COM PORTATIF

Cette unité portable autorise les visio-communications entre utilisateurs reliés au même réseau. L'outil inclut un clavier pour la saisie des numéros d'interface, un écran pour visualiser l'interlocuteur et une caméra récapricieuse en fibre optique, avec haut-parleurs. Outre divers boutons de commande, il existe des connecteurs dans lesquels s'insèrent des publicités contenant les numéros préprogrammés des commerces de la région.

L'utilisateur tape le numéro de son choix et s'adresse à son interlocuteur via la minuscule caméra et les micros fixés dans le bloc de l'unité. Pour que le répondant apparaisse à l'écran, il faut qu'il utilise son propre vidéo-com ou tout autre outil de visio-communication. Sinon, vous ne recevez que l'audio-transmission et un message à l'écran indiquant « Vidéo-transmission non disponible ». Dans la plupart des villes, vous disposez d'annuaires-com (payants). Pour accéder gratuitement à des répertoires de données, pensez aux cabines visio-téléphoniques.

Le vidéo-com portable est surtout conçu pour les grandes zones urbaines, où les réseaux de communications captent, transmettent et propulsent les signaux. Attention ! Cela signifie aussi que vos appels peuvent être surveillés par les autorités ou tout autre groupe intéressé. Le gros inconvénient de l'outil en zone extra-urbaine, c'est son rayon d'action limité à une dizaine de kilomètres. Les cellules d'alimentation ont une autonomie de cinq heures de communication avant recharge. Avec le récepteur, vous pouvez même regarder l'hyper-télévision locale. Un conseil cependant : pour cette fonction, utilisez plutôt une unité holo-vidéo. Ce serait dommage de ne pas voir la fin d'une émission pour cause d'alimentation HS.

VIDÉO-COM PORTATIF

Type : appareil de communication

Compétences : Communication

Prix : 85 milliers

Disponibilité : optimale

Remarque : la durée d'alimentation est de cinq heures en continu, avec un rayon de réception de 10 kilomètres.



CLAVIER E/S

Le clavier d'extrarésolution équivaut à un mini-ordinateur portable pour simple prise de notes, scanning de documents, accès au téléprocesseur central, ou saisie, enregistrement et récupération de données. Il comprend en outre, un clavier multifonctions, des connecteurs à tout support d'information, une enceinte et une interface TPC - téléprocesseur central - pour communiquer avec les bases de données des gros systèmes. L'utilisateur peut poser le boîtier léger sous le bras et effectuer la saisie avec le bras libre.

Tous les bureaucrates, administrateurs et autres traqueurs de données possèdent leur propre clavier E/S pour traquer l'information hors bureau. Les inspecteurs de SoftComm s'en servent pour vérifier les papiers d'un vaisseau et son attention de changement. Les capitaines des forces de l'ordre locales y consultent les profils programmés des criminels recherchés. Les employés de l'Ekonostat utilisent le clavier E/S pour gérer les livraisons, transports et marchandises entreposées.

Les fonctions intégrées du clavier E/S incluent le traitement de données et de texte, la vérification et le transfert de documents et la télécommunication avec les ordinateurs centraux. Ses connecteurs gèrent toute une gamme de supports d'information (disques, tapes, cartes), et ses prises permettent l'interface directe avec les robots, les ordinateurs et les autres claviers E/S. Le lecteur d'écran fonctionne aussi comme un vidéo-com portable - voir ci-dessus. Dernier atout en cas d'absence de travail : l'utilisateur peut se détendre en captant les émissions hyper-télévisées locales. Le clavier E/S étant conçu pour une utilisation distante à long terme, il bénéficie de 20 heures d'autonomie avant d'exiger un rechargement.

CLAVIER E/S

Type : interface

Compétences : Ordinateur (interface/opération)

Prix : 150 milliers

Disponibilité : maximale

Remarque : la batterie permet 20 heures d'utilisation continue.

LUMA

Le terme « luma » désigne un large éventail d'appareils d'éclairage, des lumas baladeurs aux lumas sur pivot comme les projecteurs. Les lumas individuels les plus courants ne sont pas plus gros que le poignet. En général, elles se présentent sous la forme d'un boîtier rectangulaire ou cylindrique avec connecteur, d'une prise de recharge et d'une lentille convergente placée sur toute la zone émissive contenant l'ampoule d'allumage.

Les lumas diffusent un jet de lumière continue, en général avec faisceau variable pour obtenir le champ d'éclairage (large ou étroit) et le degré de luminosité requis. La plupart des lumas fonctionnent 10 heures non-stop avant rechargement et s'agrafent aisément sur les habits ou tout autre accessoire. Lumière ! Et... autres livres ?

La plupart des zones urbaines étant bien éclairées, les autorités suspectent a priori tout porteur de luma de commettre un acte illicite. À cela, une seule exception : via la nature de votre travail, vous avez besoin d'une luma. Alors creusez-vous les méninges : si vous vous faites attraper avec une luma, trouvez une explication crédible.

LUMA

Type : appareil d'éclairage

Prix : 20 kablars

Disponibilité : maximale, R (permis requis)

Remarque : la cellule d'alimentation assure 10 heures d'utilisation non-stop.

MAGNA-LINE

La magna-line présente toutes les caractéristiques des appareils d'escalade et des grappins. Avec la compétence *Armes à feu*, l'utilisateur vise un objectif et envoie une tête chevronnée armée à un axe sur lequel s'enroule la corde. Une source d'énergie garantit l'adhésion de cette tête électromagnétique à toute surface plane métallique. La corde s'étend que les 100 mètres, mais elle est assez solide pour supporter deux êtres humains. Dans la carcasse du pistolet, un moteur miniature fait remonter la corde, facilitant ainsi tout effort d'escalade - une magna-line, ajoute +2D aux jets d'Escalade/Saut. Le pistolet s'accroche à tout vêtement ou tout matériel. La magna-line peut donc servir de cordon de sécurité.

Pour les éléments non métalliques, d'autres appareils utilisent un simple grappin ou un diagraf de fusion.

Les autorités considèrent les magna-lines comme l'équipement type du hors-la-loi. Elles n'ont pas tort. Les O'clocks l'utilisent pour escalader les bâtiments et entrer par les conduits d'aération. Quel très répandu chez les pirates de l'espace, la magna-line grappin facilite l'abordage et l'attaque des vaisseaux.

MAGNA-LINE

Type : appareil d'escalade

Compétence : Armes à feu

Prix : 200 kablars

Disponibilité : maximale, R (permis requis)

Maintenance : 1

Engagement de titre : 1

Niveau d'action : 5-1050075

Remarque : la corde de 100 mètres et le moteur accessoirel de la carcasse du pistolet ajoutent +2D aux jets d'Escalade/Saut



TROUSSE DE SECOURS

La trousse de secours fait partie de l'équipement de base des forces militaires. Les véhicules et les vaisseaux aériens possèdent aussi la leur. C'est une boîte en plastique vierge dotée de sangles pour une solide renfort. Sur le côté, la croix rouge entourée d'un cercle blanc l'identifie clairement comme trousse médicale. Elle contient un large assortiment de bandages, d'ampoules, d'antiseptiques, de pansements, de pinces et un petit couteau pour les soins d'urgence sur le terrain. De taille réduite, la trousse rentre dans un appareil dorsal de survie ou un sac marin. L'utilisateur peut aussi l'apporter à l'épaule.

La trousse médicale apporte un bonus de +2D aux jets *Premiers soins*. Mais attention, elle ne dure pas éternellement et se vide en trois à cinq jets *Premiers soins*. Tout dépend du nombre de blessures et de leur gravité. Le maître de jeu prévient les joueurs dès qu'ils se trouvent à court de médicaments. Vous en saluez plus sur la trousse de secours à la fin du chapitre « *Combat et Blessures* ».

TROUSSE DE SECOURS

Type : trousse médicale

Compétence : *Premiers soins* ou *Médecine (art)*

Prix : 450 kablars

Disponibilité : optimale

Remarque : ajoute +2D aux jets *Premiers soins*.

LUNETTES DE VISÉE

Cet appareil binoculaire s'accroche autour des oreilles et aux joues. *Avantage :* une vision panoramique et... les mains libres. Un mini-ordinateur contrôle une gamme de lentilles pour personnaliser le champ visuel de l'utilisateur. Les commandes verbales suffisent, mais si le silence est d'or, on peut aussi régler ses lunettes manuellement. L'ordinateur fournit des informations de ciblage, telles que la distance réelle de l'objectif en mètres, ses dimensions et des reliefs au compas. Tout porteur de lunettes de visée obtient un bonus de +3D pour son personnage *Recherche* et d'autres jets *Perception* de ce type. Une réserve doit toutefois être émise : les lunettes de visée ne peuvent pas converger sur des objectifs d'une distance inférieure à 100 mètres.

L'utilisateur peut faire traquer ses lunettes de visée sur le marché noir et les interfacer avec un fusil de sniper. Il obtient ainsi un bonus de +3D pour toucher les cibles à moyenne distance ou plus. Via la prohibition formelle, le simple cetroi de lunettes de visée se traduit par une attestation immédiate.

LUNETTES DE VISÉE

Type : lunettes de visée
Compétences : Recherche
ou Perception
Prix : 80 kabbas
Disponibilité : maximale, R (points requis)
Remarque : fournit un bonus de +3D sur les jets de Recherche et les jets de Perception de ce type pour les objets distants d'au moins 100 mètres.



TROUSSE À OUTILS

Les mécaniciens apportent souvent leur trousse ou leur caisse à outils pour aller travailler sur site - d'autres les laissent traîner dans l'atelier de réparation ou les conduits d'ingénierie des vaisseaux spatiaux. Ces trousseaux d'outils rendent les outils très accessibles. Pour la plupart des réparations, il suffit de déposer les outils élémentaires dans la trousse ; magnats-à-dés, soudeuses par points, perceuses laser et méga-coupeurs.

Un bon mécanicien ne se contente jamais d'un seul outil. Quand un personnage a sa panoplie d'outils en main, il gagne un bonus de +1D sur ses jets de Réparation. Les outils qui doivent être alimentés, tels que les soudeuses et les méga-coupeurs, intègrent des cellules érogéniques qui fonctionnent plusieurs heures, puis se rechargent sur les sources d'énergie disponibles.

TROUSSE À OUTILS

Type : trousse à outils
Compétences : compétences de type Réparation
Prix : 250 kabbas
Disponibilité : optimale
Remarque : fournit un bonus de +1D pour les jets de Réparation.

COMBINAISON ISOLANTE PRESSURISÉE

Cette combinaison permet à l'utilisateur de supporter toute variation de pression, ainsi que le vide spatial. Elle s'adapte au physique de chacun et fournit un milieu chauffé pressurisé, une atmosphère respirable, un distributeur de nutriments et un boyaux pour les déchets de tout organisme. Le revêtement offre une protection élémentaire contre les risques légers - environnements hospitaliers, micrométéorites - et toutes sortes de clips, d'agrafes et de crochets pour tenir le matériel. Le masque à oxygène - et à nutriments - se fixe dans un casque doté du système-son et d'un visuel. Sous couvert de cet appareillage, aucune partie du visage n'est visible.

La combinaison - avec accès d'air et alimentation indépendantes - assure la survie d'un humain dans l'espace ou les environnements hostiles pendant cinq jours. La plupart des vaisseaux spatiaux et des stations disposent de stocks de combinaisons dans des cabines verrouillées mais rapidement accessibles en cas d'urgence. Des combinaisons sont aussi suspendues dans les sas pour les mécaniciens qui sortent effectuer des réparations sur les coques et moteurs extérieurs du vaisseau spatial.

Les personnages utilisent leur compétence *Manœuvre en apesanteur* pour endosser ces combinaisons isolantes pressurisées dans les milieux à gravité nulle. La port de la tenue dans une atmosphère gravitationnelle entraîne une pénalité de -2D sur l'Agilité et autres compétences associées. Pour quitter la combinaison, il faut trois à cinq minutes, selon l'Agilité naturelle du personnage.



COMBINAISON ISOLANTE PRESSURISÉE

Type : combinaison isolante pressurisée
Compétences : Manœuvre en apesanteur
Prix : 700 kabbas
Disponibilité : optimale
Remarque : la provision d'air et d'énergie dure cinq jours standard avant recharge. L'utilisation de la tenue en environnement gravitationnel entraîne une pénalité de -2D sur l'Agilité et toutes les compétences associées.

ARMES DE CORPS À CORPS

ELECTRO-POIGNARD

Outil favori des mercenaires, l'électro-poignard est un contre-objet géant en acier, doté d'une garde décorée. La poignée contient une batterie qui provoque une décharge électrique lorsque la lame touche la cible. Ces décharges sont aussi efficaces pour court-circuiter les dispositifs de sécurité et tout système électrique. Une gaine et une poignée isolantes évitent tout choc accidentel à l'utilisateur. La batterie n'assure que cinq décharges, après quoi elle est rechargeable dans toute source d'énergie disponible. Le courant provoque VIGEUR+1D+2 de dommages, qui se transforment en VIGEUR+2 si la batterie était épuisée quand le coup a été porté.

ELECTRO-POIGNARD

Type : arme de corps à corps
Compétences : Corps à corps
Prix : 30 kublars
Disponibilité : optimale
Missions : 5
Difficulté : très facile (3)
Dommages : VIGUEUR+1d+2 (VIGUEUR-2 sans alimentation)

VIBRO-POIGNARD

De taille inférieure à l'électro-poignard, le vibro-poignard n'en reste pas moins efficace. Une cellule énergétique dans la poignée provoque de minuscules vibrations qui passent par la lame à micro-dentelures. Résultat : sous pression facilement larder de coups votre adversaire, ou effaçant des coupures bien nettes sur les objets. En outre, le vibro-poignard a une autonomie plus longue que l'électro-poignard, plusieurs jours d'allées. Petit et léger, il se dissimule aisément. Il existe même des vibro-poignards en plastique avec dents monomoléculaires à la place de la lame d'acier affilée. Inutile de dire que cette dernière version est prohibée, donc inévitablement associée à des activités illicites.

VIBRO-POIGNARD

Type : arme de corps à corps
Compétences : Corps à corps
Prix : 25 kublars
Disponibilité : optimale
Difficulté : très facile (5)
Dommages : VIGUEUR+1D

MATRAQUE PARALYSANTE

Les officiers de la sécurité utilisent cette arme pour faire obéir les contrevenants avant de les appréhender. La matraque paralysante est l'arme de corps à corps la plus répandue chez les forces de police. Dans toutes les grandes civilisations, le bâton, symbole de l'autorité, remonte à la nuit des temps, même à l'époque paléolithique sur terre. Face aux agents de sûreté brandissant une matraque paralysante, émetteurs déchaînés et fatigués de trouble prennent leurs jambes à leur cou.

La matraque paralysante envoie une puissante décharge d'énergie électromagnétique via une pointe conductrice. Le système électro-neurologique de la victime ou est perturbé, d'où 5D de dommages paralysants. L'arme peut même détruire les appareils électroniques. La poignée présente toutes les caractéristiques requises pour atteindre la cible et frapper fort : un mètre de long et un poids important. En outre, la cellule énergétique offre au moins 10 heures d'autonomie, d'où une recharge peu fréquente.

MATRAQUE PARALYSANTE

Type : arme de corps à corps
Compétences : Corps à corps
Prix : 100 kublars
Disponibilité : maximale, R (permis requis)
Difficulté : facile (10)
Dommages : 5D de dommage paralysant

ÉPÉE

Les nostalgiques des paléo-armes d'un autre temps se tournent souvent vers l'épée - ou toute autre arme blanche. Il est vrai que l'épée allie fonctionnalité et créativité artistique. Outre la finesse de sa décoration, elle n'en reste pas moins redoutable : sa lame d'acier solide s'empoigne fermement grâce à une garde bien conçue. Mêlée avec rigueur et agilité, elle peut infliger de puissants dommages, ou servir de parade face aux autres armes de corps à corps.

Toutefois, lorsque l'efficacité d'une arme ne repose pas sur l'énergie, tout dépend de son utilisateur. Aucun facteur n'est à négliger : apprentissage long et difficile et respect des règles martiales. Il faut savoir évaluer le rapport triangulaire entre l'arme, l'adversaire et son propre corps. Pour cela, les doctrines des paléo-armes offrent une excellente préparation à l'usage de l'épée, du sabre ou du fleuret. Il est quasiment impossible de dissimuler ce type d'arme, donc le combat devient un véritable face-à-face tant physique que psychologique. Les porteurs d'épée affichent volontiers une attitude autoritaire, voire arrogante. Paradoxalement, cela s'explique souvent par une cécité parfaite.

ÉPÉE

Type : arme de corps à corps
Compétences : Paléo-armes
Prix : de 1 à 1 000 kublars
Disponibilité : minimale
Difficulté : facile (10)
Dommages : VIGUEUR+2D

ARMES DE DISTANCE

ARC

Comme l'épée, l'arc fait partie des paléo-armes difficiles à dissimuler. Il éveillé donc l'attention et la suspicion des destructeurs de ces méthodes primitives. Il se compose principalement d'une tige de bois flexible dont les extrémités sont reliées par une corde renforcée. Les flèches sont dotées de pointes métalliques et, pour équilibrer le mouvement, de talons garnis d'empennes de plumes ou de plastique. Les carquois se porte à l'épaule ou au dos.

Le tir à l'arc exige un grande vigueur et le sens de la discipline, outre un self-control absolu pendant le combat. Par rapport à l'artillerie moderne, le paléo-armement implique le respect de doctrines sévères, une discipline personnelle omniprésente.

ARC

Type : arme de distance
Compétences : Paléo-armes
Prix : de 1 à 500 kublars
Disponibilité : minimale
Missions : 20 flèches
Fréquence de tir : 1
Rapport d'action : 3-10/30/10
Dommages : VIGUEUR+2D

COGAN 45

Autre du multi-cogon omniprésent, le cogan 45 reste néanmoins la star des forces armées qui ne peuvent pas se payer ou débrancher l'arme la plus high-tech du marché. Le cogan 45 envoie une décharge traitante de plasma qui transperce les tissus, la chair et osse cible molle. Le barillet contient un dispositif d'allumage et un thermostat réservoir chargé de plasma. Si vous êtes à court de munitions, remplacez le chargeur et vous pouvez repartir à l'attaque. L'arme porte aussi sur le canon une vibro-balistique bi-alignée (VKBUEUR+ID de dommages infligés pendant le combat).

Le cogan 45 n'est pas muni de toutes les néo-commandes qu'offre le multi-cogon destructeur. Mais contrairement à ce dernier, il est facilement disponible pour les groupes qui recherchent avant tout une grande puissance de feu : compagnies mercenaires des classes populaires, anarcopsychotiques, syndicats de la pègre et gangs de pirates. Un grand nombre de milices planétaires privilégient aussi le cogan 45 pour son usage intérieur, filtrage militaire d'achat moins strict et entretien plus facile. Le permis est toutefois requis et beaucoup de zones urbaines n'autorisent pas le port public de cette arme lourde.

COGAN 45

Type : fusil énergétique

Compétences : Armes à feu

Prix : 1 200 kublars

Disponibilité : maximale, R (permis requis)

Munitions : 100

Fréquence de tir : 1

Rayon d'action : 3-50/100/300

Dommages : laser 5D ; vibro-balistique VKBUEUR+ID

PISTOLET DE DÉFENSE

Le terme de « Pistolet de défense » couvre une large gamme de petits revolvers utilisés pour l'autodéfense. La plupart d'entre eux ne permettent pas de tirer plus de cinq coups, causent des dommages minimes, mais sont néanmoins dissimulables sur soi. Ils conviennent très bien à l'autoprotection contre le vol de rue qui essaie de vous dérober quelques kublars. Grâce à son profilage réduit, le port du pistolet de défense échappe totalement à l'attention des officiers de sûreté (eux-mêmes sont plus lourdement armés). Arme à feu favorite des intègres et des espions, le pistolet de défense offre la puissance de tir suffisante pour mettre l'ennemi hors combat et espérer le lâcher en toute tranquillité.

En tant qu'arme laser, ses décharges requièrent énormément d'énergie. La cellule électrique intégrée dans la poignée n'assure pas plus de cinq coups pour un niveau de dommages très faible. En fait, il s'agit surtout d'une arme de dissuasion et de survie. Disons qu'elle vous permet de fuir à toutes jambes...

PISTOLET DE DÉFENSE

Type : pistolet de défense

Compétences : Armes à feu

Prix : 500 kublars

Disponibilité : optimale

Munitions : 5

Fréquence de tir : 1

Rayon d'action : 3-500/5

Dommages : 3D

FUSIL GAUSS

Le fusil Gauss repose sur les mêmes principes que le canon Gauss des vaisseaux spatiaux. Il envoie une décharge électromagnétique qui paralyse momentanément le système électro-neurologique : quand la victime reprend conscience, elle souffre encore de convulsions pendant une courte période. Les forces de sûreté locales utilisent cette arme pour appréhender les personnes susceptibles de montrer une résistance violente. Les compagnies de sécurité l'emploient même comme artillerie lourde face aux émeutes. L'arme a également un effet perçus sur les appareils électroniques, puisqu'elle les met hors service temporairement, voire définitivement.

Pour générer une décharge, l'arme requiert énormément d'énergie. Après seulement 25 tirs, vous devez recharger le magasin. Le port de ce fusil constitue un grave délit pour toute personne civile. Outre les autorités, seules des unités mercenaires sous licence de divers gouvernements sont autorisées à l'utiliser dans le cadre de certaines missions.

FUSIL GAUSS

Type : fusil énergétique

Compétences : Armes à feu

Prix : 750 kublars

Disponibilité : minimale, X (article prohibé)

Munitions : 25

Fréquence de tir : 1

Rayon d'action : 3-10/30/20

Dommages : 5D de dommages paralytiques

PISTOLET DE GUERRE

Il s'agit de l'arme de poing standard pour le personnel de service de l'Armada, à bord des vaisseaux de guerre de l'Empire Humain. Il est inférieur au supra-pistolet en ce qui concerne le rayon d'action et la capacité énergétique. Mais là encore, pourquoi chercher une arme puissante de feu quand vous balancez des explosions laser à bord d'un vaisseau spatial pressurisé ?

Le pistolet de guerre se retrouve souvent aux mains de groupes paramilitaires, comme les compagnies mercenaires, les syndicats du crime et les gangs de pirates. Pour porter cette arme, il suffit de montrer votre blanche avec les papiers requis. Le seul problème, c'est qu'il est un peu gros pour le porter sur soi discrètement.

PISTOLET DE GUERRE

Type : pistolet énergétique

Compétences : Armes à feu

Prix : 800 kublars

Disponibilité : minimale, R (permis requis)

Munitions : 75

Fréquence de tir : 1

Rayon d'action : 3-10/50/75

Dommages : 3D

FUSIL LASER

Le fusil laser est l'équivalent du cogan 45, et plus léger. Les pionniers des colonies galactiques l'utilisent pour la chasse et l'autodéfense. Aux confins de l'Hyperespace galactique, inutile de compter sur la police, chacun se doit d'assumer sa survie. D'ailleurs en cas de pénurie de cogans, les forces de l'ordre effectives s'équipent de fusils laser. Ident pour les unités de

protection des monarques planétaires, quand il y a risque d'insurrection de la part d'agences de sécurité civiles.

Vous vous en doutez, parmi les utilisateurs, on compte aussi les « peche-insurgés », les pirates et les criminels délinquants. L'arme est intégralement bosquée à tous les niveaux : blocs suralimentés, propulseurs laser renforcés et visuels de braquage optimisés. Mais pour être sûr que l'arme n'y perde pas en stabilité ou en équilibrage des charges, adressez-vous plutôt à un pro de l'artillerie.

FUSIL LASER

Type : fusil énergétique

Compatibilités : Armes à feu

Prix : 1 100 kubbars

Disponibilité : minimale, R (permis requis)

Munitions : 75

Fréquence de tirs : 1

Rayon d'action : 3-50/100/300

Dommages : 40

MULTI-COGAN

La version moderne du cogan a été baptisée « multi-cogan » pour son profil d'arme polyvalente à charges multiples. Comme son ancêtre, le multi-cogan envoie une décharge trépanante lumineuse de plasma, mais il concentre mieux son rayon et insuffle davantage de plasma dans chaque jet de laser. L'utilisateur dispose aussi d'un lance-grenades fixé sous le canon principal de l'arme et d'une vibro-huionnette autopropulsée utile pour le corps à corps. De plus le multi-cogan est conçu pour être utilisé avec tout une panoplie d'opinions qui permettent une optimisation maximale et personnalisée par son utilisateur.

Malgré un design optimal pour la multi-destruction, le multi-cogan se trouve rarement entre les mains de civils. Au sein même des armées, seule l'élite est autorisée à le posséder : l'Intogarde, le personnel chargé de l'entraînement, les soldats de l'Empire Hennis et les compagnies mercenaires hautement placées et dotées de concessions spéciales pour le port de l'artillerie lourde. Ne vous faites pas prendre avec un multi-cogan si vous n'êtes pas titulaire à 100 % d'un permis de port : vous seriez exécuté sans sommation.

MULTI-COGAN

Type : fusil énergétique

Compatibilités : Armes à feu, Corps à corps

Prix : 3 400 kubbars

Disponibilité : minimale, X (article prohibé)

Munitions : 150 tirs, 10 mini-grenades (de tout type)

Fréquence de tirs : 3+1 grenade

Rayon d'action : 3-75/150/300 au laser ;

3-25/100/200 pour la mini-grenade

Dommages : 60 pour le laser ; 40+2 pour la mini-grenade ;
VIGILUR+10+2 pour la vibro-huionnette

BAZOOKA SONIQUE

Le bazooka sonique est une arme lourde antipersonnel capable d'ériger des dommages aux véhicules et structures blindés. Les organisations militaires emploient cette arme comme support de feu lourd pour les unités d'infanterie, surtout celles qui doivent franchir de formidables obstacles. L'utilisateur peut épauler l'engin comme tout lance-missiles standard, ou le placer sur trépid pour une meilleure stabilité.

Le bazooka sonique lance une décharge intense d'ondes soniques à bande variable qui déchire les liaisons moléculaires de la cible. Vu la violence des déflagrations, le bazooka est très gourmand en énergie et se réinitialise tous les 10 tirs. Cette arme hyper-puissante est hautement prohibée. La taille et l'étrange profil du bazooka empêchent l'utilisateur de le porter discrètement sur lui. L'arme peut se transporter à couvert, dans un caisson oblong revêtu d'une bûche par exemple, ou être dissimulée parmi des rochers et autres objets de forme similaire.

BAZOOKA SONIQUE

Type : fusil énergétique

Compatibilités : Armes à feu, Corps à corps

Prix : 2 600 kubbars

Disponibilité : minimale, X (article prohibé)

Munitions : 10

Fréquence de tirs : 1

Rayon d'action : 3-50/100/200

Dommages : 90



PISTOLET HYPODERMIQUE

Comparable au fusil Gauss, ce pistolet anti-infectés est néanmoins plus abordable et provoque des lésions moins importantes. Principe d'action : de la taille d'une balle, les plombs décollés se brisent à l'impact et propagent une substance toxique qui dissout les vêtements et paralyse la cible. Sa capacité de manitions dépasse largement celle du fusil à induction, mais les effets provoqués présentent une différence importante. Le pistolet hypodermique ne lève pas les composants électroniques, pas plus qu'il ne désagrège les armures. Résultat, vous ne pouvez utiliser ce pistolet que sur des cibles humaines portant des vêtements normaux.

PISTOLET HYPODERMIQUE

Type : fusil énergétique
Compétences : Armes à feu
Prix : 500 kublars
Disponibilité : minimale, R (permis requis)
Munitions : 50
Fréquence de tirs : 1
Rayon d'action : 3-10/3000
Dommages : 3D de dommage paralysant, effectif au premier round après tir réussi

SUPRA-PISTOLET

Le Supra-pistolet constitue l'arme de poing classique des unités militaires. Rien d'inouï à cela, puisqu'il est nettement plus puissant que le pistolet de guerre, tout au niveau du rayon d'action que de la capacité de manitions. C'est l'arme préférée des unités d'infanterie, des forces de sécurité et des gardes du corps d'élite. Devant un tel succès, la majorité des gouvernements en restriction la distribution via un permis de port et d'utilisation en bonne et due forme. Dans les sociétés mercenaires, les soldats d'infanterie sont équipés de fusils ou de pistolet de guerre. Le port du Supra-pistolet est un signe d'autorité souvent réservé aux officiers. Mais ne vous fiez pas aux apparences : certains armées sont restés à cheval sur les principes...

SUPRA-PISTOLET

Type : fusil énergétique
Compétences : Armes à feu
Prix : 350 kublars
Disponibilité : maximale, R (permis requis)
Munitions : 100
Fréquence de tirs : 2
Rayon d'action : 3-15/75120
Dommages : 3D



VIPER-PISTOLET

Le Viper-pistolet est l'arme civile la plus répandue après le pistolet de défense, grâce aux larges campagnes publicitaires de la Viper Arms Corporation. Toutes les unités bolto-voldes de la galaxie diffusent les fameux clips et le slogan qui va avec : « Pour une hyper-protection, choisissez le Viper-poison ». La société fabrique plusieurs modèles adaptés aux besoins de chacun (la plupart avec les caractéristiques indiquées ci-après). Ces modèles possèdent tous la capacité de tirer des rafales d'énergie incapacitante et non létale (mêmes dommages infligés, mais de type paralysant).

Malgré l'importance du profilage, le Viper-pistolet n'est dans son état se cache sans problème à l'épaule, dans la poche, ou dans les plis d'un long manteau ou d'une tige. Le Viper-pistolet est la seule arme à feu autorisée pour les civils excepté un statut à risques. Encore doivent-ils disposer d'un permis de port d'arme délivré par les autorités locales ou galactiques.

VIPER-PISTOLET

Type : fusil énergétique
Compétences : Armes à feu
Prix : 500 kublars
Disponibilité : optimale, R (permis requis)
Munitions : 50
Fréquence de tirs : 1
Rayon d'action : 3-10/3000
Dommages : 4D



EXPLOSIFS

Les autorités de la galaxie considèrent les explosifs comme de l'artillerie lourde. En principe, elles n'en considèrent donc la distribution et l'utilisation qu'à des groupes armés bien précis : les compagnies mercenaires licenciées, l'Endogarde, les milices planétaires, les forces impériales et tout représentant d'un gouvernement de l'Empire. Si vous n'appartenez pas à l'un de ces groupes, munissez-vous de toutes les autorisations nécessaires. Tout port, déploiement ou utilisation d'explosifs est puni de mort.

Au départ conçus pour la démolition, les explosifs sont détournés de leur fonction et ultra-présents sur les champs de bataille. Pour en savoir plus, lisez la description de la compétence *Explosifs* dans le chapitre « Attributs et Compétences ».

MINE ANTIPERSONNEL

Les mines constituent une bonne protection contre les intrusions. La simple vue d'un écriteau « Champ de mines » suffit à faire dévier la plupart des visiteurs indésirables. Les mines antipersonnel se composent d'une charge explosive, d'un shrapnel et d'un détecteur pressurisé dans un caisson qui assure une explosion ascendante (ou en direction de la cible).

D'autres mines utilisent des dispositifs d'armer métalliques ou de petits détecteurs de mouvement. Les boîtes de sûreté déploient des mines pour protéger les zones non surveillées. En cas de conflit, les sapeurs permettent aussi de recenser le mouvement des forces ennemies et de les faire converger vers les postes de défense bien établis.

La pose d'une mine requiert un jet d'Explosifs (le tout sans le niveau de difficulté de l'ennemi pour capter les mines et échapper au souffle de l'explosion). La cible peut effectuer un jet d'Explosifs pour éviter les effets de l'explosion. Si le jet d'Explosifs dépasse le jet d'Explosifs utilisé pour la pose de la charge, la cible parvient à bondir hors de portée jusqu'à un prochain rayon d'explosion supérieur. Les dommages subis par les cibles dépendent de leur distance par rapport à la mine réelle (voir la caractéristique « Rayon d'explosion » ci-dessous).

MINÉ ANTIPERSONNEL

Type : explosif
Compétences : Explosifs
Prix : 1 000 kulbars
Disponibilité : maximale, R (permis requis)
Rayon d'explosion : 0-2446/10
Dommages : 3D4D3D12D

GRENADE

La grenade à fragmentation est constituée de l'explosif et du détonateur protégés par un corps métallique. L'utilisateur appuie sur le levier de déclenchement et lance l'arme sur la cible (à l'aide de la compétence d'Explosifs). La plupart des grenades emploient une armerce à retardement. Une fois l'engin armé, l'utilisateur a environ cinq secondes pour le pointage de l'engin. Certaines grenades autorisent le réglage d'une armerce mécanique ou électronique de cinq à soixante secondes vers toute direction. D'autres ont des armerces à impact qui provoquent la déflagration au contact d'une surface dure. La charge interne explose, provoquant la fragmentation du boîtier métallique externe et l'envoi de milliers d'éclats coupants de shrapnel sur le rayon d'explosion.

L'usage classique de la grenade est de faire le mélange dans les espaces clos. Inutile de préciser que l'utilisateur doit se trouver à l'intérieur du rayon d'explosion et mieux encore, à l'abri. Les soldats doivent envoyer les grenades dans les coins, les tranchées, les fenêtres et tout bâtiment fermé par des murs qui empêchent la déflagration de les atteindre, eux et leurs camarades.

GRENADE

Type : explosif
Compétences : Lancer, Explosifs
Prix : 50 kulbars
Disponibilité : maximale, R (permis requis)
Rayon d'explosion : 0-2446/10
Dommages : 3D4D3D12D

CHARGE EXPLOSIVE MILITAIRE

La charge explosive militaire cible les ponts, les bâtiments, les cales, et toute structure susceptible de bloquer la progression du groupe. Le plastique ne dépasse pas la taille du poignet. Il pénètre facilement dans les fissures, ou se moule dans toute forme requise. L'explosion n'est pas provoquée par le feu mais par une décharge électrique, déclenchée par un minuteur électronique, un détecteur-détecteur, une

marquette paralyzante ou un boîtier Gauss.

L'ignition allie puissance et rapidité, mais le rayon d'explosion s'échelle pas un mètre. Les experts assemblent donc souvent plusieurs charges pour obtenir le résultat attendu, c'est-à-dire l'endommagement ou la destruction totale d'une cible structurale. Les dommages infligés à un groupe distant de plus d'un mètre proviennent de la cible touchée, et non des explosifs. Les bons artificiers peuvent cependant régler des charges qui déclencheront certains corps (gèle, verrous, tris). La pluie de shrapnel tombera de plein fouet sur les troupes environnantes.

CHARGE EXPLOSIVE MILITAIRE

Type : explosif
Échelle : échelle vétérinaire
Compétences : Explosifs
Prix : 200 kulbars par bloc
Disponibilité : minimale, X (article prohibé)
Dommages : 4D au contact, 1D à un mètre

BOMBE OKO

Les gouvernements transgalactiques accumulent ces explosifs tout puissants avec une seule préoccupation : qu'ils ne tombent pas entre les mains des pirates, des margés et de tout ennemi de la paix, de l'ordre et de la prospérité. Les groupes militaires officiels n'ont recours aux bombes OKO que dans les pires des situations tactiques pour abattre les troupes ennemies ou détruire les cibles majeures sur un champ de bataille. Même les compagnies mercenaires les plus reconnues ne sont pas autorisées à jouer avec ces engins.

Les bombes OKO sont des engins thermonucléaires miniatures qui concentrent une force optimale. Il ne s'agit pas de disperser des sauges de shrapnel au-dessus des têtes ennemies : ces bombes incitent la cible au niveau moléculaire. Les dommages et le rayon d'action dépassent tout autre explosif déployé par des troupes.

Pas plus gros qu'un poignet d'enfant, les sauges internes de la bombe sont protégés par une enveloppe argentée. Un petit cercle d'interajage permet de programmer les déflagrations de base, généralement détonées par l'impulsion électrique d'un minuteur, d'une armerce à impact, ou par signal radio. Assisté par un artificier efficace, un chirurgien expert peut même greffer une bombe OKO à l'intérieur d'un corps en vue d'une télé-explosion. Cette pratique risquée et onéreuse permet le contrôle absolu des captifs criminels ou des otages d'un Etat.

Les amercos-psychotiques admettent cet usage indétectable pour sa taille réduite et son souffle phénoménal. Mais suite au contrôle exercé sur les bombes OKO, on n'en trouve même pas (sauf cas rarissimes) sur le marché noir. Toute personne prise en possession de cette arme risque l'exécution sommaire par les forces de sécurité gouvernementales.

BOMBE OKO

Type : explosif
Échelle : échelle vétérinaire
Compétences : Explosifs
Prix : 1 000 kulbars
Disponibilité : minimale, X (article prohibé)
Rayon d'explosion : 3-5/1020
Dommages : 10D

GRENADE PARALYSANTE

Certains explosifs paralysent les adversaires, sans les déchaîner au shrapnel ou les brûler avec des mini-explosions nucléaires. Les grenades paralysantes contiennent un petit noyau explosif qui fait exploser un boîtier plastique de nature incapacitante pour les cibles. Au moment de l'explosion, le souffle sonique de l'engin et la variation brutale de la pression - surtout dans les espaces clos - désorientent les cibles pendant plusieurs rounds, d'où l'efficacité de la paralysie. Les victimes subissent uniquement 1D de dommage mortel, mais 4D de dommage paralysant si elles se trouvent dans un rayon de 3 mètres.

Les milices locales utilisent souvent les grenades paralysantes pour faire des perches dans les foules indisciplinées et encourager la dispersion. Les groupes militaires s'en servent également pour capturer les ennemis, faire diversion, ou désorienter les troupes adverses avant l'offensive.

GRENADE PARALYSANTE

Type : explosif

Compétences : Lancer, Explosifs

Prix : 50 koubans

Disponibilité : maximale, R (permis requis)

Rayon d'explosion : 3 mètres

Dommage : 4D de dommage paralysant

ARMURE

L'armure offre une protection minimale contre les armes high-tech et réduit l'agilité et la vitesse. Toutefois, les forces militaires s'en servent souvent, certaines par tradition, d'autres pour se protéger de dangers mineurs.

Tout porteur d'armure bénéficie d'un bonus sur son jet Vigueur pour la résistance aux dommages. Ce bonus s'obtient surtout dans le cas d'armes énergétiques ou formées de composants physiques solides (balle ou shrapnel). Certaines armures ne recouvrent qu'une partie du corps, d'autres protègent inégalement le porteur avec un vêtement renforcé, des plaques de plastique durci et des pièces d'armure jetables. L'armure n'agit pas contre les engins incapacitants ou électriques (fusil Gauss, grenade paralysante, etc.).

PIÈCES D'ARMURE

Les soldats qui ne peuvent pas se payer une armure intégrale ou le dernier modèle sorti récemment (à et là des pièces disparates). D'autres, surtout les gangs de pirates, les factions d'insurgés et les unités mercenaires de bas étage récupèrent les armures restées intactes sur les soldats tués ou champ d'honneur.

Dans les pièces d'armure improvisées, on compte des casques, des plastrons de cuirasse, des jambières, des épaulettes ou des gantelets blindés. Ce type de protection ne vaut pas une tenue de pied en cap, car il flanche souvent après un ou deux coups.

PIÈCES D'ARMURE

Type : armure personnelle

Prix : variable, de 100 à 8 000 koubans

Disponibilité : maximale

Remarque : les pièces d'armure ne fournissent pas plus de +1D en VIGUEUR, le plus souvent +1 ou +2 en VIGUEUR.

LA MOITIÉ DE L'ÉQUIPEMENT EST PROHIBÉ !

Ouais, vous savez compris. Si vous vous faites attraper avec ce truc par une autorité locale, planétaire ou galactique, vous prenez un aller simple pour la planète-prison d'Aquarad... Ou s'en l'entraîne connaître par un Énigme et la gibbete locale.

Concrètement, vous voulez vous procurer l'équipement et le permis qui l'accompagne ?

C'est là que l'entre en scène. Le monde regorge de personnes comme moi, qui ont une profession légitime, mais avec peu d'argent... Pour arrondir les fins de mois, on utilise les petits pouvoirs qu'on a en main pour rendre service à des types comme vous. Il vous suffit de trouver de bons contacts, de voter le pourcentage et vous avez la machine à votre ceinture ou sur votre poêle, même sur l'arrière-banque et ses loyers.

Vous rendez-vous une artilleur prohibé ? L'écrit de papier cash le type qui apprécie la garde locale, le compagne mercenaire autorisé ou l'ancien planétaire. Une poignée de koubans pour l'entraîne militaire qui gère le dépôt d'armes et... il déplace accidentellement un caisson de multi-coups... pour le déposer dans le coffre de votre voiture en attente. Tout arrive ! C'est le permis qu'il vous faut ! Les administrations ont souvent une corruption qui dépasse l'entraîne. Comment savoir qui on aborde ne sont pas officiels ? En cas de doute, rendez-vous chez un fournisseur confirmé dans les bas quartiers de la ville. S'occupe à se faire grossièrement payer, mais le jour où un Énigme vous demande le permis de port de multi-coups, vous ne le regrettez pas.



VESTE BLINDÉE

Les membres des forces locales, les milices planétaires et les unités militaires de grade moyen utilisent souvent des vestes blindées pour résister aux attaques. La tenue se compose de polyéthère, de fibres-alliages dures et de plaques abrasives dans les zones faciles à rayer. La veste offre une protection de base mais uniquement pour le torse et les épaules. Certaines vestes recouvrent la moitié supérieure des jambes comme une tunique, pour étendre légèrement le champ de protection. En y mettant le prix, il est possible d'obtenir des vestes sur mesure collées au corps et invisibles sous les habits.

VESTE BLINDÉE

Type : armure personnelle

Prix : 2 000 kablars

Disponibilité : optimale

Romanque : bonus +1D de VIGUEUR pour résister uniquement aux dommages infligés au torse.

ARMURE D'ÉNDOGARDE

Le corps d'élite des Endogardes dispose d'une tenue complète, soit vêtements de protection, plaques blindées et casque doté d'oculaires électroniques. Extrêmement massive, cette armure peut s'avérer surdimensionnée pour les endroits exigus et constituer un handicap pour les soldats sans entraînement. Elle offre pourtant une hyper-protection contre la majeure partie des attaques, à l'exception des agressions électroniques ou soniques.

Parmi les multiples avantages de l'armure, il faut citer une température contrôlée pour un confort optimal sous tous les climats ou toute thermo-variation. La tenue de base se compose de plaquettes de céramique, de lourds tissus escamotables et de joints en fibres-alliages. Du coup, il faut souvent plus de 30 minutes pour enfiler la tenue. Seuls certains vétérans se flattent de l'endosser en un « temps record ».

Toute personne extérieure aux Endogardes s'écrit de cette armure est exécutée sur le champ sans procès. Après le combat, les Endogardes ou leurs adjoints bouillirent le terrain pour débarrasser leurs camarades tombés au champ d'honneur...

ARMURE D'ÉNDOGARDE

Type : armure personnelle

Prix : non disponible à la vente

Disponibilité : minimale, N (article prohibé)

Romanque : +1D contre tous attaques, -1D d'Agilité et toute autre compétence associée. Tenue intégrant un casque-con, une unité respiratoire et un visier avec système de scannage de la lumière ambiante (+1D de Perception et autres compétences visuelles en conditions de faible luminosité) et lunettes d'approche (+2D de Perception et autres compétences visuelles associées pour repérer la cible distante de plus de 100 mètres).

ARMURE DE MERCENAIRE

Les compagnies mercenaires d'élite bien nanties équipent leurs unités d'infanterie d'armures massives, conçues pour résister aux rigueurs du terrain. Bien qu'intérieure à l'armure des Endogardes, l'équipement offre toutes les protections élémentaires. Les commandants réservent la tenue aux soldats qui affrontent des lieux hostiles, chargé des postes fortifiés, heu à tous ceux qui courent les plus grands dangers.

Équipement de protection absolu pour l'infanterie, cette armure est néanmoins trop lourde pour embarquer ou débarquer

d'un vaisseau en passant par d'étroits couloirs. Outre le casque classique, les plaques escamotables, les matériaux renforcés et la tenue à température du corps, l'armure possède une multitude d'agrafes, de clips, de fermoirs pour bien accrocher l'équipement, les grenades et les armes.

La plupart des compagnies mercenaires appliquent sur l'armure l'insigne de l'unité pour faciliter l'identification dans la confusion du combat. Cette pratique rend le vol et le port de la tenue plus que difficiles, car la suppression de l'insigne ornemental se traduit par des dommages visibles sur l'armure.

ARMURE DE MERCENAIRE

Type : armure personnelle

Prix : 6 000 kablars

Disponibilité : maximale, R (permis requis)

Romanque : +2D en vigueur, -1D d'Agilité et compétences associées. Inclut un casque-con, une unité respiratoire et un visier avec système de scannage de lumière ambiante (+1D de Perception et compétences visuelles associées pour faible luminosité).



LA BIO-CYBERNÉTIQUE

Les blessures de combat peuvent entraîner l'amputation d'un membre ou la perte d'un organe sensoriel. La science moderne s'emploie à fabriquer des cyberprothèses qui assurent les mêmes fonctions que le membre perdu grâce à la biotechnologie, la chirurgie et les interfaces bio-électriques.

La population civile voit dans les cyberprothèses le remplacement malheureux et artificiel de la chair et de l'humaineté perdus. Il n'en est pas de même chez les soldats. A leurs yeux, ces greffes cybernétiques font partie de la vie, et certains les regardent même comme des trophées de guerre.

Procédure à risques, ce type de chirurgie n'est pas très répandue en raison des stigmates culturels et des frais extrêmement élevés. En outre, toute opération cybernétique sur un soldat est financée par les dons de patrons prospères, de bienfaiteurs aristocrates ou de commandants attentionnés. Bien des soldats qui auraient pu être sauvés par la cybernétique sont morts sur le champ de bataille ou dans l'hôpital de campagne. D'autres survivent mais restent handicapés.

En général, les cyberprothèses remplacent la fonction du membre ou du sens perdu, ce qui permet au personnage de conserver ses attributs personnels d'Agilité, de Perception et de Vitesse. Mais les chercheurs vont aujourd'hui plus loin et réalisent des cyberprothèses qui ajoutent des bonus aux attributs et compétences. Inutile de dire qu'elles coûtent une fortune en koblars et en humanité - représentée par un coût d'un Point de Personnage. De plus, toute cyber-alération comme protocole immédiatement la suspicion envers le personnage.

Vous trouverez ci-dessous des informations sur les cyberprothèses les plus courantes, ainsi que quelques suggestions pour les améliorer. Les prix incluent le coût des matériaux de substitution, de chirurgie et de rééducation. Encore une fois, n'oubliez pas que la plupart des civils se méfient - voire craignent - les personnes qui affichent ostensiblement leurs cyberprothèses, prothèses de remplacement ou d'optimisation.

AUDIO

Décharges, chocs, shrapnel se conjuguent pour détruire les tympans des combattants. Les cyberprothèses audio rétablissent l'ouïe avec des micro-implants placés dans la zone de l'oreille. La réception du son passe par des membranes de tympans artificielles, des canaux de résonance et une interface neuro-électrique sensible. Les fonctions d'assemblage similaires à un microphone bio-électrique miniature permettent de différencier les sons faibles et puissants, les dires tonalisés et toutes les subtilités du langage parlé moderne. Le remplacement audio-cybernétique restaure la Perception naturelle d'un personnage et toutes ses compétences sonores. Il peut agir comme s'il n'avait jamais perdu l'ouïe.

AUDIO

Type : remplacement cybernétique

Prix : 8 000 koblars

Disponibilité : minimale

Remarque : la Perception du personnage reprend le code de d'avant la blessure.

Les personnages dont la structure articulaire est remplacée par la cybernétique peuvent ajouter une et une seule des métamorphoses suivantes à leur profils électroniques :

Ouïe optimisée : grâce aux procédures de perfectionnement, le personnage obtient une capacité d'écoute longue distance supérieure. Il gagne un bonus de +1D sur tous les jets de Perception et Recherche auditives. Prix : 750 koblars, 10 Points de Personnage.

Récepteur-son : un transmetteur miniature est intégré à la cyberprothèse, avec câble de lecture en fibre optique dirigé sur les cordes vocales. Le personnage intègre ainsi l'équivalent d'un casque-son implanté (voir plus haut). L'appareil s'active par la voix, les transmissions d'entrée, ou en appuyant sur un bouton de commande près de l'oreille. Prix : 1 200 koblars, 12 Points de Personnage.

Puce de traduction : un micro-processeur relie à la cyberprothèse orale permet au personnage de comprendre les langues et dialectes peu courants. Il fournit +1D sur les jets de Langues relatifs à l'ouïe et à la compréhension d'une langue inconnue, mais aucun bonus pour s'exprimer dans la langue. Prix : 1 200 koblars, 15 Points de Personnage.

BRAS

La perte d'un bras au niveau de toute articulation provoque un véritable traumatisme, même chez les soldats les plus aguerris. Le bras cybernétique se compose d'un assemblage de tiges métalliques, de pompes musculaires hydrauliques et de flex-jointures. Il rétablit entièrement la vigueur et la dextérité manuelle d'un bras naturel.

CYBER-ASSEMBLAGE DE BRAS

Type : remplacement cybernétique

Prix : 19 000 koblars

Disponibilité : minimale

Remarque : le personnage retrouve l'usage de son bras aux mêmes codes dès de l'attribut qu'avant la blessure.

MÉTAMORPHOSES DES BRAS

Une cyberprothèse de bras incorpore des usages internes qui répliquent la fonction du bras naturel. Les chercheurs parviennent même à trouver dans le cybermembre l'espace nécessaire pour ajouter des métamorphoses indolores... sans par des observations avérées. Les personnages peuvent payer l'une des métamorphoses présentées ci-dessous. Parmi elles, vous trouverez également celles apportées à la main (voir la section « Main »).

Appareillage : les chirurgiens peuvent implanter grâce à un interféage un petit appareil dans l'assemblage du bras. L'appareil fonctionne normalement, avec autoprothèses externe. Les appareils intégrés dans les bras cybernétiques incluent des lamas propulsifs, des vidéo-son et des compartiments secrets. Prix : 2 000 koblars, 7 Points de Personnage.

Lame dissimulée : une petite lame peut élarger du logement de bras cybernétique sur commande de l'utilisateur. Elle fournit une arme de corps à corps équivalente à un couteau-poignard, d'un VIGILÉUR-ID de dommages infligés à l'adversaire. Prix : 3 000 koblars, 10 Points de Personnage.

Vigueur renforcée : un logement et des jointures renforcés, sans des mandrins et une structure solides dotent l'utilisateur de +1D de Vigueur lorsque le bras est employé pour infliger des dommages de Ragueur ou de Corps à corps, pour le levage d'objets, ou des jets Escalade/Saut nécessitant la Vigueur. Prix : 3 000 kablars, 10 Points de Personnage.

Pistolet émetif : la carrosse d'un pistolet de défense militaire est installée en parallèle à l'assise-bras pour faciliter le pointage. Consultez les attributs et compétences indiqués plus haut pour le pistolet de défense, à une différence près : les condensateurs de l'arme ont une puissance limitée à trois décharges qui infligent 3D de dommages. Prix : 5 000 kablars, 19 Points de Personnage.

MAIN

Certains combattants ont la « chance » de ne perdre qu'une main. Ce membre se remplace beaucoup plus facilement que les bras et les jambes, mais il requiert lui aussi les meilleurs chirurgiens de la galaxie. La cyberprothèse rétablit totalement la dextérité et la vigueur d'une main normale et le personnage possède les mêmes fonctions qu'auparavant.

PROTHÈSE DE MAIN

Type : remplacement cybernétique

Prix : 10 000 kablars

Disponibilité : minimale

Remarque : la compétence du personnage revient au code de l'initial.

MÉTAMORPHOSES DES MAINS

Cet assemblage cybernétique de la main exige une foule de mécanismes internes complexes pour simuler la dextérité et la souplesse d'une main naturelle. Il est donc difficile d'y incorporer des modules. Lorsqu'ils y parviennent, les cybernéticiens placent un équipement minutieusement efficace entre les tiges et les jointures de commande, ou le long du logement externe de la main. Les personnages qui peuvent se l'offrir doivent choisir l'une des métamorphoses ci-dessous. Ceux dotés de cyber-bras peuvent également faire optimiser le logement du bras.

Mini-lame : une petite lame est dissimulée à l'intérieur de la main, souvent en bordure extérieure ou au bout d'un doigt. Cette lame inflige VIGUEUR+2 de dommages au combat et offre d'autres applications fort utiles. Prix : 1 500 kablars, 7 Points de Personnage.

Décharge digitale : le bout d'un doigt cybernétique peut être relié à un condensateur de décharge qui fait de la main une petite maraude paralysante (voir ci-dessous) : 2D de dommages paralysants sur l'adversaire touché. Le condensateur peut provoquer trois chocs incapacitants avant la recharge. Prix : 1 700 kablars, 15 Points de Personnage.

Bâton renforcé : +2 en Vigueur pour les dommages de Ragueur ou d'écrasement de petits objets dans la main. Prix : 1 200 kablars, 7 Points de Personnage.

JAMBES

Les cyberprothèses de jambes remplacent le membre perdu et en restituent l'équilibre et la flexibilité. Un personnage récupère toute Agilité ou Mouvement perdus post-amputation. Le logement et les composants cybernétiques sont assez résistants pour supporter le poids du corps et effectuer toutes les fonctions classiques d'une jambe.

CYBERPROTHÈSE DE LA JAMBÉ

Type : remplacement cybernétique

Prix : 25 000 kablars

Disponibilité : minimale

Remarque : l'Agilité du personnage retrouve le code de l'avant la blessure.

MÉTAMORPHOSES DES JAMBES

Bien qu'elles constituent les plus grandes cyberprothèses, les jambes laissent peu de place aux ajouts car les rouages doivent supporter le poids d'un corps et assurer la locomotion. En modifiant les assemblages hydrauliques et les logements à l'extérieur, les cybernéticiens parviennent tout de même à obtenir l'un des effets ci-dessous.

Vigueur renforcée : les mécanismes internes et le revêtement externe de la jambe artificielle sont renforcés, d'où un bonus de +1D pour les jets de Vigueur dans les coups de genoux ou les coups de pied. Prix : 3 500 kablars, 10 Points de Personnage.

Puissance des sauts : des pistons hydrauliques puissants à grande vitesse et des composants renforcés mais légers optimisent la capacité de saut du personnage et donnent un bonus de +1D aux jets de personnage Escalade/Saut. Prix : 4 000 kablars, 10 Points de Personnage.

OCULAIRE

Le remplacement des yeux est un processus cyber-chirurgical délicat mais une fois accompli, il rétablit la vue et supprime toute pénalité de Perception pour les compétences visuelles. Les visio-prothèses sont peut-être les plus stupéfiantes, car elles ne simulent en rien l'apparence de l'œil perdu. Le cyber-œil métallique globuleux met mal à l'aise, d'où pour les cyber-septans une pénalité de -2D pour tous les jets de Perception liés aux compétences d'échange social de type Négocier, Escroquerie et Persuasion.

PROTHÈSE OCULAIRE

Type : remplacement cybernétique

Prix : 25 000 kablars

Disponibilité : minimale

Remarque : la vue (et donc la Perception) du personnage revient à la normale, mais il subit une pénalité de -2D pour tous les jets de Perception liés aux compétences d'échange social de type Négocier, Escroquerie et Persuasion.

MÉTAMORPHOSES OCULAIRES

La cybernetique visuelle est une tâche difficile. Outre la machinerie microscopique présente dans un œil artificiel, il faut savoir maîtriser les innombrables complexités d'une interface neuro-électrique entre le processeur oculaire et le nerf optique. Mais les chirurgiens assez compétents pour ajouter des processeurs et des implants de fibre optique proposent à tout personnage bien naant l'une des métamorphoses ci-dessous.

Vision nocturne : les processeurs de mini-luminosité se concentrent sur la lumière ambiante et permettent au personnage de voir dans l'obscurité. Le personnage reçoit un bonus de +1D pour les jets de Perception et autres compétences visuelles dans les atmosphères privées de lumière. Prix : 1 500 kablars, 10 Points de Personnage.

Vision d'approche : une série de lentilles microscopiques implantées dans l'œil cybernétique optimisent le champ de

vision, de la même façon que les lunettes de vision. Le personnage gagne un bonus de +2D sur les jets de Perception et autres compétences visuelles pour repérer des objets distants de plus de 100 mètres. Prix : 1 700 kabbans, 19 Points de Personnage.

Vision ciblée : le personnage obtient la capacité d'utiliser l'œil pour visualiser les cibles, d'où un bonus de +1D pour sa compétence Armes à feu s'il emploie sa prothèse oculaire. L'opération chirurgicale risque vite à implanter un microprocesseur pour la programmation de ciblage et une liaison de contrôle en fibre optique de l'œil au bras. Pour pouvoir appliquer cette option, il est nécessaire que le bras armé soit lui-même une cyberprothèse connectable au système de programmation de vision ciblée avec une rétroprothèse minimale. Prix : 2 300 kabbans, 25 Points de Personnage.

LA ROBOTIQUE

Les robots constituant une famille d'esclaves présente dans toute la galaxie. De nature servile, ils ne peuvent pas vous échapper et obéissent au doigt et à l'œil. Ils sont capables d'assurer un large éventail de services, des tâches domestiques aux gros travaux, en passant par des missions dangereuses. Ils subissent insultes et mépris de la part de leur maître, ou des crévices qui s'apprécient grâce les subtils nuances de leur design ou de leur programmation.

Les nobilités et les classes moyennes en général peuvent rarement se payer un robot, encore que certaines personnes se servent de robots de base dans leur travail. En revanche, corporations et aristocrates emploient souvent des robots. Une main-d'œuvre robotique - bon marché - est disponible pour les classes populaires et représente un signe extérieur de richesse non négligeable.

Vous remarquerez que les robots décrits ci-dessous incluent des caractéristiques semblables à celles des personnages. Le plus souvent, les attributs sont nettement inférieurs aux hommes humains, mais les compétences et les composants spécialisés dans certaines tâches viennent contrebalancer cette infériorité.

UNITÉS FORMICULAIRES

Ces petits robots quadrupèdes ressemblent à des fourmis métalliques, avec des outils minuscules montés sur la tête à la place des mandibules de l'insecte. Comme leur nom l'indique, ils sont plus efficaces en fourmilère. L'unité formiculaire peut effectuer des tâches techniques minuscules du type réparation, optimisation, voire contrôle des machines. Les capacités de ces robots s'accroissent lorsqu'ils sont réunis en cyber-fourmilère. Ils peuvent s'adapter à des tâches difficiles. Les unités formiculaires sont par exemple indispensables pour réparer des pièces techniques vitales inaccessibles aux humains.

Malgré un fonctionnement autonome à 100 % (impossible d'associer leurs actions avec un humain, encore moins de collaborer), les unités formiculaires ne sont pas très chères pour des robots. Elles n'occupent pas beaucoup d'espace et se servent dans leur « nid » (une trébuchette modulaire) en période d'inactivité. Du coup, vous ne risquez pas d'écraser malencontreusement cette précieuse main-d'œuvre.

Ces mini-robots obéissent aux commandes de réparation/maintenance envoyées par le serveur qui gère la machine à laquelle ils sont dédiés. Les humains utilisent donc l'interface de la machinerie pour donner les ordres. Cette liaison informatique et des modules internes d'interface à distance permettent à des fourmilères de regrouper automatiquement leurs actions pour les compétences de Technique (la section relative aux

- Actions groupées - dans le chapitre « Les Règles » inclut des informations détaillées et des exemples sur le fonctionnement de ces actions). Prenons six unités formiculaires travaillant ensemble sur le moteur d'un vaisseau spatial : le jet s'élève à 3D pour leur compétence de Réparation instrumentés de nid (3D de compétence, avec un bonus de +2D pour six robots en action groupés).

UNITÉ FORMICULAIRE

Type : robot de réparation

AGILITE 1D

SAVOIR 1D

MÉCANIQUE 1D

PERCEPTION 1D

VIGUEUR 1D

TECHNIQUE 1D

Réparation instrumentés de nid 3D, Réparation armes lourdes

3D, Mécanique 3D

Composants spécialisés :

- **Niveau d'outil :** cette « caisse à outils » minuscule permet aux unités formiculaires d'assurer les services de réparation et de maintenance.

- **Patte de serrage :** avec ces nodules de magnéto-suction placés sur ses pattes coniques, le robot s'accroche à toute surface plane et conserve une bonne stabilité pour effectuer ses réparations. Certaines unités formiculaires sont même équipées de modules anti-grav !

Mouvement : 7

Taille : 0,4 mètre de long

Prix : 300 kabbans pièce

3D-CAM ANTI-G

Les professionnels de la télé utilisent les 3D-cam anti-G pour les reportages sur le terrain et les séquences d'actualité à modifier ultérieurement. Comme ces fibres robots auto-flottants qui fournissent l'éclairage, la surveillance ou la sécurité, les 3D-cam anti-G sont programmés pour suivre les instructions du maître et faire leur travail selon leur spécialisation. Robots primaires, les 3D-cam anti-G ne font qu'obéir à des commandes simples comme la mise au point, le zoom avant, le panoramique, l'enregistrement ou la volée, avant de rejoindre leur maître.

Il existe plusieurs modèles de 3D-cam anti-G, mais la plupart se présentent sous forme de sphère ou de demi-sphère, avec en dessous, un antigrav et sur l'autre face, l'objectif, le projecteur et le micro-lecteur. Dans certains cas, le micro et le projecteur sont montés sur un bras mécanique fixé sur le côté. Le matériel d'enregistrement est protégé à l'intérieur de cyber-logement, près de l'unité centrale et du magnéto. Les enregistrements se font sur tout type de support (disques, tapes, galvènes, paucis), pour être ensuite visualisés et modifiés sur des outils tels que le clavier ES.

Le reporteur dirige son 3D-cam anti-G par de simples commandes vocales. Un logiciel d'identification aide le robot à distinguer les ordres de son maître des autres sons. On obéit à la voix du maître et c'est peut-être là que le bit blesse. En testant un peu le logiciel vocal, les bons techniciens sauront la commande et se faire entendre... Les modèles les plus sophistiqués (plus chers) disposent d'une unité de transmission des commandes à distance.

3D-CAM ANTI-G

Type : robot media

AGILITE 2D Haisseuses et apesanteur 3D

SAVOIR 1D

MÉCANIQUE 1D

CARACTÉRISTIQUES DES VÉHICULES

Dans cette section, chaque véhicule utilise toute une gamme de données pour représenter ses aptitudes dans le jeu. Les codes des véhicules ne sont pas forcément utiles tout le temps : ils ne servent qu'à fournir des informations intéressantes sur le profil du véhicule. En général, il vous suffit de connaître l'échelle, la compétence, le mouvement, la manœuvrabilité, la résistance du corps et les codes d'armes. Tout cela est présenté dans l'ordre suivant :

- Type :** classification générale du vaisseau (vaisseau aérien, tank, sous-marin), incluant parfois le nom du constructeur et le numéro de modèle.
- Echelle :** échelle du véhicule utilisé pour les règles d' - échelle - expliquées dans le chapitre « Combat et Blessures ».
- Longueur :** longueur du véhicule exprimée en mètres.
- Compétence :** compétence utilisée pour piloter le véhicule, souvent *Conduite*, *Pilotage en Escouade* ou *Escouade*.
- Équipage :** nombre standard de membres d'équipage du véhicule, suivi des artilleurs - compris séparément de l'équipage. L'effectif minimal indique le minimum requis pour conduire le véhicule, ainsi que la pénalité ajoutée au niveau de difficulté de toute action effectuée dans ces conditions.
- Passagers :** nombre de passagers que le véhicule peut transporter.
- Charge utile :** masse maximale de la cargaison qu'un véhicule peut porter.
- Couverture :** niveau de couverture que le véhicule fournit à ses passagers. Il s'agit de couverture complète, 3/4, 1/2, 1/4 ou nulle. Les modificateurs appropriés sont décrits dans le chapitre « Combat et Blessures ».
- Plage d'altitude :** altitude au-dessus et sous les vaisseaux volants. Altitude minimum et maximum pour la conduite du véhicule avec gravité standard et densité atmosphérique standard.
- Manœuvrabilité :** le code de symbole les capacités de manœuvre du véhicule, et s'ajoute au jet du conducteur dès qu'il fait le total d'une action, y compris le mouvement et les esquives du véhicule.
- Mouvement :** distance en mètres couverte par chaque mouvement, puis vitesse maximale du véhicule, en kilomètres par heure.
- Résistance du corps :** le véhicule jette ce code dé pour résister aux dommages d'un combat.
- Boucliers :** certains véhicules ont des boucliers de protection du vaisseau. Voir les règles des boucliers de protection dans le chapitre « Voyages et Combats spatiaux ».
- Capteurs :** quelques véhicules ont des jets de capteurs sophistiqués qui boostent les capacités de scanning. Le premier nombre indique l'incendie effective maximum en mètres ou kilomètres, puis le code dé indique le bonus sur tous les jets *Capteurs* de maintien de ces instruments.
- Artillerie :** nombre et type d'armes du véhicule. La mention « Couplés » signifie que les armes sont conçues pour tirer des salves. Les autres peuvent être tirées individuellement.
- Période de feu : pros, poux, bâbord, tribord, ou bien tourelle. Les armes de tourelle peuvent faire feu dans les quatre périodes.
- Équipage :** nombre d'opérateurs requis pour manœuvrer l'arme. Si la mention « Équipage » n'apparaît pas, le conducteur peut tirer lui-même.

Echelle : l'échelle de l'arme n'est indiquée que si elle diffère de l'échelle du véhicule.

Compétence : compétence utilisée pour faire feu, généralement l'Artillerie.

Commande Feu : ajouter ces données que l'artilleur tire sur une cible, car ils représentent les Visés et l'Arrière de la cible. Assésés par Ordinateur.

Rayon d'action : gamme des trois parties de l'arme - courte, moyenne et longue - en mètres. Si une arme a quatre parties indiquées, il s'agit de four portant, Partie courte, Partie moyenne et Partie longue ; cela signifie que pour ces armes, toute portée indiquée à four portant regroupe le rayon d'arme. Très difficile pour atteindre la cible.

Dommages : dégâts infligés par l'arme.

Compétence de l'équipage : codes de compétences types des membres d'équipage formés pour des tâches particulières à bord des véhicules. Pour savoir rencontrer et combats spatiaux, consultez ces données lorsque les personnages joueurs croisent ce type de véhicules, car vous aurez besoin des compétences des personnages du maître de jeu.

VAISSEAUX AÉRIENS

Les vaisseaux aériens sont les véhicules personnels les plus employés dans l'univers. Il en existe de tous types, sous toutes les formes, comme volatiles, planeurs énergisés, flotteurs, taxis aériens, et autres. Si vous pensez en acheter un (ou si votre employeur en a les moyens et vous permet de l'emprunter), le véhicule vous transporte rapidement en mode anti-grav dans les rues, au-dessus des toits, voire au-dessus de l'atmosphère. Certaines compagnies offrent les services des taxis aériens, d'autres gèrent carrément des omnibus aériens. Les forces de sécurité locales et planétaires utilisent des vaisseaux aériens armés pour maintenir la paix et l'ordre, tandis que des entreprises livrent les marchandises aux grosses corporations sur toute la surface d'un monde.

VAISSEAU AÉRIEN DÉCOUVERT

Les vaisseaux aériens découverts (sans toit) constituent le mode de transport privé standard en zone urbaine sous contrôle atmosphérique ou dans les zones espaces clos. Il est très facile de grimper dedans ou de s'en extraire et la visibilité est optimale pour le conducteur, les passagers et les touristes payants. Véhicules civils, ils ne contiennent pas d'arme, mais fournissent une couverture décente. Les vaisseaux aériens découverts sont relativement abordables pour les classes aisées.

Type : vaisseau aérien

Echelle : véhicule

Longueur : variable ; 2 à 4 mètres

Compétence : Pilotage

Équipage : 1

Passagers : variable ; 2 à 6

Charge utile : 25 kilos

Couverture : 1/2

Plage d'altitude : niveau du sol à 300 mètres

Manœuvrabilité : 1D

Mouvement : 90 ; 260 km/h

Résistance du corps : 2D+2

Boucliers : aucun

Capteurs : aucun

Artillerie : aucun

Compétences de l'équipage : Pilotage 4D

VAISSEAU AÉRIEN DE SÉCURITÉ

Les forces de sécurité et les milices déploient des vaisseaux aériens armés pour l'assistance aérienne des troupes terrestres, les patrouilles dans les vastes régions d'une surface planétaire et le maintien de l'ordre et de la paix. Très polyvalentes, ces forces escortent les spatiaux en direction ou en partance des zones d'atterrissage, assurent la couverture des urgences civiles et contrôlent le trafic atmosphérique. Leur armement est léger, mais le cockpit est entièrement recouvert d'un blindage minimal.

Bien que ces véhicules ne puissent pas rivaliser avec les cuirasses spatiales, ils constituent une menace pour toute force terrestre moyenne et savent se faire respecter par les forces civiles armées.

Type : vaisseau aérien

Échelle : véhicule

Longueur : 5 mètres

Compétence : Piloteage

Équipage : 1

Passagers : aucun

Charge utile : 50 kilos

Coque : complète

Plage d'altitude : niveau du sol à 25 km

Manœuvrabilité : 3D

Mouvement : 320 à 1 000 km/h

Résistance du corps : 3D+2

Boucliers : aucun

Captures : 1 km/1D

Artillerie :

1 autocanon

Périmètre de feu : proche

Compétence : Artillerie

Commande feu : 2D

Rayon d'action : 300/12 km

Dommages : 4D

Compétences de l'équipage : Communications 3D,

Artillerie 4D, Piloteage 4D+2, Captures 3D

TRANSPORT AÉRIEN

Ces véhicules sont spécialement conçus pour transporter des cargaisons d'une cité à l'autre de la planète, ou d'un hangar d'atterrissage à l'entrepôt d'une entreprise dans un autre quartier.

Certains utilisent une zone de charge utile ouverte d'accès facile, mais d'autres ferment complètement la charge utile pour des raisons de sécurité, des intérêts privés ou pour laisser davantage d'espace publicitaire. De toute façon, le cockpit, lui, reste clos. Les transports aériens véhiculant de grosses charges, ils ont des plages de basse altitude et une manœuvrabilité minimale.

Type : vaisseau aérien

Échelle : véhicule

Longueur : variable : 7 à 10 mètres

Compétence : Piloteage

Équipage : 1

Passagers : 1

Charge utile : 1 tonne

Coque : complète

Plage d'altitude : au niveau du sol

Manœuvrabilité : 1D

Mouvement : 35 à 100 km/h

Résistance du corps : 3D

Boucliers : aucun

Captures : aucun

Artillerie : aucun

Compétences de l'équipage : Piloteage 4D

VÉHICULES MERCENAIRES

Les mercenaires - et d'autres organisations militaires - emploient une large variété de véhicules terrestres capables de porter un armement et un blindage plus lourds que les anti-gas légers. Ils n'offrent pas les avantages dont disposent les vaisseaux aériens, comme le mouvement rapide ou l'altitude variable. Toutefois, les véhicules militaires terrestres sont plus durables et plus efficaces dans une zone de combat.

Les seuls propriétaires de ces véhicules sont les mercenaires, ou les forces de sécurité et les milices : les premiers exploitent leurs bénéfices durement gagnés et les autres leurs subventions gouvernementales dans l'entretien et la réparation de ces véhicules de combat.



JEEP DE RECONNAISSANCE

Certains forces militaires ne disposent pas d'une reconnaissance aérienne. D'autres n'utilisent pas les véhicules aériens pour la collecte d'informations, car elles veulent rester présentes sur le terrain.

Dans les deux cas, leur choix se fixe sur des véhicules terrestres dotés d'une artillerie minimale, mais offrant une vitesse et une manœuvrabilité correctes.

Les jeeps fournissent au conducteur - également observateur - mobilité et protection. Un artillerier munit une arme qui couvre la retraite de la jeep lorsqu'elle est repérée par des forces ennemies. Comme les trankars, ces véhicules sont montés sur des chenilles, ou sur des roues avec d'inévitables pneus tout terrain.

Type : véhicule de reconnaissance rapide

Echelle : véhicule

Longueur : 4 mètres

Compétence : Conduite

Équipage : 1, artilleur : 1

Passagers : aucun

Charge utile : 30 kilos

Couverture : 1/2

Manœuvrabilité : 2D

Mouvement : 4S; 130 km/h

Résistance du corps : 2D+2

Boucliers : aucun

Captures : 1,5 km/1D

Artillerie :

Canon léger

Périmètre de feu : proche

Équipage : 1

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 1D

Rayon d'action : 3-75/200/500

Dommages : 3D

Compétences de l'équipage : Artillerie 4D, Captures 3D,

Conduite 3D

TRANKAR LÉGER

Les mercenaires aiment utiliser les trankars légers pour soutenir les opérations d'infanterie. En effet, ils sont beaucoup plus mobiles que les gros trankars, fournissent un support de feu lourd et ne se distinguent pas autant sur le champ de bataille.

Installé dans le soute d'une nef de largage mercenaire, c'est le véhicule idéal pour un déploiement rapide de l'infanterie, assuré au sol par les jeeps de reconnaissance et d'autres trankars légers.

Type : trankar

Echelle : véhicule

Longueur : 8 mètres

Compétence : Conduite

Équipage : 2, artilleurs : 1

Passagers : aucun

Charge utile : 100 kilos

Couverture : complète

Manœuvrabilité : 1D

Mouvement : 3D ; 90 km/h

Résistance du corps : 5D

Boucliers : aucun

Captures : 1 km/1D

Artillerie :

1 canon à impulsions

Périmètre de feu : nouvelle

Équipage : 1

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 1D

Rayon d'action : 50-200/1/2 km

Dommages : 4D

1 mitrailleuse anti-personnel

Périmètre de feu : proche

Echelle : personnage

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 2D

Rayon d'action : 3-50/100/250

Dommages : 6D

Compétences de l'équipage : Artillerie 4D+2, Captures 3D+2, Conduite 5D

TRANKAR BEHEMOTH

Les mercenaires utilisent le trankar behemoth lorsqu'ils veulent dominer le terrain avec une base de contrôle mobile armée et blindée, donc autosuffisante. Le trankar behemoth comprend deux blocs d'alimentation indépendante reliés par des flexopipes blindés. Chaque bloc se compose d'un fuselage rectangulaire blindé, monté sur quatre chenilles massives.

Dans les cabines de contrôle et les emplacements d'armes classiques, le behemoth contient une zone observée aux passages et à la cargaison, des capteurs avancés et un dispositif de communication pour coordonner les opérations sur le champ de bataille. La taille impressionnante du behemoth exige sa propre nef de largage surdimensionnée pour le déployer sur le sol d'une planète.

Type : trankar

Echelle : véhicule

Longueur : 20 mètres

Compétence : Conduite

Équipage : 5, artilleurs : 12, minimum 3+10

Passagers : 50 soldats

Charge utile : 2 tonnes

Couverture : complète

Manœuvrabilité : nulle

Mouvement : 18 ; 30 km/h

Résistance du corps : 8D



Boucliers : aucun
Capteurs : 1,3 km/2D
Artillerie :

6 canon à impulsion

Périmètre de feu : 1 proue, 1 poupe, 2 bâbord, 2 tribord
Équipage : 1 chacun
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 1D
Rayon d'action : 50-200/1/2 km
Dommages : 4D

4 mitrailleuse anti-personnel

Périmètre de feu : 1 proue, 1 poupe, 1 bâbord, 1 tribord
Équipage : 1 chacun
Échelle : personnage
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon d'action : 3-30/100/250
Dommages : 6D

1 lance-flamme

Périmètre de feu : proue
Équipage : 2
Échelle : personnage
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon d'action : 3-10/25/40
Dommages : 6D

Compétences de l'équipage : Communications 3D, Artillerie 3D, Capteurs 4D, Conduite 3D, Commandement 7D

EXOSQUELETES

Aucune combinaison spatiale ou tenue de protection ordinaire ne peut rivaliser avec l'exosquelette. Il recouvre tout le corps de l'utilisateur d'un blindage énergisé qui augmente ses capacités. En fait, l'exosquelette est un « mini-véhicule » autonome pour une personne. La tenue hermétique fournit avec d'air au porteur pour survivre 10 heures sans recharge. Elle protège des hautes pressions, du vide froid et de la rigueur des éléments.

Ainsi, tout humain sûr d'un exosquelette peut travailler dans un environnement difficile, explorer de nouveaux mondes, connaître des bases dans de dures conditions, avec des capacités accrues.

EXOSQUELETTE Lourd

Les carrières qui édifient des bâtiments dans des climats inhospitaliers portent souvent un exosquelette dit « lourd ». L'industrie lourde s'en sert aussi pour le chargement et déchargement des grosses cargaisons. Les pompes hydrauliques et les gigantesques pinces créchées fixées aux armatures augmentent la force du porteur, d'où un bonus de +2D pour tous les jets de dés *Levage*.

L'exosquelette évite également les accidents de travail au maximum. Lorsque son dossier personnage est blessé dans un exosquelette, le joueur peut utiliser la résistance du corps - attribuée à l'exosquelette - et ajouter un bonus à la *Vigueur* pour résister aux dommages.

Type : exosquelette
Échelle : véhicule
Logueur : 3 mètres

Compétence : Exosquelette
Équipage : 1
Passagers : aucun
Charge utile : nulle
Construction : complète
Maintenabilité : 2D
Mouvement : 7 ; 20 km/h
Résistance du corps : 2D (échelle de véhicule)
Boucliers : aucun
Capteurs : aucun
Artillerie : aucun
Compétence de l'équipage : Exosquelette 4D, Levage 3D

Remarques : L'exosquelette lourd fournit un bonus de +2D sur tous les jets de *Levage*. La résistance du corps revêtu de cette tenue, à l'échelle de véhicule, est ajoutée à la *Vigueur* du personnage qui tire les dés pour résister aux dommages.

EXOSQUELETTE D'EXPLORATION

Cet exosquelette s'adresse aux explorateurs qui parcourent le surface de planètes inhospitalières et les protège contre l'environnement et contre la faune et la flore sauvages locales.

Grâce à l'alimentation en air pendant 10 heures, la tenue inclut des capteurs avancés et une lamina-protection. Un harnais externe fournit de poches à échantillons. Le casque dispose d'un clavier ES à interface verbale et d'une visière-écran.

Type : exosquelette
Échelle : véhicule
Logueur : 3 mètres
Compétence : Exosquelette
Équipage : 1
Passagers : aucun
Charge utile : 25 kilos
Construction : complète
Maintenabilité : 1D
Mouvement : 8 ; 25 km/h
Résistance du corps : 1D (échelle de véhicule)
Boucliers : 1D
Capteurs : 1,5 km/2D
Artillerie :

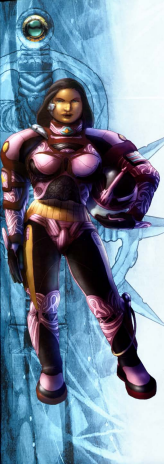
Mini-autocanon

Périmètre de feu : proue, bâbord, tribord
Échelle : personnage
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 1D
Rayon d'action : 3-75/150/300
Dommages : 7D

Compétence de l'équipage : Astronomie 5D, Exosquelette 4D, Artillerie 3D, Capteurs 3D+2

Remarques : La résistance du corps revêtu de cette tenue (à l'échelle de véhicule) est ajoutée à la *Vigueur* du personnage qui tire les dés pour résister aux dommages.





VAISSEAUX SPATIAUX

Sans flotte spatiale, que serait une société intergalactique ? Rien. Une misérable population de sédentaires, incapables de traverser le moindre tunnel Techno-Techno, d'explorer la galaxie, de commercer et surtout, de se défendre. Pour nous, pilotes, ces questions sont nos maisons secondaires, voire toute notre vie. Sans elles, l'univers se figerait dans une inertie totale, les gouvernements planétaires s'effondreraient comme des châteaux de cartes.



Pire : nous serions à la merci des Aliens, toujours prêts à fondre sur nos trésors.
Chez un pilote, le vol est une seconde nature. Passez quelque temps à bord d'un vaisseau spatial et il fera partie intégrante de vous-même. La coque de vaisseau devient votre corps, ses systèmes de commande votre système nerveux central, ses armes vos poings pour cogner sur l'ennemi et ses moteurs, vos jambes rebelle.
Protégez-le et traitez-le aussi soigneusement que votre propre corps.
Dans l'immensité de l'univers, les vaisseaux qui circulent pour de simples promenades ou des objectifs particuliers sont d'une incroyable diversité, puisque construits sur mesure pour leurs propriétaires. C'est pour cette raison que leur configuration, leur taille, leur armement varient énormément. J'ai préparé pour vous une présentation technique des types de nefs les plus répandus, que vous serez amené à rencontrer. Mais ces descriptions ne font qu'effleurer la surface. Il existe une infinité de vaisseaux et il en sort chaque jour de nouveaux sur le marché. Ce chapitre donne un aperçu des vaisseaux existants, mais le liste est plus qu'incomplète.

CARACTÉRISTIQUES DES VAISSEAUX SPATIAUX

Dans le jeu de rôles des Méta-Barons, les vaisseaux spatiaux présentent un grand nombre de caractéristiques. Gardés toujours à l'esprit que tout véhicule spatial fournit un abri sûr à ses occupants.

Voici ce que signifient ces caractéristiques :

Type : classification générale du vaisseau (cargo léger, navire de guerre, transport, extraterre), incluant parfois le nom du constructeur et le numéro de modèle.

Échelle : échelle du vaisseau. Chasseur ou Croiseur. Seuls de rares vaisseaux sont à l'échelle planétaire.

Longueur : longueur du vaisseau.

Compétence : compétence utilisée pour piloter le vaisseau. Les vaisseaux spatiaux requièrent la compétence Piloteage.

Équipage : le premier nombre indique combien le vaisseau compte de membres d'équipage dans des conditions normales. Chaque vaisseau accorde des responsabilités pour différentes fonctions, la direction des commandes, le maniement des capteurs, le calcul des coordonnées astro-nav, etc. Dans les petits vaisseaux, une seule personne peut remplir toutes les fonctions, et dans les gros vaisseaux, une personne est chargée de chaque fonction. Même s'il y a des centaines d'assistants pour actionner la machinerie, la réussite de l'action dépend du jet de compétence d'un seul personnage, d'où cette liste de compétences de l'équipage. Le deuxième nombre indique le nombre d'artilleurs, car ils sont répartis séparément de l'effectif complet normal.

La dernière indication concerne l'« effectif minimal » : le premier nombre est le nombre minimum de membres d'équipage requis pour naviguer. Après la barre oblique, la valeur représente la hausse de difficulté pour accomplir une action avec un équipage de base.

Par exemple, si la mention est « *navire* : 130/10 », cela signifie qu'il faut au moins 110 équipiers à bord pour faire fonctionner le vaisseau et que tous doivent ajouter +10 au niveau de difficulté pour toute action de manœuvre, mouvement et protection. Ce modificateur ne s'applique pas aux difficultés d'artillerie.

Passagers : nombre de passagers et de soldats que le vaisseau peut transporter, outre l'équipage au complet.

Cargaison : poids de la cargaison en tonnes ou en kilos - pour les petits vaisseaux - qu'un vaisseau peut porter. Seule la masse de la cargaison est indiquée, pas son volume.

Ravitail : combien de temps le vaisseau peut naviguer avant de devoir se ravitailler en carburant et en autres vitales - atmosphère, nourriture, eau.

Engin stellaire : précise si le vaisseau est équipé d'un engin stellaire lui permettant de sauter dans l'hyperespace. Si oui, le vaisseau dispose d'un ordonnateur astro-nav intégré dans les blocs de l'engin stellaire.

Manœuvrabilité : code de manœuvrabilité du vaisseau.

Espace : vitesse infra-luminique du vaisseau dans l'espace - cette vitesse est utilisée dans les combats entre vaisseaux.

Atmosphère : vitesse du vaisseau dans une atmosphère. Le premier nombre est son mouvement, le second sa vitesse maximale en kilomètre-heure. Si la mention « Atmosphère » n'apparaît pas, le vaisseau ne peut pas entrer dans une atmosphère.

Coque : cela représente la dureté de la coque et la résistance du vaisseau aux dommages causés par les combats.

Boucliers : boucliers de protection du vaisseau.

Capteurs : nombre maximum de capteurs et leur code de - pour plus de détails, voir la compétence Capteurs.

Artillerie : nombre et type d'armes embarquées. « couple » signifie que les armes sont conçues pour tirer des salves. Les autres peuvent être tirés individuellement.

Tournevis de feu : proue, poupe, bâbord, tribord, ou bien tourdele. Les armes de tourdele peuvent faire feu dans les quatre périmètres.

Équipage : nombre d'opérateurs requis pour manier l'arme. Si la mention « Équipage » n'apparaît pas, le pilote peut tirer lui-même.

Échelle : l'échelle de l'arme n'est indiquée que si elle diffère de l'échelle du vaisseau.

Compétence : compétence utilisée pour faire feu, généralement l'Artillerie.

Commande Feu : ajouter ces dés dès que l'artilleur tire sur une cible, car ils représentent la Visée et l'Attention de la cible Assurées par l'Ordonnateur.

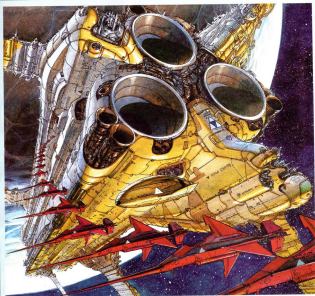
Rayon spatial : la gamme des trois portées de l'arme - courte, moyenne et longue - en unités.

Rayon atmosphérique : la gamme des trois portées de l'arme - courte, moyenne et longue - dans une atmosphère ou en tir en orbite vers une atmosphère.

Dommages : dégâts infligés par l'arme.

Compétences de l'équipage : codes de compétences types des membres d'équipage formés pour cette action ; les pilotes des vaisseaux ont toutes les compétences ; les membres d'équipage des grosses nefs de guerre n'ont qu'une compétence spécialisée dans leur travail. En règle générale, les capitaines et les auxiliaires ont -10 pour chaque code de compétence. Pour mener rencontres et combats spatiaux, consultez ces données lorsque les personnages joueurs croisent ce type de nef, car vous aurez besoin des compétences des personnages du maître de jeu.

Remarque : toutes ces indications ne sont pas indispensables dans tout le déroulement du jeu. Au combat, seuls comptent instantanément l'échelle, la vitesse et la manœuvrabilité, ainsi que les codes de la coque, des armes et des boucliers. Les autres informations - comme la capacité de chargement, par exemple - aident à aider le maître de jeu à diriger avec cohérence la campagne en cours dans l'univers des Méta-Barons.



VAISSEAUX IMPÉRIAUX

L'Empire Humain peut lever des armées entières pour protéger ses intérêts et maintenir l'ordre dans tout l'univers. Confinément à son rois, dans l'Union Impériale, c'est l'union qui fait la force : elle a tellement de vaisseaux sous ses ordres qu'elle domine les rebelles par le nombre. Il n'est pas rare non plus de rencontrer des flotilles entières de la Garde des Magarans, ou de gigantesques patrouilles de Bistousis de l'Endogardé. Dans l'Empire, la force prime sur le droit pour maîtriser toute forme d'insurrection.

Les vaisseaux militaires exigent un protocole réglementaire dès qu'ils rencontrent une rail dans une région peu surveillée. La procédure impose l'identification du vaisseau, de ses passagers, de sa cargaison et de sa mission. Ceux qui refusent de coopérer sont considérés comme une menace à supprimer immédiatement.

Lorsque vous tombez sur le vaisseau d'un gouvernement, la meilleure « stratégie » consiste à collaborer...

NAVIRE DE GUERRE

Les armées de l'Empire se composent d'énormes navires de guerre de quatre factions : l'Économie, les Magarans, le Techno-Panificat et les Planètes Coloniales. Ces vaisseaux-villes gigantesques grouillent de soldats de l'armée de terre, d'artilleurs et d'auxiliaires dans tous les domaines. Partout s'échouent des mâts-captures, se déploient des outils de communications et s'évalent des panoplies d'armes fatales. Les navires de guerre dominent dans l'application des décrets officiels. Ils patrouillent sur les routes de l'espace, surveillent les systèmes dévotés et mènent des guerres sans merci contre les forces qui tentent de résister à l'Empire.

Type : navire de guerre en première ligne

Échelle : croiseur

Longueur : 3 kilomètres

Capitaine : Piloteur

Équipage : 50 000, artilleurs : 590, minimum 6 250+20

Passagers : 15 000 soldats

Capacité : 40 000 tonnes
Âge : 10 ans
Engin stellaire : oui
Maintenabilité : 1D
Espace : 4
Côque : 9D
Bouclier : 4D
Capteurs : 100/3D
Artillerie :

80 batteries de mitrailleuses principales

Périmètre de feu : 20 proue, 20 poupe, 20 port, 20 tribord
Équipage : 3 chacune
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 3-20/4000
Atmosphère : 6-40/80/160 km
Dommages : 6D

40 canons légers

Périmètre de feu : 10 proue, 10 poupe, 10 port, 10 tribord
Équipage : 3 chacun
Échelle : cuirassé
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1-20/40/80
Atmosphère : 1-10/15/30
Dommages : 7D

20 canons Gauss

Périmètre de feu : 5 proue, 5 poupe, 5 port, 5 tribord
Équipage : 3 chacun
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1-31/5/10
Atmosphère : 2-10/30/60 km
Dommages : 4D

10 émetteurs de faisceaux de traction

Périmètre de feu : 2 proue, 2 poupe, 3 port, 3 tribord
Équipage : 3 chacun
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 3D
Rayon spatial : 1-5/15/30
Atmosphère : 2-10/30/60 km
Dommages : 6D

Compétences de l'équipage : Astro-nav 3D+2, Communications 3D, Artillerie 3D, Pilotage 6D, Capteurs 3D, Essais de protection 3D, Commandement 7D+2

BISTOURI ENDOGARDE

Les Endogardes utilisent un vaisseau d'attaque multifonction avec un équipage de trois hommes pour les opérations militaires spatiales et atmosphériques. Ces vaisseaux dessinés en deux de six sont connus sous le nom de « Bistouri », à cause de leur proue



saillants comme un aiguillon. Les Biscouris Endogarde sont terrifiés de rapidité et d'endurance, allés à un équipement d'armes lourdes et à une manœuvre 100% restreinte au combat. Bien qu'il soit quasiment impossible de battre un seul de ces vaisseaux, l'Union Impériale et l'Endogarde Suprême procèdent à des déploiements massifs pour écarter l'Opposant. Les Biscouris ne s'entraînent pas pour des actions courantes, comme patrouiller dans l'espace, intercepter de petits gangs de pirates, ou escorter un convoi de marchands. L'Empire leur réserve les missions de la plus grande importance. Devant la dureté et l'atmosphère arrogante de l'Endogarde, il est fortement déconseillé de s'en prendre à une formation de Biscouris.

Type : vaisseau de patrouille et de combat multifonctions

Échelle : chasseur

Longueur : 42 mètres

Compétence : Pilote

Équipage : 1, artilleurs : 2

Capacité : 50 kilos

Réserves : 1 semaine

Espace stellaire : oui

Maintenabilité : 2D+2

Espace : 8

Atmosphère : 365-1 050 km/h

Coque : 5D

Boucliers : 2D

Capteurs : 75/1D+2

Artillerie :

Canon principal

Pénétration de feu : grosse

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 2D

Rayon spatial : 1-3/12/25

Atmosphère : 100-3000/20,5 km

Dommages : 6D

Lance-missiles

Pénétration de feu : grosse

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 2D

Rayon spatial : 10/7

Atmosphère : 3-100/300/700

Dommages : 8D

Canon Gauss

Pénétration de feu : grosse

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 2D

Rayon spatial : 1-3/7/36

Atmosphère : 100-3000/005,6 km

Dommages : 5D

Compétences de l'équipage : Astro-nav 5D, Communications 4D, Artillerie 5D+2, Pilote 6D, Capteurs 4D, *Écrans de protection* 5D, *Commandement* 7D

SENTINELLE STELLCOMM

Le Ministère du Commerce Stellaire de l'Empire, en étroite collaboration avec la Guilde Marchande des Marchands et l'Élément, utilise de petits vaisseaux fort efficaces pour patrouiller dans les zones proches des spatio-ports à grande activité : il s'agit de faire appliquer les droits de douane. Ce vaisseau StellComm d'inspection douanière arraisonne tout vaisseau suspect de violer les lois du commerce ou de passer en

frande des marchandises illégales ou impossibles, à la barbe des autorités locales et impériales. Le Sentinelle n'est pas un vaisseau de combat en première ligne, car le Ministère du Commerce Stellaire délègue tout problème militaire à l'Endogarde. Néanmoins, il se débrouille très bien tout seul face aux contrebandiers et aux spatio-négociants indisciplinés.

Le Sentinelle fait penser à un œuf couché, une tranche coupée en bas, avec les moteurs sautés à l'arrière et des armes brisées de chaque côté. En fait, la partie inférieure contient le dispositif d'arrimage pour s'accoupler avec la plupart des vaisseaux. Ainsi, les inspecteurs des douanes peuvent embarquer sur tout vaisseau suspect.

Type : frigate d'inspection douanière

Échelle : chasseur

Longueur : 51 mètres

Compétence : Pilote

Équipage : 10, artilleurs : 10, minimum 30+10

Passagers : 10 soldats des troupes de sécurité, 10 prisonniers en cellule

Capacité : 300 tonnes

Réserves : 4 mois

Espace stellaire : oui

Maintenabilité : 1D

Espace : 8

Atmosphère : 365-1 050 km/h

Coque : 6D

Boucliers : 2D

Capteurs : 75/2D

Artillerie :

3 canons Gauss

Pénétration de feu : tourelle

Équipage : 1 chasseur

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 2D

Rayon spatial : 1-3/7/36

Atmosphère : 100-3000/005,6 km

Dommages : 5D

3 canons légers

Pénétration de feu : 1 pouce, 1 port, 1 tribord

Équipage : 1 chasseur

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 1D

Rayon spatial : 3-5/10/20

Atmosphère : 300-3000/12 km

Dommages : 5D+2

2 autocannons

Pénétration de feu : grosse

Équipage : 1 chasseur

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 2D+2

Rayon spatial : 1-3/12/25

Atmosphère : 100-3000/20,5 km

Dommages : 4D

Compétences de l'équipage : Astro-nav 2D+1, Communications 4D, Artillerie 2D+1, Pilote 4D, Capteurs 4D, *Écrans de protection* 3D+2, *Commandement* 5D

NIF DIRECTORIALE

Pour transporter la fine fleur de l'administration, les grands responsables et tout personnel de haut rang, l'Empire utilise

une nef directoriale. Équipés de toute la technologie spatiorivale dernier cri, ces luxueux vaisseaux offrent un transport interplanétaire à grande vitesse. Ils assurent également le transport (aller ou retour) des troupes d'élite pour les vaisseaux orbitaux en attente. Les passagers sont protégés par un armement lourd soigneusement dissimulé, des capteurs supra-sensibles et une coque au blindage fort cubitique.

Type : transport de passagers

Échelle : chasseur

Longueur : 10 mètres

Compétence : Pilotage

Capteurs : 3

Passagers : 4

Capacité : 50 tonnes

Réserves : 1 mois

Équipement : oui

Manœuvrabilité : 3D

Espace : 10

Atmosphère : 415-1 200 km/h

Coque : 3D

Boucliers : 4D

Capteurs : 75/3D

Artillerie :

1 canon Mag-Drive

Pénètre de feu : torpille

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 3D

Rayon spatial : 1-3/1/2/3

Atmosphère : 100-1000/2, 2/2,5 km

Données : 4D

1 canon léger

Pénètre de feu : torpille

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 3D

Rayon spatial : 1-3/1/2/3

Atmosphère : 100-5000/2 km

Données : 3D+2

Compétences de l'équipage : Astro-mar 3D, Communications 4D+1, Artillerie 6D, Pilotage 7D, Capteurs 5D, Ecran de protection 3D+1, Commandement 7D

SPATIO-YACHT

Les membres à la tête de l'Empire ne voyagent pas comme toute la population de bas étage qui infeste l'univers. Pour leur transport privé, ils font souvent appel à des spatio-yachts de luxe, équipés de tous les agréments possibles et imaginables.

Vo de l'exotisme, le festoie élégant des vaisseaux dissimule l'emplacement des armes qui protègent le gîte embarqué contre toute agression de la racaille : pirates, mercenaires rivaux et contrebandiers.

Type : spatio-yacht de luxe

Échelle : chasseur

Longueur : 50 mètres

Compétence : Pilotage

Équipage : 10, artilleurs : 5, minimum 5+5

Passagers : 10

Capacité : 20 tonnes

Réserves : 1 an

Équipement : oui

Manœuvrabilité : 2D

Espace : 6

Atmosphère : 330-910 km/h

Coque : 4D

Boucliers : 2D

Capteurs : 75/1D

Artillerie :

1 autocanon

Pénètre de feu : torpille

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 2D+2

Rayon spatial : 1-3/1/2/3

Atmosphère : 100-1000/2, 2,5 km

Données : 4D

4 canons légers

Pénètre de feu : 1 pous, 1 pouce,

1 part, 1 tribord

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 1D

Rayon spatial : 1-3/1/2/3

Atmosphère : 300-5000/2 km

Données : 3D+2

Compétences de l'équipage : Astro-mar 4D, Communications 4D, Artillerie 5D, Pilotage 6D, Capteurs 4D, Ecran de protection 4D, Commandement 6D+2

VAISSEUX TECHNO-TECHNOS

Les Techno-Technos peuvent circuler quasiment partout grâce à leur réseau de tunnels, mais pour voyager dans l'espace, ils utilisent des spatiorivés. À l'exception du Techno-Pontificat, rares sont les initiés qui connaissent réellement la puissance et la composition de la flotte Techno-Techno.

Les Techno-Technos sont de nature rétroscée et préfèrent tenir secrets leurs grands progrès scientifiques.

CARGO-CUIRASSÉ DE LA GUILDE DES MARCHANDS IMPÉRIAUX

Initiation associée au Techno-Pontificat, la Guilde des Marchands Impériaux signe des contrats de transport avec les compagnies des Maganats, les industriels qui ont besoin de livraisons de masse et les factions politiques qui ne possèdent pas de flotte personnelle.

La Guilde est également la principale organisation chargée de livrer des cargaisons gouverne-mentales dans tout l'Empire. Le cargo-cuirassé de la Guilde parcourt les hypervois, transport de grosses cargaisons via son propre réseau d'entrepôts, de hangars et même de spatio-ports. Les vaisseaux sont capables de pénétrer dans une atmosphère pour charger les grosses cargaisons qui reposent sur la surface de la planète.

Bien qu'ils puissent parfaitement assurer leur propre protection, ils n'hésitent pas à accepter des escortes de mercenaires, voire de la Flotte Impériale.

Type : cargo-cuirassé

Échelle : croiseur

Longueur : 1,5 kilomètre

Compétence : Pilotage

Équipage : 5 000, artilleurs : 100, minimum 1 000+10

Passagers : 1 000 soldats des troupes de sécurité

Capacité : 45 000 tonnes

Réserves : 5 ans

Engin stellaire : oui
Manœuvrabilité : 1D
Espace : 3
Atmosphère : 160-750 km/h
Longer : 6D
Boucliers : 4D
Capteurs : 7D/2D
Artillerie :

20 canons légers

Périmètre de feu : 5 avant, 5 poupe,
5 port, 5 tribord
Équipage : 3 chacun
Compétence : Artillerie
Commande feu : 1D
Rayon spatial : 1-10/15/30
Atmosphère : 10-1000, 5G km
Domages : 6D

10 canons laser

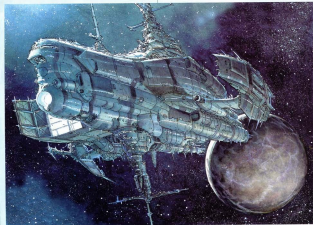
Périmètre de feu : 1 avant, 3 poupe,
3 port, 3 tribord
Équipage : 4 chacun
Compétence : Artillerie
Commande feu : 2D
Rayon spatial : 3-20/40/80
Atmosphère : 6-80/80/160 km
Domages : 4D

Compétences de l'équipage : Astro-nav 4D+2,
Communications 4D, Artillerie 3D+2, Pilotage 5D,
Capteurs 4D, Ecran de protection 4D+1, Commandement 6D

LABORATOIRE-USINE TECHNO-TECHNO

Les représentants du Techno-Pontificat explorent l'univers en long, en large et en travers pour accomplir leurs tâches : cataloguer et réguler les nouvelles technologies, collecter des données sur leurs expériences, explorer de nouvelles planètes à la recherche d'indocitités et transporter leurs merveilles de technologie dans leurs immenses usines-laboratoires. Ces derniers renforcent la domination technologique Techno-Techno sur tout l'Empire. À la fois nets d'exploration, laboratoires de recherche mobiles et transports, ces vaisseaux s'orientent vers toute zone d'intérêt pour le Techno-Pontificat. Le transport a des quartiers pour l'équipage, des cales de cargaisons et des laboratoires d'ingénierie permettant aux chercheurs de poursuivre leurs recherches personnelles, sans pour autant négliger la mystérieuse mission qui leur est confiée.

Type : laboratoire-usine
Échelle : chasseur
Longueur : 40 mètres
Compétence : Pilotage
Équipage : 3
Passagers : 10 chercheurs
Cargaison : 200 tonnes
Régions : 6 mois
Engin stellaire : oui
Manœuvrabilité : 1D
Espace : 5
Atmosphère : 191-830 km/h
Longer : 4D
Boucliers : 2D





Captains : 750D

Artillerie :

2 autocannons

Périimètre de feu : tourelle

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 2D+2

Rayon spatial : 1-301225

Atmosphère : 100-30001,202,5 km

Domages : 5D

1 canon Gauss

Périimètre de feu : proue

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 2D

Rayon spatial : 1-307386

Atmosphère : 100-30070003,6 km

Domages : 5D

Compétences de l'équipage : Astro-mar 5D, Communications 4D, Artillerie 3D+2, Pilotage 4D, Captains 5D, Escans de protection 4D, Commandement 6D

VAISSEAUX DE L'ÉKONOMAT

L'Ékonomat entretient sa propre flotte de cargos et de navires militaires, mais il ne peut pas rivaliser avec les gigantesques navires de l'Empire Humain. Ces vaisseaux à bout bractif s'engouffrent dans les hyperspaces pour rejoindre tous les intercosmopolites commerciaux de l'Ékonomat, sur les Planètes Coloniales et dans les mondes dominants de l'Empire. Ils aident à fortifier l'ossature de l'économie intergalactique.

Les descriptions ci-dessous représentent des types génériques de vaisseaux utilisés dans les différents secteurs de l'Ékonomat. Chaque secteur personnalise sa flotte, avec des équipages plus ou moins expérimentés, un armement varié et des caractéristiques adaptés à des besoins ou des budgets divers. Inspirez-vous de ces généralités pour imaginer des vaisseaux originaux qui correspondront à votre jeu et à leur rôle dans l'histoire.

CARGO-CROISEUR

Ces immenses transports assurent le flux inter-système d'énormes cargaisons. Ils ne sont pas armés aussi lourdement que les vaisseaux de la Garde Planétaire des Marchands, mais ils peuvent quand même résister aux raiders avec leurs propres défenses. Peu importe, puisque les cargos-croiseurs se font escorter par des convois de l'Ékonomat ou de corsaires mercenaires. Par contre, la plupart des croiseurs ont un escadron de douze bombardiers-mouches de l'Ékonomat pour affronter toute force hégémonique qui tenterait de s'emparer de la cargaison. Ils disposent également d'un ou deux utilitaires pour la maintenance et le chargement.

Type : cargo-croiseur

Échelle : croiseur

Longueur : 1 kilomètre

Compétence : Pilotage

Équipage : 3000, artilleurs : 68, minimum 7500+10

Passagers : 500 soldats des troupes de sécurité, 100 passagers

Cargaison : 35 000 tonnes

Scénario : 1 an

Engins stellaires : oui

Maintenabilité : 1D

Espace : 2

Atmosphère : 225-650 km/h

Coque : 4D

Bombiers : 2D

Captains : 5D+D

Artillerie :

12 canons légers

Périimètre de feu : 2 proue, 4 poupe,

3 port, 3 tribord

Équipage : 5 chacun

Échelle : cuirassé

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 1D

Rayon spatial : 1-1001530

Atmosphère : 10-10001,50 km

Domages : 6D

8 canons laser

Périimètre de feu : 2 proue, 2 poupe,

2 port, 2 tribord

Équipage : 4 chacun

Compétence : Artillerie

Commande Feu : 2D

Rayon spatial : 1-2004080

Atmosphère : 6-80001,60 km

Domages : 4D

Compétences de l'équipage : Astro-mar 4D+1, Communications 4D, Artillerie 4D, Pilotage 4D+2, Captains 4D, Escans de protection 4D, Commandement 5D

MOUCHE D'ESCADRE DE L'ÉKONOMAT

Ce bombardier-mouche qui ressemble à un insecte volant sert de sel ligère de défense et de patrouille à l'Ékonomat. Au bout de ses ailes multiples, les jets réacto-propulsifs donnent une manœuvrabilité élevée et son unique moteur - qui occupe la quasi intégralité du fuselage - fournit une poussée pour une vitesse mega-compétitive. Ces avantages compensent une taille petite, une coque fragile et un armement léger.

La plupart des bombardiers-mouches ne sont pas équipés d'engins stellaires, donc incapables de bondir dans l'hyperspace. Pour atteindre de nouveaux systèmes, ils

embusquent donc sur des méga-porte-aéri. Le plus souvent ils se déploient en escadrons pour troubler l'ennemi et le dépasser en nombre.

L'Ékosonar emploie également la manœuvre d'escadron comme personnel, pour protéger les installations et les mondes sans sa tutelle.

Type : bombardier-mouche
Échelle : chasseur
Longueur : 6 mètres
Compétence : Pilotage
Équipage : 1
Passagers : 0
Cargaison : 50 kilos
Réserves : 1 jour
Espace stellaire : non
Maintenabilité : 40
Espace : 12
Atmosphère : 450 / 1 300 km/h
Coque : 2D
Boucliers : aucun
Capteurs : 50/1D
Artillerie :

1 vaisseau(s) (capable)

Prédictor de feu : précis
Compétence : Artillerie
Commande feu : 2D
Rayon spatial : 1-3/12/25
Atmosphère : 100-300/1,2/2,5 km
Données : 3D

Compétences de l'équipage : Communications 3D, Artillerie 4D, Pilotage 4D+2, Capteurs 3D



Combien coûte ce vaisseau ?

Tout sera probablement compris au moins pour s'être inspiré dans la description des vaisseaux.

Comme expliqué dans le chapitre « Vaisseau et Combats spatiaux », il existe plusieurs types d'équipage ou vaisseaux, et il'est souvent difficile de les classer. Quant à leur prix, il est souvent difficile de les classer.

L'Ékosonar ne peut se payer un prix raisonnable à usage personnel, même un transport léger dans tout le ciel, ou un bombardier-mouche déployé. Seule les grandes puissances ou les méga-entreprises ont les moyens d'acquiescer, d'exploiter et d'entretenir des vaisseaux. Vous, joueurs, allez simplement vous payer pour votre vaisseau, un vaisseau, de façon pour son propriétaire, un vaisseau d'un rôle ou. Un vaisseau personnel, à la fin.

Quant à l'Ékosonar, il est souvent difficile de le classer et d'entretenir, et souvent, n'est pas de manière à ce que de la classe personnelle, à ce que de la classe personnelle.



TRANSPORTEUR LÉGER

Les corporations de l'Ékosonar utilisent souvent des transporteurs légers pour livrer les petites cargaisons et les acheminer rapidement à destination. Ces petits cargos requièrent un équipage réduit, d'autant moins de ressources pour le spatiopilage. Ces navettes sont idéales pour livrer des cargaisons spécialisées, ou des chargements destinés à des mondes insignifiants, que ne traversent pas les hypersoies des planètes dominantes.

Les transporteurs légers sont aussi adaptés par les sociétés marginales qui n'ont pas les moyens de s'offrir le luxe d'un cargo-croiseur.

Type : transporteur léger
Échelle : chasseur
Longueur : 10 mètres
Compétence : Pilotage
Équipage : 2, artificiels / 1
Passagers : 4
Cargaison : 150 tonnes
Réserves : 1 mois
Espace stellaire : oui
Maintenabilité : 1D
Espace : 5
Atmosphère : 295-850 km/h
Coque : 4D
Boucliers : 1D
Capteurs : 25/1D
Artillerie :

Canon de défense

Prédictor de feu : moyenne
Équipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande feu : 1D
Rayon spatial : 1-2/10/20
Rayon d'atmosphère : 100-300/1/2 km
Données : 4D

Compétences de l'équipage : Astro-nav 3D+1, Communications 3D, Artillerie 3D+2, Pilotage 4D, capteurs 3D, Evénement de protection 3D+2

TRANSPORTEUR LOURD

Un peu plus petits que les cargos légers, ces vaisseaux assurent le fret de marchandises, de petites cargaisons, voire de troupes militaires, entre la surface d'une planète et un vaisseau en orbite. Ils peuvent toujours accomplir des réparations, notamment dans les grands chantiers de construction spatiorégionale. Le vaisseau contient des sas et des zones techniques observées aux mécaniciens qui préparent les activités extracellulaires des travaux de réparation. Le transporteur lourd est aussi équipé d'un émetteur de faisceaux de traction digre d'un cuirassé pour manipuler de grosses charges et des matériaux de construction dans l'espace.

Type : transporteur lourd
Échelle : chasseur
Longueur : 10 mètres
Compétence : Pilotage
Équipage : 3
Passagers : 10
Cargaison : 75 tonnes
Réserves : 1 semaine
Espace stellaire : non
Maintenabilité : 1D+2



Espace : 5
Atmosphère : 295-850 kmh
Coque : 1D
Boucliers : aucun
Captains : 10/1D
Artillerie :

Émetteur de faisceaux de traction

Périmètre de feu : variable
Compétence : Artillerie
Commande feu : 2D
Rayon spatial : 1-5/1530
Atmosphère : 100-500/1,55 km
Domages : 4D

Canon de défense

Périmètre de feu : variable
Équipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande feu : 1D
Rayon spatial : 1-2/1020
Rayon d'atmosphère : 100-200/1/2 km
Domages : 4D

Compétences de l'équipage : Communications 3D,
 Artillerie 4D, Pilotage 1D+2, Captains 3D

NEF D'EXPLORATION

L'Économie poursuit inlassablement la recherche de mondes nouveaux à explorer et à exploiter financièrement. Les nef d'exploration sont conçues pour entasser autant d'instruments de collecte d'informations que possible dans une coque réduite. Toutes les ressources capitales seront saisies pour les futures explorations de l'univers. Ces vaisseaux sont équipés de népa-captures, de programmes cartographiques et d'outils de collecte et d'analyse d'échantillons. Le plus souvent, la nef est pilotée par un seul explorateur afin de laisser place à l'équipement informatique et aux capteurs.

Type : nef d'exploration
Échelle : chasseur
Longueur : 12 mètres

Compétence : Pilotage
Équipage : 1
Passagers : aucun
Cargaisons : 200 kilos
Réserves : 6 mois
Espace stellaire : oui
Maintenabilité : 1D
Équipier : 5
Atmosphère : 295-850 kmh
Coque : 4D
Boucliers : 1D
Captains : 100/1D
Artillerie :

Canon de défense

Périmètre de feu : variable
Équipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande feu : 1D
Rayon spatial : 1-2/1020
Rayon d'atmosphère : 100-200/1/2 km
Domages : 4D

Compétences de l'équipage : Astro-nav 6D,

Communications 3D, Artillerie 3D, Pilotage 3D, Captains 6D,
 Escou de protection 3D+2

VAISSEAUX MERCENAIRES

Les innombrables unités mercenaires de l'univers emploient un large éventail de vaisseaux pour transporter des forces terrestres et engager des opérations spatiales. Ces vaisseaux doivent convenir à tous les types de missions confiés aux unités mercenaires. La plupart sont bien armés et blindés, car ces nef servent de forces frontales aux gouvernements planétaires locaux, aux entreprises, et aux factions qui n'ont pas les moyens de constituer leurs propres flottes.

Les vaisseaux répertoriés ci-dessous présentent les types de véhicules utilisés par les compagnies mercenaires. Chaque unité personnelle régulièrement sa flotte en fonction des tâches à accomplir ou de ses propres besoins. Les entreprises mercenaires réinvestissent sans arrêt leurs bénéfices dans l'entretien et la mise à niveau de l'équipement existant. Les vaisseaux mercenaires d'un type donné évoluent donc souvent.

CARGO-CROISIEUR

Les mercenaires veulent des vaisseaux alliant la puissance d'un croiseur militaire et les capacités de transport d'un cargo cuirassé. Cette flotte à multiples facettes autorise un déploiement rapide dans les systèmes pour fournir une base d'opérations ultra-protégée qui dirige les unités satellites des cuirassés ou des nef de largage. Un cargo-croiseur type inclut des aires d'atterrissage pour un escadron de bombardiers-mouches ou trois nef de largage. Le vaisseau se décline en mille versions, certaines axées sur un armement plus offensif, d'autres dotées d'une plus grande capacité de transport des troupes et des équipes d'assistance.

Type : cargo-croiseur
Échelle : croiseur
Longueur : 500 mètres
Compétence : Pilotage
Équipage : 650, militaires : 155, minimum 250+10
Passagers : 125 soldats

Cargaison : 3 000 tonnes
Réserve : 2 ans
Energie stellaire : oui
Manœuvrabilité : 1D+2
Espace : 5
Atmosphère : 295-830 km/h
Coque : 5D
Boucliers : 3D
Captures : 75/1D
Artillerie :

20 batteries laser

Périmètre de feu : 3 proue, 3 poupe,
5 port, 3 tribord
Équipage : 5 chacun
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1-20/4080
Atmosphère : 6-40/80/160 km
Dommages : 4D

10 canons légers

Périmètre de feu : 2 proue, 2 poupe,
5 port, 3 tribord
Équipage : 3 chacun
Echelle : cuirassé
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1-10/15/30
Atmosphère : 2-20/36 km
Dommages : 6D

5 lance-missiles

Périmètre de feu : proue
Équipage : 5 chacun
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 1D
Rayon spatial : 1/3/7
Atmosphère : 3-106/14 km
Dommages : 7D

Compétences de l'équipage : Astro-nav 4D,
Communications 3D, Artillerie 4D+2, Pilotage 3D, Captures
3D+2, Écrans de protection 4D, Commandement 6D

NEF DE LARGAGE

Ces petits vaisseaux transportent les troupes et les véhicules sur le terrain et assurent leur protection dans la zone d'atterrissage. Ces cargos améliorés ont un blindage parfaitement conçu pour le déploiement atmosphérique rapide. Un armement léger les protège des forces ennemies aériennes comme spatioraptors, et les met à l'abri du feu pour dégager les aires d'atterrissage et débarquer sans problème les soldats dans les zones à risques. L'aire de chargement peut contenir deux escadrilles, deux jets de reconnaissance, ou un transport. Rarement équipés d'énergie stellaires, ces nefs possèdent un système à l'aube à bord de cargos-croiseurs ou autres porte-nefs.

Type : vaisseau de largage
Echelle : chasseur
Longueur : 32 mètres
Compétence : Pilotage
Équipage : 2, artilleurs : 2
Passagers : 30
Cargaison : 50 tonnes
Réserve : 1 semaine

Energie stellaire : non
Manœuvrabilité : 2D
Espace : 6
Atmosphère : 330, 950 km/h
Coque : 4D+2
Boucliers : 2D
Captures : 50/1D
Artillerie :

1 autocanon

Périmètre de feu : courille
Équipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D+2
Rayon spatial : 1-3/12/25
Atmosphère : 100-300/120,5 km
Dommages : 4D

2 mitrailleuses antipersonnel (jonction de feux)

Périmètre de feu : courille
Équipage : 2
Echelle : personnel
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 3D
Atmosphère : 3-75/200/300
Dommages : 7D

Compétences de l'équipage : tactique 3D, Communications
3D, artillerie 4D, Pilotage 3D, Captures 3D+2, Écrans de
protection 4D

BOMBARDIER-MOUCHE

Les bombardiers-mouches appartiennent à un type de petits vaisseaux de combat, avec un armement léger, une manœuvrabilité élevée et une polyvalence impressionnante : patrouille, assaut, interception, escorte. Ceux des unités mécanisés sont bon marché, facilement réparables. Malgré leur taille, ils assurent un transport massif vers les zones de combat. Ils participent à des opérations dans l'espace, en ravitaillant en coque les soldats qui combattent sur des surfaces planétaires et en patrouillant dans les zones sûres.

Les caractéristiques spécifiées ci-dessous concernent le bombardier-mouche courant. N'oubliez pas que les compagnies de mercenaires personnalisent ou équipent les vaisseaux les mieux adaptés à leurs besoins.

Type : bombardier-mouche

Echelle : chasseur
Longueur : 10 mètres
Compétence : Pilotage
Équipage : 1
Passagers : aucun
Cargaison : 75 kilos
Réserve : 1 jour
Energie stellaire : non
Manœuvrabilité : 4D
Espace : 3
Atmosphère : 365, 1 030 km/h
Coque : 1D+2
Boucliers : 1D
Captures : 75/1D
Artillerie :

1 autocanon (couplé)

Périmètre de feu : proue
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D

Rayon spatial : 1-3/12/25
Atmosphère : 100-100/1,2/2,3 km
Domages : 3D

Lance missiles

Période de feu : prose
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1/3/7
Atmosphère : 3-100/100/700
Domages : 7D

Compétences de l'équipage : Communications 3D,
Artillerie 3D, Piloteage 3D, Captures 3D, Evacu de protection 4D

CHASSEUR OSTRON

Le chasseur de type Ostron est tout sauf petit. Il a été conçu pour les milieux de défense planétaire et les compagnies mercantiles comme cuirassé lourd destiné aux escortes et aux patrouilles. Il peut affronter sans problème une armée de cuirassés - cela explique sans doute pourquoi les pirates n'ont pas tardé à acquérir et à modifier le vaisseau. Doté d'un armement lourd, d'un blindage et d'écrans de protection supra-résistants, l'Ostron multifonctions se déplace à grande vitesse. Les mercenaires le déploient dans les combats spatiaux, pour apporter un support d'artillerie lourde aux amis planétaires et un support offensif pour les attaques sur des cibles ultra-protégées. Comme tout vaisseau mercantile, l'Ostron subit toutes sortes de modifications pour répondre aux besoins de missions particulières.

Type : chasseur Ostron
Echelle : chasseur
Longueur : 20 mètres
Compétence : Piloteage
Equipage : 3, artilleurs : 4
Passagers : aucun
Cargaison : 1 tonne
Réserves : 1 semaine
Energie stellaire : oui
Manœuvrabilité : 2D
Espace : 6
Atmosphère : 330-950 km/h
Coupe : 3D
Boucliers : 2D
Captures : 7/31D
Artillerie :

1 batterie laser

Période de feu : prose
Equipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1-3/12/25
Atmosphère : 100-100/1,2/2,3 km
Domages : 4D

3 tourelles de canons lourds

Période de feu : prose
Equipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1-3/12/25
Atmosphère : 100-100/1,2/2,3 km
Domages : 3D-2

Compétences de l'équipage : Aero-mar 3D,
Communications 3D, Artillerie 4D, Piloteage 5D, Captures 3D,
Evacu de protection 4D, Commandement 5D

VAISSEAUX PIRATES

Les gangs de pirates sauvages sévissent dans tout l'univers. Leurs proies privilégiées ? D'innocents équipages de cargos et des voyageurs coloniaux. Leurs actions entravent gravement le commerce. Ils utilisent divers vaisseaux pour accomplir leurs forfaits dans les spatio-ports ou dans l'espace. Ils réquisitionnent quasiment tous les types de vaisseaux décrits dans ce chapitre, à l'exception des Bistours Endogardés. Les flottes de pirates sont tout sauf uniformes et organisées, mais elles font du « bon boulot ». Comme les mercenaires, les pirates ont pour habitude de réajuster leurs navires en fonction des ressources disponibles ou déjà dérobées. Vous trouverez ci-après les principales caractéristiques de leurs vaisseaux, mais, vous en croisez, vous serez surpris de voir combien chaque propriétaire personnalise son engin spatial s'il en a les moyens.

FRÉGATE PIRATE

La classification frégate employée pour les vaisseaux pirates fait référence à des croiseurs légers dépourvus par des milieux de défense planétaire... puis capturés par les pirates pour leur usage personnel. Une frégate offre le nez plus vite pour les attaques et sert de plate-forme stable pour la coordination des rafles. Son armement lourd et sa capacité de stockage offrent tous les atouts offensifs pour s'emparer d'un vaisseau de commerce et décharger sa cargaison. Dans certaines frégates, les toures sont réaménagées pour accueillir quelques bombardiers-mouches supplémentaires qui renforcent les attaques futures.

Type : croiseur léger
Echelle : croiseur
Longueur : 300 mètres
Compétence : Piloteage
Equipage : 350, artilleurs : 57, minimum 100+1
Passagers : 50 pirates
Cargaison : 1 500 tonnes
Réserves : 1 an
Energie stellaire : oui
Manœuvrabilité : 1D
Espace : 6
Atmosphère : 330-950 km/h
Coupe : 4D
Boucliers : 2D
Captures : 5/1D
Artillerie :

10 batteries laser

Période de feu : 2 prose, 2 prose,
3 post, 3 tribord
Equipage : 5 chacun
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 3-20/40/80
Atmosphère : 6-60/80/160 km
Domages : 4D

2 canons Gauss

Période de feu : tourelle
Equipage : 2 chacun
Compétence : Artillerie

Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1-5/1300
Atmosphère : 2-10/3000 km
Domage : 4D

1 lanceur de vaisseaux de traction

Périmètre de feu : tourde
Équipage : 3
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 3D
Rayon spatial : 1-5/1300
Atmosphère : 2-10/3000 km
Domage : 4D

Compétences de l'équipage : Astro-nav 4D,
Communications 3D, Artillerie 3D, Pilotage 4D+2, Capteurs
4D, Escouade de protection 4D, Commandement 6D

PIRATES OSTROV

La popularité des bombardiers de type Ostrov atteint tous les milieux... Toujours au courant des dernières techniques, les pirates les exploitent rapidement. Pour cela, ils équipent de vaisseaux Ostrov déployés par les milieux planétaires, les unités mercenaires, et toutes sortes de factions. Ces bombardiers lourds polyvalents sont donc intégrés dans les flottes déployées. Comme les pirates ne peuvent guère se permettre d'acquiescer ou de réparer leurs vaisseaux, ils mettent l'accent sur le blindage et les boucliers pour protéger leurs précieux vaisseaux. Dans une flotte de pirates, les Ostrovs ont surtout une fonction d'assaut, ou ils patrouillent dans le périmètre extérieur du combat, tandis que les gros vaisseaux se lancent dans les actions d'abordage et de pillage.

Type : bombardier Ostrov
Échelle : chasseur
Longueur : 30 mètres
Compétence : Pilotage
Équipage : 3, artilleurs + 4
Passagers : 1
Cargaison : 1 tonne
Réserves : 1 semaine
Energie stellaire : oui
Manœuvrabilité : 1D+2
Espace : 3
Atmosphère :
295-850 kmh
Coque : 6D
Boucliers : 2D
Capteurs : 5D/1D
Artillerie :
1 batterie laser

Périmètre de feu : proue
Équipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1-3/1225
Atmosphère : 100-3000, 2D, 5 km
Domage : 4D

3 tourelles de canons lourds

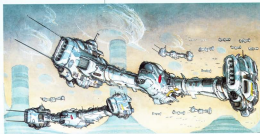
Périmètre de feu : proue
Équipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1-3/1225
Atmosphère : 100-3000, 2D, 5 km
Domage : 5D

Compétences de l'équipage : Astro-nav 4D,
Communications 3D, Artillerie 5D, Pilotage 4D+2, Capteurs
4D, Escouade de protection 4D, Commandement 6D

DIVERS

Voici une brève présentation, et non une description exhaustive, des vaisseaux spatiaux qui parcourent l'univers des Milla-daroux. Chaque groupe évoque ici possède un référentiel de vaisseaux qu'on ne peut pas les citer tous. Un même groupe déploie souvent des spatiaux différents. Les personnages rencontreront dans leurs péripéties spatiales des vaisseaux aliens, des nefs Troglodactiles, des navettes commandées par les psychosurchevins, ou des navettes Maginats.

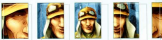
Vous pouvez utiliser les caractéristiques indiquées pour concevoir des vaisseaux similaires, ou des créations originales. Vous voulez quoi ? Une brigade pour une milice de défense planétaire ? Empruntez les indications sur la brigade pirate. Un bombardier-mouche rapide ? Consultez la section sur la mouche d'escadre de l'Éléonore. Ça ne vous convient pas tout à fait ? À votre bon vouloir, messieurs-dames ! Ajoutez une arme, boostez les boucliers, ou réduisez la vitesse. Vous être le maître de jeu. Seule obligation : raconter une histoire passionnante.





MONDES & PLANÈTES

L'univers des Mété-Barons comprend un nombre incalculable de mondes. A lui seul, l'Empire compte 22 000 mondes natifs et une myriade d'obscures planètes muscariés. J'entreux dans les détails plus tard. Pour l'instant, je suis vous faire découvrir comment créer vos propres mondes avec des populations locales, des gens hors du commun, d'étranges créatures, bref, tout le potentiel nécessaire pour l'aventure.



Dans l'univers des Mété-Barons, il faut lutter pour survivre. Certes, il existe des lieux où rien ne se passe, mais vos joueurs ont d'autres destinations ! En quête de passion et d'aventure, vous voulez que votre session de jeu se déroule dans des mondes insolites qui seront le théâtre d'actions inattendues et dangereuses.

Dans la conception générale d'un jeu, les mondes sont plus qu'une simple toile de fond, car la plupart des aventures se déroulent dans un cadre planétaire, se plongeant dans les profondeurs des systèmes solaires-mariés. Prenez le temps de créer des mondes vraiment passionnants. Vous ne le regretterez pas lorsque, installé dans votre fauteuil, vous allez lancer dans le jeu. Ne vous prenez pas la tête avec des informations scientifiques exactes à 100 %. Même s'il est important de s'assurer que l'eau se déverse le long d'une colline ou que la gravité fonctionne, vous n'êtes pas obligé de maîtriser la géologie, la biologie et l'astronomie dans les moindres détails. Dans certaines circonstances, tout peut exister dans la tête. Donnez libre cours à votre imagination pour inventer un monde d'emplacements des extraordinaires. Laissez travailler ceux qui veulent toujours comprendre « comment ça marche ».

Boutte

CRÉER DES MONDES INOUBLIABLES

Il ne s'agit pas de créer UN monde, mais DES mondes, chacun doté de particularités qui marquent l'esprit des joueurs. Pour identifier un monde, le joueur doit avoir retenu une idée qui l'a frappé - c'est le monde où l'humanité vit en harmonie avec les insectes dans d'immenses ruelles urbaines, ou c'est la planète dont le spatio-port est construit à flanc de canyon. Si vous ne fournissez pas de « repère », les mondes se fondent progressivement dans un ruisseau de brouillard et le joueur ne discerné plus que les catégories de base : le monde du désert, le monde urbain, le monde pollué de l'industrie.

À ce niveau, le processus est le même que pour les personnages : vous vous appliquez à imposer des personnages dotés de traits de caractère distinctifs, radicalement différents de ceux des autres maîtres de jeu. De la même façon, essayez de concevoir chaque planète comme un endroit singulier, avec une ambiance et des sensations uniques.

Pour faire de chaque monde une création inimitable, attribuez-lui des attributs exotiques. Vous répondez ainsi aux besoins d'évasion et à la curiosité des joueurs, en leur rappelant que l'univers des Méta-Barons n'a rien à voir avec le quotidien.

Pour vos modèles, inspirez-vous des bandes dessinées. Oôhar est censé être une planète primitive, où le Méta-Baron et sa caste peuvent se multiplier. Outre leur forteresse, qui se dresse dans la végétation de la jungle, vous trouvez une race de gens simples qui deviennent - quelque temps - les domestiques du Méta-Baron. Planète d'Or est un bon exemple de monde aristocratique régi par une administration militaire et politique complexe.

ÉLÉMENTS EXOTIQUES

Concevoir l'exotisme d'une planète, ça n'est pas plus compliqué que pour ses attributs géologiques. Placez un monde dans un système stellaire bizarre ou terrifié, ou recréez-le d'une atmosphère si dangereuse que les humains ne peuvent pas sentir sans revêtir un exosquelette. Vous pouvez localiser une aventure dans un monde jeune, sujet aux tremblements de terre et aux éruptions volcaniques, ou sur une vieille planète aride, en orbite autour d'une géante rouge. Laissez libre cours à vos chimères et fantasmes.

Attachez à votre monde un centre d'intérêt principal, source de tous les autres concepts. Au départ, les jungles d'Oôhar n'ont rien d'extraordinaire. Sauf un point de convergence spectaculaire, l'impressionnante forteresse des Méta-Barons qui domine la végétation tropicale... Oôhar devient tout simplement une exception.

Vous pouvez mettre l'accent sur la culture, la société, et les personnes pour donner du caractère à un monde. Les aborigènes se paissent peut-être le corps avec des mollusques rachi, ou portent des masques Habobis pour représenter leur profession ou leur place au gouvernement. D'autres citoyens sont des parasites de la langue. Tous ceux qui n'emploient pas correctement leur invention de mots seront traités comme des illettrés, voire tués !

Voici quelques exemples pour stimuler votre créativité et doter vos propres mondes d'éléments exotiques :

- Ceux qui sortent à usage décevant provoquent méfiance et dégoût.
- Tous les non-citoyens doivent porter un bandeau au bras pour les distinguer des privilégiés locaux, qui bénéficient de droits supplémentaires et d'une justice plus clémente.
- Les visiteurs doivent être accompagnés d'un guide-interprète qui leur interdit souvent de pénétrer dans certains endroits ou établissements.

- Seules les femmes peuvent parler en public.
- Le port de la couleur rouge est réservé à la classe des exaltés.
- Ceux qui ne font pas d'offrande aux temples locaux n'ont pas le droit de commercer.
- Personne n'est autorisé à pointer ou à exhiber une arme.

Tous ces exemples ont un impact évident (minime ou majeur) sur la vie des personnages. Impact pas forcément négatif. Si un dévoué exclusivement masculin amène en agence sur la planète où seules les femmes peuvent s'exprimer en public, le joueur s'en moindra les doigts ! Le principal objectif, c'est que chaque monde entre dans la légende - et surtout dans les mémoires.

Trouver le juste milieu entre la création d'un monde exotique et le harcèlement des personnages. Un monde doit présenter des caractéristiques uniques, sans plonger dans le caricatural. Certains exemples de culture et de société tendent parfois à l'exces. Penser aussi à intégrer le look des lieux et des classes, à créer une atmosphère qui ne commande pas forcément la vie des personnages. Exploitez les exemples suivants pour créer des lieux qui ont un sens...

- Structures hors du commun - les gens vivent et travaillent dans les carapaces diluées d'insectes géants, dans de grandes cités industrielles, ou des riches temples d'œuvres vivants.
- Cadres uniques au monde, comme cet balcon géant, le plus vaste aître de l'univers, dans la capitale Troglodactilé de Fikidindata.
- Zones interdites, connues pour leurs mystères, leurs installations, ou la nature meurtrière de leurs habitants, comme les régions glacées qui entourent Anasirra, la Montagne Sacrée sur Oôhar.
- Éléments militaires qui définissent clairement les mondes, comme la tour météorologique Méta-Baron sur Oôhar, ou les lignes de défense Troglodact.

D'autres aspects peuvent donner un caractère unique à un monde :

- Portes extensibles à l'aventure et à la fermeture.
- Robots revêtus de vêtements renforcés au lieu de plastron-mitail.
- Technologie et transport organiques.
- Étalage de fleurs dans tous les coins imaginables.
- Le peuple polaire les chiens disparus dans une rivière transparente et les place dans leur eau pour se protéger des démons.

Comme vous pouvez le voir, certains exemples sont plus exotiques que d'autres. L'important, c'est qu'ils favorisent tous le côté unique et inimitable du monde.

CRÉATION DE MONDES ACCÉLÉRÉE

Vous n'avez pas toujours besoin d'un monde hyper-défini pour quelques visiteurs. Parfois, une planète sert de décor pour une ou deux scènes, puis les personnages se dirigent vers d'autres aventures. Ils auront simplement rencontré un intermédiaire ou réparé leur vaisseau spatial. Dans ce cas, appliquez le mode de création des planètes - à la va-vite - pour ne pas perdre de temps.

Cette méthode n'inclut pas de statistiques ou de règles particulières de conception. Objectif : mettre au point un monde qui satisfiera les besoins de votre aventure, et lui donner assez d'épaisseur pour que les personnages en aient un aperçu. En bref, ce type de mondes concerne davantage l'action que la conception globale de la campagne de jeux, puisqu'ils ne sont destinés qu'à une aventure donnée.

Une création de monde accélérée se limite à quelques étapes :

- **Déterminer la fonction de ce monde.** Il ne s'agit pas du rôle que la planète joue dans le cosmos intergalactique, mais du rôle qu'elle joue dans votre intrigue. Est-ce l'endroit où les personnages font une rencontre ? Assistent-ils à quelque chose ? Combattent-ils ou dénichent une pièce de vaisseau spatial introuvable ? Quand vous aurez analysé la fonction dévolue à la planète pour faire avancer l'intrigue, vous en saurez assez pour passer à l'étape suivante.

- **Construire des lieux d'aventure.** Vous n'êtes pas obligé d'imaginer une économie et un système politique mondial si les personnages se contentent d'atterrir dans une ville frontalière et d'y passer la nuit pour repartir au matin. Soignez les zones qui recevront sûrement des visites pour que les personnages y éprouvent une impression de jamais-vu. Ici, de beaux images visuelles sont importantes.

- **Peindre aux premières impressions.** Qu'est-ce que les personnages remarquent au premier regard ? Le spatio-port est posé sur un coquillage géant ; il y a du sable dans l'air (ou l'on ne peut pas respirer sans masque) ; l'école baigne le paysage tout entier d'une lumière bleue ; l'endroit regorge de palmiers et de rob-jardinières. Ces aspects du monde se limitent probablement à la zone précise que les personnages découvrent : les rob-jardinières, par exemple, ne courent peut-être pas les rues dans d'autres régions de ce monde.

- **Élaborer des éléments génériques.** Synthétisez quelques éléments exotiques qui s'appliquent au monde en général. Vous pouvez en profiter pour inclure des idées originales que vous n'aurez pas eu l'occasion de développer, telles que des concepts culturels, des traditions et des fonctions géologiques uniques.

CRÉATION DE MONDES DÉTAILLÉE

Vous ne voulez pas vous contenter de créer des mondes de passage. Les personnages explorent peut-être plusieurs fois le monde que vous allez créer, ou ils l'utiliseront comme base d'opérations. Si vous gérez une campagne, vous devez mettre au point dans le détail un ensemble de planètes largement fréquentées par les personnages.

La création de monde détaillée obéit à des règles plus strictes, avec une structuration renforcée par rapport à la création accélérée. Elle impose la définition de statistiques concernant la planète. Suivies d'abord des premières étapes de la méthode accélérée, puis quelques étapes supplémentaires.

Essayez de faire jaillir des idées qui seraient votre monde unique. Nous avons déjà proposé quelques exemples, décrit les aspects génériques d'une création de planète. À vous de vous appuyer sur ces informations et de les personnaliser pour donner à votre monde un caractère distinctif. La méthode suivante vous aide à élaborer plus soigneusement et plus précisément votre planète. À chaque étape franchie, évaluez votre progression pour évaluer l'impact de chaque nouveau détail. Il vous faudra peut-être réviser ou changer de direction dans ou trois choses à mesure que vous connaître mieux votre monde, vous effectuerez des modifications indiquées si vous découvrez que vous vous éloignez trop du concept original.

- **Nom.** Affectez un nom à votre monde. S'il doit jouer un rôle de premier plan dans les aventures futures, inventez un nom qui vous plaise vraiment. Que vos tyrans ne soient pas régulièrement agréés par un conseil idiot ou discordant...

- **Type.** Le type de monde indique la position astronomique de votre création. Cela peut être une planète normale, un satellite comme la lune, ou même une station spatiale artificielle.

Les types de mondes de base dans le système de génération des planètes sont Terreux (semblable à la Terre), Stellaire, Géante

dansétoilée et Artificiel - comme les stations spatiales. Si vous voulez que les statistiques soient plus parlantes, vous pouvez effectuer une description plus circonstanciée.

- **Climat.** Il existe de multiples types de climats dans l'univers. Les températures varient également selon les régions d'un monde - la plupart des mondes ont des climats variables, tendant du glacé aux pôles et certains chauds et humides sous l'équateur. Fixez la moyenne de température dans le monde entier, ou dans la région où les personnages vont passer la plupart de leur temps.

Les niveaux de température sont Torride, Chaud, Tempéré, Froid et Glacial. Dans les mondes torrides ou glacés, les humains ne peuvent s'installer qu'avec des équipements de survie avancés, tels que les exosquelettes.

- **Atmosphère.** L'atmosphère peut-elle supporter la vie humaine ? Les Humains doivent-ils porter des unités respiratoires ou des combinaisons de survie ? L'atmosphère est-elle compressible ? Il existe cinq types d'atmosphères de base : Type I (respirable), Type II (unité respiratoire conseillée), Type III (unité respiratoire requise), Type IV (respiratoire requise) et Aucune.

La plupart des mondes habités sont de Type I et les autres genres géants sont de Type IV. Mais il peut y avoir plusieurs types d'atmosphères sur la même planète. Certains mondes contiennent des oligo-éléments nuisibles, voire mortels. Si le personnage ne le sait pas, les capteurs du vaisseau signaleront une atmosphère de Type I, alors qu'elle est de Type III.

- **Hydrologie.** Quel est le taux d'humidité dans l'air ? Les catégories sont Aride, Modérée, Humide et Saturée - selon le pourcentage de surfaces recouvertes d'eau sur la planète. Attention, l'hydrologie ne désigne pas exclusivement l'eau, mais aussi les glaciers de méthane, les mers d'ammoniac et tout phénomène exotique possible.

- **Géométrie.** Quel est le poids des objets dans ce monde ? Les catégories sont Zéro (ex. les milieux à gravité nulle), Léger, Standard et Lourde. Les personnages qui se déplacent dans des mondes à gravité légère ou lourde peuvent rencontrer des difficultés spéciales s'ils ne sont pas habitués à ce type d'environnement.

- **Terrain.** Cette catégorie met l'accent sur des sous-types dans les zones terrestres. La majorité des planètes étant subdivisées d'écarts de toutes natures, vous n'êtes pas tenu de dresser la liste des « océans », mais s'ils jouent un rôle majeur dans vos aventures. En général, une planète inclut un large éventail de terrains et se limite normalement aux déserts et aux jungles. Il vous appartient donc de répartir les types de terrains qui prédominent dans votre monde, ou dans les régions susceptibles d'accueillir vos personnages.

Les types de terrains constants sont Étendue stérile, Caverne, Champ de cratère, Désert, Forêt, Glacier, Jungle, Montagne, Océan, Plaine, Plateau, Zone urbaine, Zone humide et Zone volcanique. Vous pouvez modifier les types de terrains connus ou ajouter des terrains neufs de votre imagination.

- **Durée de la journée.** Nombre d'heures standard comprises dans une journée locale.

- **Durée de l'année.** Exprimée en nombre de jours locaux. Ne correspond pas nécessairement au temps galactique universel (TGU).

- **Races aliens.** Liste de toutes les espèces intelligentes qui forment une part importante de la population de la planète (si elles n'ont pas encore été exterminées). Les espèces originaires de la planète sont indiquées avec un (O) à côté de leur nom.

- **Spatio-port.** La plupart des systèmes n'ont que très peu de zones appropriées pour l'atterrissage et la maintenance des vaisseaux spatiaux (certains mondes habités ne disposent que d'une zone). Indiquez le spatio-port de votre monde. S'il y en a plusieurs, vous pouvez en spécifier le nombre et la classification. Si leur accès est restreint, il est conseillé de le signaler.

Il existe plusieurs types de spatio-ports : Service minimal, Classe standard, Classe stellaire et Première classe.

Un spatio-port Service minimal est un simple terrain d'amarrage, essentiellement pavé ou avec revêtement. Il comprend une tour de contrôle, quelques hangars et des ateliers de réparation. Carburants et réserves vitales peuvent être disponibles. A proximité des installations de service minimal, il est rare de trouver des pièces détachées pour les engins spatiaux hors du commun.

Le spatio-port Classe standard propose les services d'un personnel en permanence. Il héberge des unités d'approvisionnement et au moins un petit chantier de réparation. Vous y trouverez les pièces détachées des vaisseaux spatiaux courants.

Un spatio-port Classe stellaire est une grande plaque tournante de commerce. Il propose l'avitaillement et la réparation de tous types de vaisseaux. Il peut même inclure des chantiers satellitaires dans la zone pour réparations et optimisation des véhicules.

Les spatio-ports Première classe se situent naturellement dans les mondes hyper-évolués ou commerciaux. Ils s'étendent souvent sur des centaines de kilomètres et assurent la maintenance quotidienne de milliers de vaisseaux. Ultra-modernes et luxueux, ces spatio-ports comprennent des installations de stockage et maintenance top niveau, ainsi qu'un nombre incalculable de terrains d'amarrage et de stations d'arrimage.

• **Population.** Combien le monde compte-t-il d'habitants ? Faites une estimation correcte. Une population en millions est réduite sur l'échelle galactique et la plupart des planètes ont en moyenne en à dix milliards d'habitants. Au-delà de 50 milliards, on peut parler de monde gigantesque, à forte densité de population.

• **Bâtir de la planète.** Quelles sont les principales industries de la planète ? Que « fait » la planète pour générer des revenus ? Les catégories de sites des planètes incluent Colonie Abandonnée, Éducation, Administration/Gouvernement, Colonie, Planète Surtout, Loisir, Exploration, Base Sacrée, Monde d'Origine, Agriculture de Luxe, Produits de Luxe, Fabrication/Tratements, Activités Militaires, Mines, Ressources Naturelles, Recherche, Services, Subsistance et Commerce. Vous pouvez créer de nouvelles classifications, utiliser celles décrites ci-dessus, ou apporter des précisions à certaines - par exemple, remplacer la catégorie générique « Fabrication/Tratement » par « Fabrication de vaisseaux spatiaux ». Si besoin est, vous pouvez aussi affecter plusieurs rôles à une planète.

• **Gouvernement.** Qui dirige le monde ? Un gouvernement de l'Empire ? L'Économie ? Un puissant Maganar ? Choisissez un type de gouvernement dans la liste ci-dessous, ou inventez le vôtre.

Les possibilités sont Anarchie, Arnie, Casuel Colonial, Crime Organisé, Démocratie-Tyrannique, Hyper-Participatif, Dictature Économique, États concurrents, Famille, Féodalisme, Guide/Organisation professionnelle, Gang de Pirates, Gouvernement de l'Empire Humain, Maganar Industriel, Monarchie, Souverain par Sélection/Blasé, Théocratie et Tribal.

Vous pouvez toujours ajouter des précisions à une catégorie, par exemple en remplaçant la catégorie générique Monarchie par Famille Royale de Bagdadite.

• **Technologie.** Tous les mondes de l'univers n'ont pas le même niveau de technologie. Certains sont primitifs, comme Planète d'Or, et d'autres sont avancés. Où situez-vous votre monde ? Il existe cinq niveaux de technologie : Pierre, Féodal, Industriel, Informatique et Espace.

Les mondes de l'Âge de Pierre se caractérisent par des cultures intégrées, des outils de pierre pointus, et ainsi de suite. Ils sont rapidement exploités, voire exterminés par l'Économie ou l'Empire.

Les mondes de l'Âge Féodal produisent des outils manufacturés élémentaires et maîtrisent les techniques d'exploitation minière et de traitement des minerais. En termes politico-terriens, ce niveau de technologie couvre tout l'espace-temps allant de la Grèce Classique à la Révolution Industrielle.

Les mondes de l'Âge Industriel ont donné naissance à la production en série et adapté des structures sociales et politiques plus complexes. Moins à vent, roses hydrauliques, bois et charbon constituent leurs principales sources d'énergie. C'est le début des moyens de transport motorisés, des armes à feu et des industries de communication de masse.

Les mondes de l'Âge Informatique disposent de systèmes de communication sophistiqués et de centres de production opérationnels. Les armes énergétiques, les robots spatiaux inter-planétaires et les véhicules anti-grav sont parfois utilisés. C'est pendant cette période que la colonisation planétaire a commencé.

Les mondes de l'Âge Spatial sont les plus répandus dans l'Univers des Méta-Barons. Les technologies avancées sont courantes, des robots aux vaisseaux spatiaux, en passant par les voyages hyper-



dimensionnels. La plupart de ces planètes font partie intégrante de l'économie galactique. Elles sont donc au service d'autres mondes, ou en dépendent à moins égarés.

Certains planètes présentent d'étranges niveaux de technologies extrêmes, qu'il incompréhensibles. Vous pouvez le signaler dans cette entrée en répertoriant chaque type, avec une mention de localisation : « Spatial (uniquement autour des villes, Fédéral) ».

• **Exportations Majeures.** La plupart des mondes dominent un grand nombre de marchandises et services à la consommation intérieure. Mais que produit votre monde pour l'exportation ? Indiquer les articles les plus importants.

Il existe plusieurs catégories de commerce standard : Base Technologie, Technologie Intermédiaire, Haute Technologie, Métaux, Minerais, Produits de Luxe, Denrées Alimentaires et Produits Médicaux. N'hésitez pas à personnaliser toutes les spécificités de votre planète. Vous pouvez également préciser l'une des catégories existantes, par exemple « Véhicules Spatiaux » remplaçant « Haute Technologie ».

• **Importations Majeures.** Peu de mondes sont entièrement autarciques. Pour indiquer ce qu'ils importent, utilisez les catégories d'importations présentées ci-dessus, ou imaginez les vôtres.

• **Description.** C'est ici que vous devez rédiger une brève description du monde, concernant toutes les sections qui ne sont pas développées plus haut. Dans cette section, vous pouvez évoquer le terrain, l'économie, brosser un tableau du monde, en raconter l'histoire, indiquer à quel ressemblent les autres planètes du système, et toute autre information que vous jugez bon de connaître avant d'explorer ce monde.

C'est également dans cette section que vous abordez les centres d'intérêt (tous historiques perdus ou mégalopoles), grandes personnalités (personnages de maître de jeu connus), nouvelles races alien, éléments, lieux, personnes ou choses que les personnages sont susceptibles de rencontrer.

Les données statistiques suivantes ne sont pas toujours innervées dans les statistiques des planètes, mais vous pouvez les utiliser à propos du système solaire qui gravite autour de la planète :

• **Système.** Nom du système. Généralement, c'est le nom de la planète principale de ce système.

• **Étoile.** Nom de l'étoile du système, souvent identique au nom du système, ou une variante. Indiquez le couleur de l'étoile entre parenthèses après son nom. Les couleurs classiques sont orange et jaune, car c'est l'âge de rouge, de bleu et de blanc, la présence de mondes habités est peu probable.

• **Corps du système.** Lire cartographique de tous les corps célestes présents dans le système, le type de la planète de base et le nombre de lunes par monde. La carte inclut le nom du monde, un résumé sur le type de monde et le nombre de lunes présentes.

Si certaines lunes présentent un intérêt particulier, vous pouvez l'indiquer en inscrivant leur nom en italique sous la planète, avec une brève présentation. Les orbites astéroïdes et les stations spatiales importantes sont cités dans l'ordre orbital.

EXEMPLES DE PLANÈTES

Découvrez ici quelques exemples de planètes avant de commencer. Ces planètes représentent différents types de monde. Vous remarquerez que la partie Description précède les statistiques. À vous de choisir : ou bien vous collez à cette mise en forme, ou bien vous placez la description après les statistiques.



AQUAEND

L'Empire administre plusieurs mondes carcéraux qui abritent toutes sortes de criminels : anarchistes insoumis, voleurs à la tire, meurtriers, pirates, contrebandiers ou officiers corrompus. L'Empire Humain estime que toute personne ayant violé la loi entre dans la grande délinquance. Une sévérité qui entraîne une constante augmentation de la population carcérale. Ainsi, au lieu de construire des bâtiments complexes pour loger et rééduquer les criminels, l'Empire a assigné à plusieurs mondes la fonction de planète carcérale. Les détenus sont simplement déposés sur ces planètes. Ensuite, ils sont laissés pour compte mais pas oubliés, puisque des vaisseaux d'Endargardés portent une patrouille en orbite pour empêcher toute tentative d'évasion. La plupart de ces mondes ne s'adaptent donc pas particulièrement hospitaliers.

Aquaend est peut-être la planète carcérale la plus connue. Ce monde aquatique ne se prête guère à l'accueil des humains. Les condamnés sont catapultés sur la planète à partir de petites éjectorables en orbite. Ils doivent survivre avec les maigres provisions fournies : un peu d'eau et de nourriture pour tenir quelques jours, un poly-radars et les vêtements qu'ils ont sur le dos. La plupart d'entre eux recourent de faire et de souff en flottant sur les vagues. D'autres se noient, ou deviennent la proie d'une faune aquatique affamée, quand ils ne sont pas tués par leurs congénères. Des navires circulent, à propos de colonies de criminels constituées de progénies de survivants qui ont réussi à trouver de minces anoles sur lesquels s'installer. Difficile d'estimer la viracité de ces histoires, puisque personne n'est jamais parvenu à quitter la planète, et seuls les criminels sont envoyés à la surface. Aquaend n'est donc pas moins une abominable planète carcérale, une menace souvent agitée pour effrayer la population : « Désobéissez aux autorités, et vous irez croupir à Aquaend ».

AQUAEND

Type : Terrestre
Climat : Chaud
Atmosphère : Type I (respirable)
Hydrographie : Saturée
Grottes : Standard
Terrain : Dunes, Atolls
Durée de la Journée : 29 heures standard
Durée de l'Année : 327 jours locaux
Aliens : aucun
Spatio-Port : aucun
Population : inconnue
Rôle de la planète : Monde carcéral
Gouvernement : Anarchic
Technologie : Age Fédéral
Exportations majeures : aucune
Importations majeures : criminels

Les spationautes baptisent la planète la plus riche du Système Septentrional « Baggidathi la Perle », bien que les cartes astronomiques la désignent sous le nom de « Baggidathi ». Des siècles auparavant, la noblesse de cette planète exploite les trésors naturels des autres mondes du système et consacra la fortune accumulée à protéger et embellir la splendeur naturelle de Baggidathi. Les seigneurs établissent les grandes réserves naturelles de forêts vierges, édifient de féériques palais au pied des chaînes de montagnes et concentrent le développement autour d'Anahelis, la capitale. Seule une petite quantité des ressources naturelles est soigneusement récoltée et exportée. Les Baggidathiens violent les richesses et les paysages des autres planètes du système et y construisent de gigantesques installations industrielles et préservent ainsi la magnificence de leur Monde d'Origine.

Baggidathi est réputée pour sa Maison Royale. Ce Magarath partage les commandes du Système Septentrional avec d'autres familles nobles, mais il dirige les cérémonies. Cette lignée est particulièrement connue pour engendrer des héritiers d'une stupéfiante beauté, dont les épousailles permettent de sceller des alliances avec les riches et influentes aristocraties des systèmes voisins. L'héritier du trône le plus récemment élu Oda la Capricieuse, considérée comme la plus belle princesse de l'univers.

La capitale Anahelis exhibait l'opulence de la planète dans chaque édifice. Même le district du spatio-port arborait une architecture magnifique et des infrastructures luxueuses. Mais aujourd'hui, tout cela a bien changé. En effet, suite au départ de son fils Oda, le roi déviant fou et laissa la planète partir à la dérive. Des bandes de palko-vandales affluèrent alors, souillant leur lot de corruption, de folie destructrice, de désordre, d'injustice et de chaos. Ravagée, la belle capitale de jadis n'est plus qu'une ruine aujourd'hui qu'une vague endocytie ou ne régit plus que la loi de la jungle...

Type : Terrestre

Climat / Température :

Atmosphère : Type 1 (respirable)

Hydrologie : Modérée

Gravité : Standard

Terrain : Forêts tropicales humides, Chaînes de montagnes, Plaines

Durée de la Journée : 19 heures standard

Durée de l'Année : 225 jours locaux

Aléas : aucun

Spatio-Port : classe standard

Population : 1,6 milliard

Rôle de la planète : Capitale du système

Gouvernement : Monarchie-aristocratie

Technologie : Espace

Exportations majeures : tourisme, rares ressources naturelles

Importations majeures : produits de base

DRIER

Drier est typique des mondes appartenant aux Magaraths. Il a été dévasté par la politique d'exploitation industrielle. La surface de la planète est un terrain vague à l'infini, plat et rocailleux, jonché de décharges minières, de crassiers provenant des boueuses et de mers de vidange troubles, temples de tous types de déchets humains et industriels. De gigantesques toits s'élevèrent sur les images de ces océans putrides. Ces immenses constructions reposent sur des labyrinthes de piliers en béton armé, de pellicules, outre d'innombrables tuyaux et conduits d'alimentation destinés à une multitude d'industries. Au sommet de ces structures est

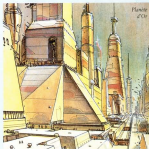


riché un assemblage d'habitats polygones et de modules professionnels dans lesquels les troupeaux de populace vivent et travaillent. Chaque aréologie est unique, mais elles font toutes penser à un arbre géant avec pour tronc tuyaux et pylônes, et pour feuilles les parties polygonaux. Sur les toits, des cheminées vomissent des brouillards de fumée noire qui plombent les cieux.

Les aréologies abritent des milliards d'habitants, des centres de production massifs, des quai-ports complets, et des bureaux d'entreprise. Certaines unités d'Arcol remplissent des fonctions polyvalentes, mais la plupart restent dédiées à un secteur : industrie, bureaux, ou habitat. Des centrales physiques filtrent l'air et le purifient, et fournissent d'autres équipements, le tout à des prix exorbitants. Les niveaux supérieurs de chaque Arcol sont naturellement les plus chers, donc réservés à l'élite : cadres supérieurs, aristocrates et bureaucrates. Les niveaux intermédiaires logent principalement des entreprises et des zones industrielles et civiles. Les sous-niveaux contiennent la machinerie, mais ils accueillent aussi des clandestins qui préfèrent se tenir à l'écart des centres de travail normaux sur Diver.

DEUX

Type : Terrestre
Climat : Chaud
Atmosphère : Type II (unité respiratoire conseillée)
Hydroscaphes : Arde
Gravité : Standard
Terrain : Océans peuibles, Tas de scories, Aréologies
Durée de la Journée : 19 heures standard
Durée de l'Année : 297 jours locaux
Aléas : aucun
Spatio-Port : Classe stellaire



Planète d'Or

Population : 36 milliards
Rôle de la planète : Moteur Industriel Magarot
Gouvernemental : Magarot
Technologie : Espace
Exportations majeures : Technologie intermédiaire, Produits High-tech, Métaux, Métaux
Importations majeures : Produits de Lasse, Produits Médicaux, Denrées Alimentaires

PLANÈTE D'OR

Le principal monde de l'Empire se trouve au centre de l'univers, sphère d'air étincelante qui projette sa lumière à chaque coin de l'univers. Le quartier des nobles est couvert de bâtiments scintillants qui se dressent vers le ciel, à la gloire de la puissance, de l'autorité et de la myriade d'exploits de l'Empire Humain. C'est dans ce monde que les politiciens instaurent la loi et le gouvernement, que les nobles célèbrent les cycles avant-gardistes et les tendances culturelles, et que l'administration gère les informations pour les 22 000 mondes majeurs dans l'Empire.

La capitale ne bien défendre par les unités de l'Écogarde, une barrière vertigineuse de barrières photoniques, de capteurs quantiques et de poly-radares. Si les voyageurs ne possèdent pas les permis adéquats, ils se voient refuser l'atterrissage. Sur l'unique terre de la planète est érigé Palais d'Or, siège du gouvernement et résidence privée des souverains impériaux. Véritable centre névralgique, cette mère de l'Empire Humain, Palais d'Or est entouré d'un vaste continent regroupant bureaux, centres de conférence, ministères et autres édifices de la grande administration en charge de la gestion politique, religieuse et fonctionnelle de l'Empire - sorte de garant de la longévité des institutions, et l'Empire lui-même. Au sein de ces édifices, le Conseil des Univers Parallèles se distingue, aux couloirs remplis de diplomates venus d'autres réalités, d'autres champs de possibles, qui interviennent parfois pour délivrer leur message lors des discussions de l'Empire.

PLANÈTE D'OR

Type : Terrestre
Climat : Tempéré
Atmosphère : Type I (respirable)

Hydrosphère : Aride
Gravité : Standard
Terrain : aride
Durée de la journée : 25 heures standard
Durée de l'Année : 213 jours locaux
Aléas : aucun
Spatio-Port : Première classe
Population : 5 milliards
Rôle de la planète : Capitale de l'Empire Humain
Gouvernement : Gouvernement Impérial
Technologie : Espace
Exportations majeures : Barracostic Galactique
Importations majeures : Produits de Luxe, Dérivés Alimentaires, Produits High-tech

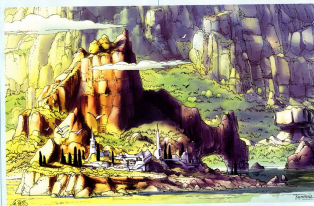
SUMMIT

Summit est un monde à l'écart, dans l'une des régions considérées par l'Empire. Sa surface est couverte de chaînes de montagnes dont l'altitude se mesure en kilomètres jusqu'à travers l'atmosphère. Les seules régions habitables sont de profondes vallées entre ces pics, avec des forêts luxuriantes, des lacs, des cours d'eau et des champs de rizières verdoyants. Comme les montagnes séparent les vallées, Summit est habité par un grand nombre de colonies isolées composées de multiples factions. Les immenses ressources naturelles offertes par les montagnes sont inaccessibles : les Planètes Coloniales ont passé un décret de protection de Summit contre toute exploitation par des entreprises industrielles, y compris les insatiables Magarats et leurs congénères. Summit sert donc de refuge à plusieurs groupes qui s'établissent autour des lacs de chaque vallée. Les Implosocéphales ont plusieurs enclaves, tandis que les agences de tourisme ont transformé certaines régions en stations écotouristiques à faible impact.

Le Conseil Colonial détient plusieurs vallées sous tutelle, afin de débiter le bois et de mettre en bouteille l'eau fraîche des glaciers, en vue des exportations. Ainsi, il tire les profits requis pour payer un administrateur planétaire et une infrastructure du système de base. Talline, la capitale, est la plaque tournante du commerce et du transport sur la planète. De là, vous pouvez visiter presque toutes les vallées voisines en traineau atmosphérique pressurisé. Talline est aussi le lieu de passage des factions qui cherchent asile dans l'une des vallées. L'architecture très simple de la ville reflète la beauté naturelle de Summit et son souci de préservation. Le Gouvernement Planétaire espère maintenir le rôle de ce monde, celui d'un havre naturel. Il répond ainsi les demandes croissantes des Magarats de plus en plus avides d'exploiter les mondes riches en ressources.

SUMMIT

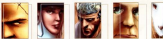
Type : Terrestre
Climat : Tempéré
Atmosphère : Type I (respirable)
Hydrosphère : Modérée
Gravité : Standard
Terrain : Montagnes, Vallées Boisées
Durée de la journée : 29 heures standard
Durée de l'Année : 327 jours locaux
Aléas : aucun
Spatio-Port : Classe standard
Population : 24 millions
Rôle de la planète : Havre Naturel
Gouvernement : Conseil Colonial
Technologie : Espace
Exportations majeures : Produits de Luxe, Ressources Naturelles, Tourisme
Importations majeures : Produits High-tech





FEUILLES DE PERSONNAGES

Enfin ! Voici venue l'heure pour vous de créer votre propre personnage. Les modèles ci-après sont proposés uniquement à titre de référence. N'hésitez donc pas à modifier leurs traits de caractère selon la vision que vous avez de votre propre personnage. Au besoin, photocopiez le fiche et ajoutez autant d'éléments que nécessaire pour faire de votre « perso » cet être unique et



exceptionnel qui ne ressemble qu'à vous. N'oubliez pas ! Rares sont dans cet univers ceux qui osent se dresser contre le Nécoréve... Défiiez votre code d'honneur, cette voie ardue et exigeante qui protège du Nécoréve et permet au cœur spirituel de s'épanouir. Ce code vous vaut un premier Point d'Amarax. Malgré les épreuves, respectez-le et votre Amarax grandira, jusqu'à faire de votre personnage un être hors du commun. Fuyez le Nécoréve ! Partout dans l'univers, il étale ses charmes tentateurs, mais seules les certitudes forgées dans le creuset de votre cœur sont dignes de confiance. Fuyez aussi tous ceux qui veulent vous imposer leur vérité. Ce sont des agents du Nécoréve, ce gigantesque complot dont le seul but est d'asservir... N'écoutez que votre cœur, votre propre vérité, Choisissez votre code d'honneur, votre règle de conduite et suivez sa voie.

© 2005 Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés.

Metabarons



Nom du personnage		Sexe	Déplacement		10
		Âge	Points d'Armure		1
Type	Race	Taille	Points de Métrique		
Membre actif		Poids	Points de Personnage		5

Agilité

30

Experte
Armes à feu
Corps à corps

Savoir

40

Diplomatie
Commerce
Cultures
Langues
Évolution
Mécanismes juridiques
Connaissance de la rue
Volonté

Perception

30

Esquive
Discrétion
Recherche
Dissimulation

Viguerie

30

Escalade
Endurance

Métier

20

Commentaires
Pilotage
Conduite

Tactique

20

Exploits
Premiers soins
Médecine (art)
Sécurité

Présence

Code d'histoire

Tout d'abord, les adeptes de cette voie pensent que le monde a droit à la vérité. Et se doivent de révéler les faits tels qu'ils sont. Ils doivent aussi poursuivre une quête permanente afin de découvrir et de dévoiler toutes les vérités.

Une citation

« Tout jusqu'au moment des Hasds, c'était ça la théologie ? »

Équipement

Long manteau
Veste-pied (40 de dommages)
30 balles

Biographie

Métier du personnage

Né d'une famille coloniale, vous avez été élevé dans votre plus petite enfance dans le respect du dogme Trilogocenté. À l'école des Pontons, vous avez démontré des talents de diplomate hors du commun, qui n'ont pas manqué d'éveiller l'intérêt de Karim local. Néanmoins, dès votre première mission officielle, le doute s'est installé en vous et la doctrine vous a semblé paraître inutile. Vous ce qui s'était passé : après la découverte par votre chef d'une planète peuplée d'êtres pacifiques, le Karim avait décidé de les exterminer pour offrir leur monde à l'Empire. Des messages de balbutier parvenaient-ils les Hasds furent massacrés. « Vous la réalité c'est ! » - Furtif et discret, vous avez immédiatement posté l'affaire sur la place publique, mais la place publique s'en était vite... En plus d'une belle brèche d'économie, vous vous êtes gagné une réputation de trouble-fête dangereusement élevée.

Personnalité

Éclairé par la mécanique subtile de l'action politique, mais effrayé des intrigues qu'elle produit souvent, vous êtes convaincu de pouvoir changer l'humanité tant que le stable aux masses. Invoqué déjà par vos frères humains, vous pouvez dans vos conversations offrir la force d'attraction à des leaders moins efficaces.

Événements et évènements

Vous avez le contact facile et un éternel pouvoir de persuasion, même si vous n'êtes pas sûr que vous réussirez. Vous n'hésitez pas à être confiant à ceux qui vous présentent une nouvelle tentative.

Description physique

Caractéristiques particulières

Dommages

Normal

Élévée

En cours de test

Mortellement élevée

Metabarons™



Nom du personnage		Sexe	Déplacement	10
		Âge	Points d'Armure	1
Type	Race	Taille	Points de Métrique	
Peuple de l'Étoile		Poids	Points de Persévérance	5

Agilité

40

Evasion
 Escalade
 Armes à feu
 Corps à corps
 Course
 Lancer

Savoir

15

Races aliens
 Astrographie
 Intimidation
 Savie
 Tactique

Perception

30

Commandement
 Escorte
 Discrétion
 Recherche
 Dissimulation

Viguerie

10

Escalade/saut
 Levage
 Endurance
 Natation

Mécanique

40

Aéro-navigation
 Communications
 Artillerie
 Pilotage
 Conduite

Tactique

20

Armurerie
 Explosifs
 Rép. armes à feu
 Rép. armes lourdes
 Premiers soins
 Rép. électronique

Politique

Code d'Appartenance

Règle: Le bonnet couvre votre groupe en la chose la plus importante qui soit dans votre vie, et ce que vous apprenez à une famille, un groupe de frères, une unité militaire ou une corporation d'un Magasin. L'individu doit toujours parler à l'intérieur du groupe et se souvenir que, quoi qu'il fasse, il en fait partie.

Une citation

« Je surveille les arrières ! Surveille les avant ! »

Équipement

Monte blindé +10 de Viguerie de résistance aux dommages, arme (armement)
 Electro-propulseur (Viguerie+10) de dommages
 Casque
 Combinaison intégrale
 Supra-pistolet (10 de dommages)

Description

Historique du personnage

Sélectionné dès la naissance pour devenir soldat d'élite, votre plus beau souvenir est celui de la joie inondant le visage de vos parents lorsque vous avez été admis parmi les cadets de la prestigieuse école militaire des Wind'00. Devenu chef de groupe expert en actions de commando, c'est lors de votre 10ème mission que votre vie a basculé. Vous avez assisté, impuissant, au massacre de six de vos hommes battus vifs sous vos yeux, leur sacrifice de l'expédition, vous êtes depuis haï par le secteur arctique de leurs villages défilants. À la suppression de vos proches, vous avez rejoint la garde d'élite des Wind'00, cet univers glacial où l'émotion n'a pas cours. Depuis, vous ne vous souvenez plus que par de petites unités de mercenaires ou bandes de corsaires, où le vie de chaque membre du groupe préserve une vraie valeur.

Personnalité

Vous vous sentez investi d'une lourde responsabilité et, tel le pilier-chef de l'équipe, vous réfléchissez profondément à la sécurité de vos hommes. Du coup, ils vous font une confiance totale et vous méritent quelques bons de l'élite. Juste et droit, vous êtes aussi parfois un peu sentimentale.

Contacte et relations

Vous appréciez ceux qui vivent dans le présent et pas seulement pour vos-mêmes. Le groupe est votre patrie, et c'est lui que vous servez avant tout.

Description physique

Caractéristiques particulières

Personnages

Sexe

Métier

Arme principale

Niveau de compétence

Metabarons™



Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Armure	1
Type	Race	Taille		Points de Subcarrière	
Statistiques attribuées		Poids		Points de Personnage	5

Agilité

40

Bugare
 Espiver
 Armes à feu
 Corps à corps
 Course
 Lancer
 Manœuvres au pistolet

Savoir

20

Races aliens
 Intimidation
 Mécanismes juridiques
 Surtic
 Tactique

Perception

10

Nigour
 Jeu
 Recherche
 Dissimulation

Vigueur

40

Escalade/escal
 Levage
 Endurance
 Natation

Mécanique

30

Communications
 Escopalerie
 Artillerie

Tech-Prestige

20

Explosifs
 Rép. microscopiques
 Rép. armes à feu
 Premiers soins
 Rép. bio-cyber

Personnalités

Code d'Initiation

Bien sûr, avant de passer le code de conduite des guerriers du clan Castalia, les adeptes du Bushido doivent agir en guerrier au combat comme dans tous les autres aspects de leur vie. Pour la guerre, la venue la plus importante est de ne jamais oublier l'objectif : la victoire.

Une citation

« Ça n'est mon poing, ça c'est toi frappe-le il prouve la ta vertu... »

Équipement

Points d'armure (+1) de Vigueur et de savoir sur des armures
 Escop. pistolet (Vigueur) (+1 de dommages)
 Escop. d'un calibre ancien (SD+2 de dommages)
 Super-pistolet (SD de dommages)
 20 katanas.

Descriptions

Mécanique de personnage

La plupart a toujours été une seconde nature pour vous. De votre prime enfance jusqu'à vos débuts dans la carrière de mercenaire, c'est à coup de pieds et de poings que vous vous êtes formés à l'effort. Bien sûr, cette « qualité combattive » vous a plusieurs fois valu d'être oublié sur une planète peu votre amie, lassée de votre égo. Mais combattre c'est votre raison d'être et votre meilleur physique et spirituel.

Personnalité

Quoi qu'il advienne, vous allez de l'avant. Et votre tempérament bouillant est votre meilleur défense contre le Néant.

Contacts et relations

Pour vous, intégrer un groupe n'est pas un problème, mais n'est jamais un problème : y rester est parfois plus difficile. Au fond de vous-même, vous savez le sentiment qu'il vous faut : beaucoup à apprendre et vous appréciez la compagnie de ceux qui ont quelque chose à offrir.

Description physique

Caractéristiques particulières

Compétences

Savoir

Mécanique

Personnalité

Statistiques attribuées

Metabarons



Nom du personnage		Sexe	Déplacement	10
		Âge	Palais d'Assises	1
Type	Race	Exile	Palais de l'Administration	
Membre d'équipe		Police	Palais de l'Équipement	5

Agilité

2D+2

Esquive
Armes à feu
Course

.....
.....
.....

Savoir

4D

Aérogéographie
Bureaucratie
Cultures
Langues
Missions juridiques

.....
.....
.....

Perception

4D

Escroquerie
Discrétion
Investigation
Recherche

.....
.....
.....

Vigueur

2D+1

Escaladeur
Endurance

.....
.....
.....

Mécanique

2D

Aéro-navigation
Communications
Capteurs
Écrans de protection

.....
.....
.....

Techanique

3D

Ordinateur (interface)
Rép. instruments de vol
Rép. électrocyber
Robot (interface)
Sécurité

.....
.....
.....

Psionique

.....

.....
.....
.....

Code d'Identifiant

Papa, t'as eu la plus noble expression de l'art de l'espion. Il t'est pas plus glorieux d'affronter un ennemi qui de te tromper avec d'autres Espions. L'histoire reside dans les objectifs de l'action, pas dans les moyens y parvenir.

Couleur nationale
- Petite chance de survie est actuellement de 84,571 %.....

Équipement

Poison de débris (5 coups, 10 de dommages)
Médicament instant
30 balles

Description

Histoire de ce personnage
Tombé en l'abolition et véritable machine pensante, vous avez cru naïvement servir l'Empire humain jusqu'à just où votre chemin a croisé celui du Techno-Pape de Pandacy Tera 1013. Le plus récemment du monde, il vous a demandé de défaire le trac de criminalité capital pour organiser la migration démographique des habitants des zones sinistrées jusqu'à leur départ complet. Et ce jour, vous avez tout préparé pour vous aller au lieu de l'empire du terrible CRM, le Luminé Imperial de Surveillance des Mondes. Vos intentions vous ont mené sur Drey, où un robot chirurgien vous ce qu'il y a d'illegal sans se apercevoir. Mais, vous ne pouvez être libre, mais, vous les choisissez un voyage dans la vie en mode à prix fort dans l'histoire.

Personnalité

Servir est votre objectif majeur, vous travaillez. Déjà compliqué par nature, vous avez depuis votre - déshérence - dans une application perpétuelle. Au moins, compagne, à la moindre déviation, vous départez. Vous avez peut-être des sentiments Part de la discrétion.

Contexte et relations

Une présence et seule présence, vous entrez parfois en contact avec ceux qui souhaitent des conversations subversives, et vous ne vous trouvez bien qu'en sein des groupes pour qui la discrétion est une nécessité.

Description physique

.....

Caractéristiques particulières

Les ordinateurs créent des zones à 10m autour à l'endroit Savoir ou à l'endroit Technique et à leurs compétences, mais uniquement à un seul de ces endroits pour un seul jour.

Caractéristiques

Savoir
Médical
Inconscient
Météorologie
.....

Metabarons



Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Armure	1
Type	Race	Taille		Points de Substricte	
Statistiques discutées		Poids		Points de Personnage	5

Agilité

10+1

Experte
Armes à feu
Course
Persévérance

Savoir

30

Races alienes
Biotechnologie
Commerce
Langues
Métiers/techniques juridiques

Perception

30

Négociation
Espionnage
Jeu
Recherche
Détournement

Vigilance

10+1

Lévigage
Endurance

Mécanique

10+2

Communication
Piloteage
Conduite

Technique

20+1

Détournement (micro/élec)
Rép. (électro)analyse
Mécanique

Politique

Code de l'Initié

Kayak, la loi qui régit votre groupe est la chose la plus importante qui soit dans votre vie, et ce que vous appartenez à une famille, un groupe de pirates, une unité mercenaire ou une corporation d'un Magasin. L'individu doit toujours prêter à l'intérêt du groupe et se souvenir que, après qu'il l'a fait, il en fait partie.

Une citation
- Grand Empire -

Équipement

Classe 105
Plaque de défense (1 coup), 10 de dommages
Vêtements portés
200 livres

Description

Métier du personnage
Né dans la misère la plus noire, vous avez ainsi impitoyablement survécu de la laideur autour de vous, malgré l'appartenance à une famille de quatre septis... de femme seule-bien dans. Au moins riche et prospère, la planète subtile où vivait votre famille fut envahie à l'instant de départ en à peine des années attend, par la magie de la speculation et de la surexploitation. À un âge où l'on s'est occupé d'histoires romantiques, vous avez appris la valeur du combat. Ce n'est ainsi que vous avez survécu. Après des années de labeur acharné, vous avez fondé une entreprise de transport et local vos relations au Magasin respectable de la suite de votre famille. Pour vous, seuls comptent désormais vos employés dévoués, votre vieillesse, Malheureusement, en votre absence, quelque'un d'autre s'est occupé d'eux... de manière délicate. Autre et de nouveaux vents, vous avez fait la pluie et le tonnerre, à bord d'un autre vais.

Personnalité

Bléce par la vie, vous n'avez plus guère d'illusions sur le sens de votre existence - bien ou faire confiance après avoir capoté de manière regard, mais pour eux vous vendrez les cendres de votre mère.

Contacts et relations

Vous ne vous liez guère d'amitié et détestez vos amis avec le plus grand soin. Mais pour ceux qui ont un rapport avec vous, vous faites le pied des fois le nez de l'indes... surtout s'il y a des affaires à faire.

Description physique

Caractéristiques particulières

--

Compétences

Négociation	<input type="checkbox"/>
Éprouvé	<input type="checkbox"/>
Autre compétence	<input type="checkbox"/>
Non-entraînement	<input type="checkbox"/>

Metabarons™



Nom du personnage		Sexe	Déplacement	10
		Age	Points d'Armure	1
Type	Race	Taille	Points de Motivation	
Fils de <i>(sélectionner)</i>		Poids	Points de Personnage	3

Agilité

2D+2

Rapide
Esquive
Armes à feu
Mouvements et agilité

Savoir

1D

Races aliens
Autographie
Cultures
Métiers/juridique

Perception

3D

Négoce
Jeu
Ruchards

Vigueur

2D+1

Focalisation
Léger
Endurance

Mécanique

4D

Arms-navigation
Communications
Aérien
Pilote
Captures
Ecran de protection
Conduite

Tech-Personne

3D

Ordinateur (interfacé)
Rép. instruments de tél
Rép. électrocyber
Robot (interfacé)
Mécanique

Psycho-personne

.....
.....
.....
.....

Code d'Personnage

Metabarons : L'homme de la nature est un perfectionniste qu'il aime tout améliorer... à dit un père-prophète. Les adeptes de Metabarons cherchent, en toute clarté, le rythme secret de la vie et s'efforcent dans chacun de leurs actes d'être en synchronisme avec lui.

Une citation

« Regardez ses muscles, là... Ils veulent tous être quelques choses... »

Équipement

Cargo-voiture
Passif de défense (5 coups, 1D de dommage)
Combustion de vol
Clavier ES
Cargo de pilote
10 balles

Descriptions

Métier de personnage

Né dans l'espace, vous êtes destinés à passer votre vie dans l'univers hostile d'un univers sans Tachos-Tachos, parmi les 40 000 autres espèces biologiques interlopes. Mais une amorce prime sur un dilués autrement. Favorisés par un concours de circonstances (ou), les pillards galactiques menèrent la pie contre unis noble par un service de la Santé ligne Industrielle. Il n'y eut qu'une petite centaine de survivants, mais doublement heureux puisqu'ils étaient sur le plus accueillant des planètes de l'univers. La nature de ce biotopique prit alors un sens nouveau et coloré : vivres assurés, eaux fraîches riches et tropiques d'herbes-pastures sur deux pôles. Ici les autres, les autres standard plus tard, lorsqu'une fille Tachos-Tachos vint vous sommer de rejoindre le gém de la 341 pour que la planète puisse être terraformée, vous vie à l'univers. Après avoir été le meilleur candidat disponible, vous êtes ma le plus grand plaisir possible de passer entre eux et vous.

Personnalité

Les nouvelles de la nature vous envoient. Avec un enthousiasme constant, mais dépourvu de toute naïveté, vous tentez le génie-cerveau de la nature et la beauté des écosystèmes naturels.

Contacts et relations

Les frères de Tachos ne sont pas seulement vos frères, mais vous considèrent généralement comme ceux qui respectent la vie sans toutes ses formes sont dignes de confiance.

Description physique

Caractéristiques pour l'évaluation

Personnages

.....

.....

.....

Motivation:
.....

Metabarons™



Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Âge		Points d'Armure	1
Type	Race	Taille		Points de Médiocrité	
Député de Classe 5		Poids		Points de Personnage	5

Agilité 30

Rapide

Esquive

Armes à feu

Coups à corps

Course

Paroïdisme

Savoir 30

Bureaucratie

Intimidation

Mécanismes juridiques

Connaissance de la rue

Perception 40

Négociation

Escroquerie

Contrôle

Déduction

Investigation

Recherches

Dissimulation

Vigilance 20+1

Escalade

Endurance

Natation

Mécanique 30

Communications

Captivité

Conduite

Force physique 20+2

Rép. armes à feu

Premiers soins

Rép. électronique

Robot (interface)

Sécurité

Mécanique

Psyhologie

Personnalité

Personnalité

Code d'honneur

Niveau. Les adeptes de cette voie pensent que le monde a droit à la répit. Ils se refusent de relater les faits tels qu'ils sont. Ils doivent aussi poursuivre une quête personnelle afin de découvrir et de dévoiler tous les secrets.

Une citation

« Reconnaître l'existence du problème, c'est déjà l'avoir résolu à moitié. »

Équipement

Veste sans poitrine

Long manteau

Vipéridien (40 de dommages)

40 balles

Description

Antécédents du personnage

Alors que vous étiez encore un jeune bambin, une section d'Indigènes vous a kidnuffés d'un bandeau pirate au cœur d'un nid souterrain. Placé dans un cephalon de Sullustien, vos instaurateurs ont deux objectifs d'indigènes en matière de votre éducation. Surtout, ils ont pour l'éducation et l'éducation, vous avez reçu une formation d'ingénieur de Sullustien, pour être Directeur de Classe 5. Au bout d'une minute d'attente dans le bus-train de Trer, vous découvrez la source d'un trafic de WY (WY, sans être - WY) - le produit d'écoulement qu'il possède des propriétés médicinales - au lieu de vous plonger dans une "Métrode Sullustien". Il vous a conduit les yeux fermés vers un drogue, une nouvelle forme de WY connu tout en fait une substance au Sullustien. Les barons vous le payent sans une véritable joie. Les décrets de Tiffes-Sullustien à ses fins au trafic de drogue - leur grande richesse - et vous avez été conduit de drogue vers. Depuis, tout est reparti que ces anciens employeurs vous en tant mort, vous allez les barons à la recherche de nouvelles vitres.

Personnalité

Impassif sur le papier, vous vous efforcez de préserver en toute circonstance le client de votre regard. Mais faites toutes les drogues et autres formes d'investissement et vous incluez les autres à votre côté.

Contacte et relations

Mais vous insistez à tout moment une organisation qui lutte contre la Nélocrité.

Description physique

Caractéristiques particulières

Détails

Sécurité

Morale

Investissement

Motivation

Les descriptions de cette page ont subi des modifications pour correspondre à la version finale.

Metabarons™



Nom du personnage		Sexe	Déplacement		10
		Âge	Points d'Armure		1
Type	Race	Taille	Points de Nativité		
Métier		Poids	Points de Personnage		5

Aptitudes

1D+2

- Bagarre
- Escrime
- Armes à feu
- Lancer
- Mécaniques et réparation

Savoir

2D+1

- Races aliens
- Connaissance de la race
- Service

Perception

3D+2

- Niveau
- Jeu
- Recherche

Force

1D

- Escalade/saut
- Léger
- Endurance

Mécanique

2D+1

- Communications
- Captain
- Écran de protection
- Conduite

Techologique

4D

- Ordonance (microchip)
- Ingénierie (a.s.)
- Rép. instruments de vol
- Armement
- Rép. electrocyber
- Bolus (microchip)
- Mécanique

Intelligence

Caractéristiques particulières

Endurance	Niveau	<input type="checkbox"/>
	Niveau	<input type="checkbox"/>
	Niveau	<input type="checkbox"/>
Mutabilite	Niveau	<input type="checkbox"/>

Code d'histoire

Metabarons - L'harmonie de la nature est un perfectionnisme qu'il nous faut respecter, à la fois global-philosophe. Les adeptes du Metabarons cherchent, en tout chose, le rythme secret de la vie et élaborent dans chacun de leurs actes-affres un synchrosonisme avec lui.

Une citation
 « C'est pas mal pour un métabarons ! »

Équipement

Carapace-com
 Fusil de défense (3 coups, 2D de dommages)
 Combinaison de métaros couverte de niches
 Casque à sens (4D) aux plus des compétences de réparation
 40 bolus

Description

Historique du personnage
 Vous êtes né dans un trou. En fait, votre planète natale était le plus creux des trous de tout l'Empire, avec ses milliers d'espèces différentes. Extrêmement habile de vos mains et doué pour la mécanique, vous avez développé une branche aérienne pour les colonies dépourvues de poids. Excepté si peut peut rigoler une autre se décline dans un matériel, vous vous êtes fait l'apogée sur place avec peut être bagage votre botte à outils. Une arrivée à la limite de l'inconscience... Au bout de dix années standard, vous êtes parvenu de sables mouvants. C'est une haute gaine à la hauteur vert et sans poids aux mains qui vous a sauvé la vie. Spontanément, vous l'avez renversé et vous avez été saisi de l'Empire négligé « Ça s'est bien, mon frère... », la coupe des années suivantes, elle vous a rejoint l'histoire de la planète, et avec lui l'Empire triomphant égarant les espèces sans de certains de plantes diverses. Avec la haute de l'Empire, vous avez alors appris à aimer tous les êtres vivants et vous vous êtes lancé dans une croisade pour sauver les créatures de leur destin fatal.

Personnalité
 Peux s'en pas être fait et se voir vos mains qui s'écrasent le monde. Avec les animaux, vous déplacez des rochers de patience. Beaucoup mieux avec les humains.

Carrière et relations
 Vous appréciez les personnes et organisations qui luttent contre la destruction de la vie sauvage. Malgré leurs belles paroles, c'est souvent ce que font les Colonniers.

Description physique

Metabarons™



Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Âge		Points d'Amour	1
Type	Race	Facile		Points de Médiocrité	
Es-Marchand		Peine		Points de Personnage	5

Agilité

2D+2

Espace
Passé-passé

Savoir

4D

Races aliens
Bénévolence
Commerce
Cultures
Langues
Mécanismes juridiques

Perception

4D

Niveau
Escroquerie
Jeu
Persuasion
Recherche
Dissimulation

Vigueur

3D

Endurance
Nourriture

Mécanique

2D+1

Pilotage
Conduite

Enfermement

2D

Première main
Sécurité

Politique

Caractéristiques particulières

Personnages

Niveau

Éthique

Apparence

Motivations

Code de l'honneur

Fuga, fut en la plus noble expression de l'art de l'évasion. Il n'est pas plus glorieux d'affronter un ennemi que de le tromper avec d'invincibles apparences. L'ennemi vitra dans les alibis de l'honneur, pas dans les moyens d'y parvenir.

Une citation

- "Vive l'honneur, l'accord... Mais sans comment d'honneur."

Équipement

Trous d'appareil
Clavier ES
150 balles

Description

Métabarons de personnage

À peine sorti de l'adolescence, vous êtes devenu administrateur au sein de la Guilde des Marchands impériaux. Un poste crucial, certainement rémunérateur. Peu de travail, beaucoup d'avantages. De l'argent, des objets et des femmes en quantité. Vous seriez idéal pour les femmes et une liste interminable de personnes vous étaient adressables. Pas un contrat sans commission pour vous. Mais vous aviez besoin de temps pour lui vous les rendre amoureuses... Malheureusement, votre belle-belle, brillante et curieuse comme elle comme un ours. Mais elle avait un défaut : elle était impatiente pour le temps de l'élaboration. Cette histoire d'homme et d'elle vous avait ruiné. En une seule nuit, vous aviez perdu tout vos secrets et les choses s'étaient envolées. Malheureusement, vous aviez fait le poids de vos relations. Mais d'être en que le temps de lui se débarrasser tout. Un objet de votre main a changé votre vie. Désormais un être respectable, vous avez fait le choix de lutter contre la corruption sous toutes ses formes.

Personnalité

Un chagrin immense pèse sur vos épaules. Non seulement pour la perte, vous avez appris à pour chacun de vos maux.

Contact et relations

Mais avec le contact facile, mais vous ne vous engagez pas à la légère. Ceux qui tentent contre la corruption ont votre sympathie.

Description physique

Metabarons



Nom du personnage		Nom	Déplacement	10
		Age	Points d'Armure	2
Genre	Race	Sexe	Points de Résistance	
Alignement et classe		Points	Points de Personnage	5

Aptitude 40

- Pallo-arms
- Bogarré
- Esquive
- Armes à feu
- Corps à corps
- Équitation

Navoir 20

- Intimidation
- Langues
- Survie
- Volonté

Perception 30

- Commandement
- Discrétion
- Percussion
- Discrimination

Viguerie 10

- Escalade/saut
- Lévy
- Endurance
- Natation

Mécanique 20

- Artillerie
- Conduite

Ferrière 40

- Armairie
- Rip, armes à feu
- Rip, armes lourdes
- Mécanique

Paléologue 0

Caractéristiques particulières

Valeur + 10

Dommages

Sourcil
 Épaule
 Inconnu
 Mortellement blessé

Code d'Initiation

Bahabala, hérald du code de conduite des guerriers du clan Castabé, les adeptes du Bahabala doivent agir en guerrier au combat comme dans tous les autres aspects de leur vie. Pour le guerrier, la vertu la plus importante est de ne jamais oublier l'objectif : la victoire.

Une citation

« Je suis très respectueux et intelligemment lent, mais je suis bien vous dans confiance. »

Équipement

Unité respiratoire
 Lanza, Magna-Live, Lunettes de vision
 Fléaux-ping améliorés (Viguerie +10 de dommage)
 Viper-pistol (40 de dommages)

Disciplines

Mécanique de personnage
 Rigoureux, très précis et assez splendide. Non seulement les ingénieurs qui le produisent sont aussi courageux qu'intelligents, mais ils possèdent en outre une maîtrise technique unique dans tout l'Empire barbare : ces micro-organismes présent dans leur sang leur permettent de sentir. Par la grâce d'un accord secret passé avec l'Église Industrielle, votre race fut épargnée et le statut de professeur impérial conféré à votre planète natale. Bien sûr, dit-on que les sautres de votre sang furent dérivés, la production impériale des int-coilings. Vos réalisations mariales, toutes minutieusement conçues et vos compétences remarquablement approfondies pour des missions spatiales demandant courage et abnégation. Vous êtes l'un des derniers survivants de votre génération de guerriers. Vous avez en fait évolué le code d'Initiation rigide de votre caste et vous êtes aujourd'hui capable de dist-riker, ruser et même mentir.

Personnalité

La rigueur est votre maître. Au sein du Bahabala, vous avez même la fièvre d'apprendre la discipline. Dans votre propre langue, vous êtes incapable de mentir, mais au prix d'un Point d'Armure, vous pouvez mentir en Humain amélioré.

Contexte et relations

Vous êtes souvent sollicités aux frontières, à ceux qui refusent le sang de l'Empire. En particulier, les groupes menés par l'Idole de sang de grands travaux ont vos favoris.

Description physique

Metabarons™



Nom du personnage		Sexe	Déplacement	10
		Âge	Points d'Armure	1
Espece	Race	Taille	Points de Volonté	
Née Shaldy Oval Magee		Poids	Points de Personnage	5

Agilité

2D+1

Espace _____

Armes à feu _____

Arts martiaux _____

Corps à corps _____

Savoir

3D

Races alien _____

Commerce _____

Culture _____

Intimidation _____

Langues _____

Érudition _____

Perception

4D

Enquête _____

Détection _____

Recherche _____

Dissimulation _____

Caractéristiques particulières

Vigilance

2D+2

Escalade _____

Lévitage _____

Endurance _____

Métacognition

2D

Communications _____

Piège _____

Capteurs _____

Enchantement

2D

Premiers soins _____

Médecine (soin) _____

Sécurité _____

Psioniques

1D

Énergie _____

Malice _____

Influence _____

Données

Niveau _____

Énergie _____

Intensité _____

Stabilité _____

Code de l'Espérance

Fuga. Elle est la plus noble expression de l'art de l'Espérance. Il n'est pas plus glorieux d'abandonner un ennemi que de le tuer après avoir l'Espérance. L'ennemi réside dans les objectifs de l'Action, pas dans les moyens d'y parvenir.

Une citation
 « Non ça va... Je me suis mis sous ma chemise. »

Équipement

Tout ce nombre et contenu
 Véhicule personnel (Vigilance 1D de détection)
 100 Sabres

Des origines

Historique du personnage
 Vous avez été découvert par votre planète pendant le bond de l'espérance par une sage-femme indienne et ses sœurs. Mais, qu'elle était votre mère à donner le jour à votre quatrième frère, vos regards se sont croisés un instant. Vous n'avez plus dix ans. Le lendemain, elle a proposé à votre famille de vous élever au lieu natal d'Espérance. Depuis ce jour, vous n'avez jamais donné la vie, mais vous avez grandi sous le feu de la science et développé vos pouvoirs psioniques. Au cours de votre enfance, vous avez fait la connaissance des autres membres de l'ordre sans l'Espérance que des au total, mais seuls les traits de celle qui a plongé dans votre être les yeux noirs ont été éprouvés dans votre enfance. Vous, par conséquent, n'avez plus, mais la douleur à long terme persiste. Au cours des années suivantes, votre mentor a poursuivi votre formation jusqu'à ce qu'elle ait disparu mystérieusement. Malgré l'Espérance dans votre connaissance, vous avez alors été vous réveiller à l'Éveil. En particulier dans les années, vous avez au pied de la terre le code d'Espérance Fuga pour survivre.

Personnalité
 D'une disposition extrême, vos points en permanence une conscience pour dissimuler les yeux noirs qui pointent entre vos lèvres. Avec le temps, vous en êtes arrivés à fuir vos pouvoirs.

Contacts et relations
 À l'Éveil, vous rejoignez un groupe capable d'assurer votre sécurité, en particulier ceux qui respectent votre discipline.

Description physique

Metabarons™



Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Armure	1
Type	Race	Taille		Points de Métabaron	
Place réservée		Poids		Points de Personnage	5

Agilité

1D

Bagarre
 Esquive
 Armes à feu
 Corps à corps
 Épiration
 Manœuvres et apurement

Savoir

2D

Astragraphe
 Langues
 Mécanisme juridique

Perception

3D

Niveau
 Persuasion
 Recherche
 Dissimulation

Viguerie

1D

Escalade/saut
 Levage
 Endurance
 Nutrition

Mécanique

4D

Aéro-navigation
 Communications
 Artillerie
 Pilage
 Trains de protection
 Conduite

Technique

3D

Ordinateur (interfaçage)
 Explosifs
 Rép. armes à feu
 Rép. instruments de vol
 Armurerie
 Rép. électrolyser
 Mécanique

Polémiques

Caractéristiques particulières

Encouragements

Savoir

Morale

Accomplices

Motivation: Déesse

Code d'Éthique

Bastula, le plus du cycle de conduite des pirates du clan Castella, les adeptes du Bastula doivent agir en guerrier au combat comme dans tous les autres aspects de leur vie. Pour le guerrier, la vertu la plus importante est de ne jamais oublier l'objectif à la victoire.

Une citation

« La liberté est un sentiment inséparable... comme à Mach VII »

Équipement

Vous êtes (4D de Viguerie de résistance aux dommages, sans équipement)
 Casque-cas. Combinaison de vol
 Plastron de guerre (100 de dommages)
 Tronçon de secours (+20 aux jets Préférer les armes)
 40 kabbles

Description

Historique du personnage

Vous prenez plaisir dans le l'Espagne où vous condamnerez un régime agresseur anti-G dans les champs d'une planète rurale appartenant à un puissant Magasin. Personne ne pouvait rivaliser avec vous et le jour où vous avez établi un nouveau record de vitesse au sol - à plus de 700 kilomètres heures -, vous avez gagné un surnom de trois années sur la planète pénitentiaire du Magasin. Dans votre monde environnement, vous avez appris à vous battre pour survivre. Vers la fin de votre prison, on vous a alors informé que votre condamnation faisait partie d'un programme radical de formation accéléré. Le dernier mois de captivité a été entièrement consacré à vous enseigner les principes du Bastula. Après votre libération, vous n'êtes jamais retournés sur votre monde. Un chef méconnu vous amène. Après le salut étroit - un bref fuchement de tête -, il vous a proposé une nouvelle vie que vous avez acceptée.

Personnalité

Vous êtes patient... mais jusqu'à un certain point. La peur n'est plus qu'un concept de votre passé glorieux. Vous aimez la vitesse et le risque et vous n'êtes pas déçu(e) d'un certain sens de l'humour.

Contact et relations

Vous engagez bien volontiers les équipes dévotées et volontaires. Vous ne faites pas secret de votre passé et vous êtes même prêt(e) de s'en servir à l'avenir.

Description physique

TABLEAUX DE RÉFÉRENCE DES ÉQUIPEMENTS

Les tableaux suivants présentent les caractéristiques importantes des différents équipements auxquels les personnages pourront avoir accès, au cours de leurs aventures. La « disponibilité » représente la difficulté qu'il peut y avoir à se procurer de tels objets - les articles communs, par exemple, sont facilement disponibles dans toute la galaxie. Les objets peu communs sont déjà plus difficiles à trouver et ne seront disponibles que dans des zones urbaines, ou auprès de grandes organisations ou guildes marchandes. Les articles rares sont extrêmement difficiles à trouver dans un cadre légal et officiel. Ces catégories sont parfois accompagnées d'annotations indiquant des objets à usage contrôlé, demandant la possession de permis pour être portés et/ou utilisés - ils sont désignés par un « P ». Les articles prohibés sont signalés d'un « X ». Ces désignations forment un guide général permettant d'indiquer la possibilité de trouver ou non des articles de cette liste. Des facteurs locaux peuvent évidemment modifier grandement les caractéristiques de légalité, de disponibilité et de prix. Le coût ne fixe que le prix moyen d'un article. Cela ne prend pas en compte les coûts supplémentaires dus au travail d'un maître, à une grande qualité technique, aux charges inhérentes à l'achat d'armes ou aux pots de vin qu'il faudra verser pour accéder à du matériel interdit, disponible uniquement au marché noir. Le prix peut également varier en fonction de l'emplacement du matériel et de la qualité de la clientèle qu'il a l'habitude de servir.

ARMES DE TIR

Article	Potrice	Cadence de Tir	Dommages	Munitions	Disponibilité	Coût
Ar	3-10/50/50	1	VG+1D	30	Rare	1 500
Bazooka soviétique	3-50/100/200	1	9D	30	Rare, X	2 400
Fusil laser	3-50/100/200	1	4D	75	Peu commun, P	1 100
Fusil Cogon	3-50/100/200	1	5D	800	Peu commun, P	1 200
Fusil Geon	3-10/10/120	1	3D	25	Rare, X	750
Fusil Multi-Cogon (Laser)	3-75/100/300	1	6D	110	Rare, X	2 400
(Mini-Geonade)	3-25/100/200	1	4D+2	30	-	-
Fusil de défense	3-50/15	1	1D	1	Commun	300
Fusil assaillant	3-10/30/60	1	3D (non-dommages)	30	Peu commun, P	500
Fusil de guerre	3-100/5/1	1	3D	75	Peu commun, P	300
Superspécial	3-10/75/120	2	3D	800	Peu commun, P	310
Vpécial	3-10/50/60	1	4D	30	Commun, P	500

ARMURE

Article	Protection	Disponibilité	Coût
Armure	+1D, -1D Agilité	Rare, X	Indisponible sur le marché
Endorgane			
Armure de	+2D physique	Peu commun, P	4 000
Mercenaire	+1D énergie, -1D Agilité		
Pièces d'armure	+1 à +10D	Peu commun	100 à 8 000
Veste blindée	+1D, force uniquement	Commun	2 000

ARMES CORPS À CORPS

Article	Difficulté	Dommages	Disponibilité	Coût
Électro-poignard	Très facile (5)	VG+1D+2	Commun	30
Épée	Facile (10)	VG+2D	Rare	1 à 1 800
Martinet parisienne	Facile (10)	3D (non-d)	Peu commun, P	100
Vibro-poignard	Très facile (5)	VG+1D	Commun	21

ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL

Article	Disponibilité	Coût
Casque-com	Peu commun, P	70
Clavier ES	Commun	150
Combinaison isolante	Commun	700
Connecteur-casque (militaire)	Peu commun, P	150
Lunette	Peu commun, P	30
Lunettes de vision	Peu commun, P	80
Magnéto-lin	Peu commun, P	200
Trousse à outils	Commun	250
Trousse de secours	Commun	450
Unité respiratoire	Commun	40
Vidéo-com portable	Commun	45

DIFFICULTÉS DES ACTIONS

Niveau	Valeur	Perte des armes à feu
Très facile	1-5	Bout portant
Facile	6-10	Court
Moyen	11-15	Moyen
Difficile	16-20	Longue
Très difficile	21-30	-
Très très difficile	31+	-

DOMMAGES SURIS

Jet de dommages supérieur au jet de riposte : « Blessé »
 de 0 à 5 = Soigné ; de 6 à 10 = Blessé ; de 11 à 15 = Inconscient ;
 de 16 à 20 = Mortellement Blessé ; 21+ = Tot

PREMIERS SOINS

Un jet réussi de Premiers soins permet de traiter un niveau de Blessure ; par exemple, un jet de Premiers soins réussi sur un individu qui est blessé le ramène au niveau soigné. Un personnage utilisant une trousse de secours bénéficie d'un bonus de +2D à son jet de Premiers soins. Des personnages bénéficiant de dés dans une compétence Médecine peuvent ajouter ces dés à leur jet de Premiers soins.

Gravité des Blessures	Niveau de difficulté
Éraimé, soigné	Facile (10)
Blessé, Blessé deux fois	Moyen (15)
Inconscient	Difficile (20)
Mortellement blessé	Très difficile (30)

CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES

Ce tableau récapitule les dés de caractéristiques des différents personnages présentés dans cet ouvrage et d'autres personnages types. Vous pourrez les utiliser pour aider des joueurs débutants à commencer ou pour créer rapidement des personnages dont vous auriez besoin au cours de votre scénario. Ainsi, si vous avez besoin d'un mercenaire tête-brûlée, prenez ses caractéristiques et ajoutez quelques dés, généralement 2D ou 3D, aux compétences qu'il pourrait posséder. Et voilà, vous aurez immédiatement un personnage prêt à jouer.

(NOTE : Vous pouvez modifier ce tableau en fonction des changements que vous apportez aux schémas.)

Archétype	Agilité	Savoir	Perception	Vigour	Mécanique	Technique	Psiénergies
Alain fort et digne*	4D	2D	3D	2D	2D	4D	0D
Archie-pubérescent	2D+2	3D	3D	2D	1D+1	4D	0D
Arme déchaînée*	1D+1	4D	4D	2D+2	2D	1D	0D
Canonier vif	4D	2D	1D	3D	4D	3D	0D
Chasseur de primes	4D	3D	4D	3D	2D	1D	0D
Élève de classe 5*	3D	3D	4D	2D+1	3D	2D+1	0D
Diplomate insipide	3D	4D	4D	2D	3D	1D	0D
Es-marchand tactique*	2D+2	4D	4D	3D	2D+2	2D	0D
Expérimenté non-violent*	2D+2	4D	3D	2D+1	1D	2D	0D
Fier de la France*	4D	2D	3D	3D	4D	2D	0D
Idéaliste idéal*	3D	4D	3D	3D	1D	3D	0D
Informateur	3D	3D	4D	3D	3D	2D	0D
Mécano excentrique*	1D+2	2D+1	1D+2	3D	2D+1	4D	0D
Médecin de guerre	3D	3D	3D	3D	1D	4D	0D
Mercant diplomat*	2D+2	4D	4D	2D+1	1D	3D	0D
Mercenaire tête-brûlée*	4D	2D	3D	4D	3D	2D	0D
Mécano sensé	4D	2D	3D+1	3D+1	3D+1	2D	0D
Mystique farouche*	3D	4D	4D	2D	1D	1D	1D
Négociant désabusé*	3D+2	3D	3D	2D+1	2D+2	1+1	0D
Nin-Nubala-Chaf trapais*	2D+1	3D	3D	2D+2	2D	1D	3D
Noble haïti	3D+2	3D	4D	3D	2D+1	2D	0D
Pilote indépendant*	2D+2	3D	3D	1D+1	4D	3D	0D
Pilote mercenaire*	2D	2D	3D	3D	4D	3D	0D
Reporter consciencieux*	3D	3D+2	4D	2D	3D	2D+1	0D
Signeur de guerre déchu	4D	3D	3D	3D	3D	1D	0D

*Personnages figurés dans *Forêt Noire*.

VÉHICULES

Équipage	Passager	Charge utile	Coconstruit	Maniabilité	Déplacement	Altitude	Résistance	Armement	Commande	Portée de tir	Dommages
Escopette d'exploration											
1		15 kg	Totale	2D	4-25 km/h	-	1D	Mitrail. Auto-canon	1D	3-75/100/50	7D
Escopette lourde											
1		-	Totale	2D	7-20 km/h	-	2D	-	-	-	-
Jeep de reconnaissance											
2		30 kg	1D	2D	45-130 km/h	-	2D+2	Canon antiaé.	1D	3-75/200/50	1D
Tanker Behemoth											
17	30	2 Tonnes	Totale	-	18-58 km/h	-	3D	6 Canon à impulsion Mitrail. auto-pers.	1D 2D	50-200/10 km 3-50/100/250	4D* 6D*
Tanker léger											
3		100 kg	Totale	1D	30-90 km/h	-	3D	Canon à impulsion Mitrail. auto-pers.	1D 2D	50-200/10 km 3-50/100/250	4D 6D*
Transport aérien											
1	1	1 Tonne	Totale	1D	35-110 km/h	Niveau du sol	3D	-	-	-	-
Yatouca aérien découvert											
1	2-4	25 kg	1D	1D	90-160 km/h	Niveau du sol-300 mètres	2D+2	-	-	-	-
Yatouca aérien de sécurité											
1		50 kg	Totale	3D	320-0-500 km/h	Niveau du sol-15 km	3D+2	1 Auto-canon	2D	395/0/2 km	4D

VAISSEAUX SPATIAUX

Échelle	Hyper plig.	Vitesse		Coque	Boucliers		Armement	Compagnons	Porté spatial	Porté atmosphérique		
		Max. (km/h)	Opér.		Coque	Capteurs				Domage	Domage	
Branche Endogène												
Chasseur												
Oui	2D+2	3	365-1 050 km/h	5D	2D	751D+2	Canon principal	2D	1-311215	100-3001,21,5 km	4D	
							Lance missiles	2D	1157	3-100700700	8D	
							Canon Gauss	2D	1-31776	100-3007001,6 km	3D	
Bombardementier tactique												
Chasseur												
Non	4D	8	365-1 050 km/h	3D+2	1D	751D	2 Autocannons (couplés)	2D	1-311215	100-3001,21,5 km	3D	
							Lance missile	2D	1157	3-100700700	7D	
Bombardier pirate Océan												
Chasseur												
Oui	1D+2	5	293-850 km/h	6D	2D	501D	Batterie laser	2D	1-311215	100-3001,21,5 km	4D	
							3 Torilles de canons lourds	2D	1-311215	100-3001,21,5 km	3D	
Cargo-croisière de la Guilde des Marchands Impériaux												
Croiseur												
Oui	1D	3	160-750 km/h	6D	4D	752D	20 Canons légers	1D	1-101530	10-1001,51 km	4D	
							10 Canons laser	2D	3-204090	6-4000160 km	4D	
Cargo-croisière Économat												
Croiseur												
Oui	1D	2	223-650 km/h	4D	2D	501D	12 Canons légers	1D	1-101530	10-1001,51 km	6D*	
							8 Canons laser	2D	3-204090	6-4000160 km	4D	
Cargo-croisière mercantile												
Croiseur												
Oui	1D+2	5	293-850 km/h	5D	3D	751D	20 Batteries laser	2D	3-204090	6-4000160 km	4D	
							10 Canons légers	2D	1-101530	2-20316 km	6D*	
							5 Lances missiles	1D	107	3-20316 km	7D	
Chasseur mercantile Océan												
Chasseur												
Oui	2D	6	330-950 km/h	3D	2D	751D	Batterie laser	1D	1-311215	100-3001,21,5 km	4D	
							3 Torilles de canons lourds	1D	1-311215	100-3001,21,5 km	3D+2	
Frigate pirate												
Croiseur												
Oui	1D	6	330-950 km/h	4D	2D	301D	10 Batteries laser	1D	3-204090	6-4000160 km	4D	
							2 Canons Gauss	1D	1-511530	2-101060 km	4D	
							Rayon tracteur	1D	1-511530	2-101060 km	4D	
							3 Torilles de canons lourds	1D	1-311215	100-3001,21,5 km	3D	
Librairie-aérienne Techno-Techno												
Chasseur												
Oui	1D	3	399-800 km/h	4D	2D	752D	2 Autocannons	2D+1	1-311215	100-3001,21,5 km	3D	
							Canon Gauss	2D	1-31776	100-3007001,6 km	3D	
Monde d'écadre Économat												
Chasseur												
Non	4D	12	450-1 300 km/h	2D	-	501D	2 Autocannons (couplés)	2D	1-311215	100-3001,21,5 km	3D	
Navigateur de guerre												
Croiseur												
Oui	1D	4	-	5D	4D	1003D	Batterie de métal, prot.	2D	3-204090	6-4000160 km	4D	
							40 Canons légers	2D	1-301030	-	7D*	
							20 Canons Gauss	2D	1-311030	2-103060 km	4D	
							10 Rayons tracteurs	3D	1-311030	2-103060 km	6D	
Nav d'exploration												
Chasseur												
Oui	1D	5	293-850 km/h	4D	1D	1003D	Canon de défense	1D	1-210215	100-300112 km	4D	
Nav diplomatique												
Chasseur												
Oui	3D	10	415-1 200 km/h	5D	4D	751D	Canon Mag-Drive	3D	1-311215	100-3001,21,5 km	4D	
							Canon léger	1D	3-100215	300-300112 km	3D+2	
Nav de largage tactique												
Chasseur												
Non	2D	6	330-950 km/h	4D+2	2D	501D	Autocannon	1D+2	1-311215	100-3001,21,5 km	4D	
							2 Mineuses anti perso.	3D	-	3-71200700	7D*	
Scoutille StarClans												
Chasseur												
Oui	1D	8	365-1 050 km/h	6D	2D	752D	3 Canons Gauss	2D	1-31776	100-3007001,6 km	3D	
							3 Canons légers	4D	1-311030	200-100112 km	3D+2	
							2 Autocannons	2D+2	1-311215	100-3001,21,5 km	4D	
Spatio-Yacht												
Chasseur												
Oui	2D	6	330-950 km/h	4D	2D	751D	Autocannon	1D+2	1-311215	100-3001,21,5 km	4D	
							4 Canons légers	1D	3-511020	300-300112 km	3D+2	
Transporteur léger												
Chasseur												
Oui	1D	5	293-850 km/h	4D	1D	251D	Canon de défense	1D	1-211020	100-100112 km	4D	
Transporteur lourd												
Chasseur												
Non	3D+2	5	293-850 km/h	3D	-	501D	Rayon tracteur	2D	1-511530	100-3001,51 km	4D	
							Canon de défense	1D	1-211020	100-100112 km	4D	



INDEX

A					
Actions		Augmentation des atouts,	47	Arts martiaux,	32-53
Combinés,	111-112	Mécanique,	62	Autographe,	56
Jet de dé,	102, 105	Perception,	67	Autosens,	62
Jets multiples,	109	Prévisions,	81-89	Autosens, (sv.),	79
Libres,	109	Services,	35	Bagages,	30, 52
Multiples,	107	Technique,	75	Barricade,	36-37
Sans jet,	109	Vigance,	73	Capteurs,	64-66
Agents de sécurité des astronefs,	218	Auto-medic,	127	Commerce,	97
Aïmea,	150, 207	Éventuels, conception,	179	Communications,	62
Amazons,	91	Gérer une annonce,	169, 172	Commandement,	89
Prisme d'Amazons,	90-91, 107	B		Comp. de réaction, 49, 106, 116-117	
Amaschio-psychologues,	208	Baggage(s),	264	Conduite,	87
Amalgams, véhicules,	207	Banquettes et Canots	24	Connaissance de la vie,	60
Aquard,	263	Bashirika : voir - Monnaie -		Contraintes,	70
Argon,	211	C		Corps à corps,	33
Armes,	229	Campagnes,	186, 211	Canots,	24
Ice,	230	Capteurs,	148, 64-66	Culture(s),	57-58
Armes de corps à corps,	229	Chasseurs de combat,	142	Décoration,	73
Armes de distance,	230	Biscuit Endogarde,	249	Désimulation,	71
Bassika soviète,	232	Bombardier-mouche,	256	Écran de protection,	66
Charge explosive militaire,	234	Chasseur Océan,	257	Endurance,	74
Cogan 45,	231	Muncho de Télécomat,	253	Énergie,	37
Dommages,	122	Véhicule pirate Océan,	258	Équitation,	53-54
Hécto-poignard,	229	Chasseur de fibres,	219	Évaluation,	59
Épée,	230	Combat,	103	Escalade/Saut,	73
Explosifs,	233	Calendrier de ric,	117	Escapades,	69-70
Fusil Gauss,	231	Commande fra,	117	Équipe,	52
Fusil laser,	232	Compétences de réaction,	116-117	Essoufflement,	63
Général,	118-119, 234	Corps à corps,	106	Explosifs,	78-79
Général paralyzant,	233	Coup amonoché,	108	Influence,	88
Maraque paralyzant,	230	Dépense une arme,	117	Ingénierie (sv.),	79
Mince antipersonnel,	234	Modificateurs,	117-118	Intimidation,	58
Mini-bombe OMO,	234	Missions,	117	Investigation,	71
Multi-Cogan,	232	Poivre,	115-116	Jeu,	70
Pistolet de défense,	231	Rayon d'explosion,	117	Lance,	54
Pistolet de guerre,	231	Combat au corps à corps,	116	Lanque,	38-39
Pistolet hypodermique,	233	Combat des véhicules,	115	Lévy,	73-74
Sapa-pistolet,	233	Compétences de réaction,	115-116	Maitre,	88-89
Vibro-poignard,	230	Modificateurs,	116	Manœuvres en apesantent,	51
Vipo-pistolet,	233	Communications,	149, 209	Mécanique,	81-82
Armement des vaisseaux,	136-137	Canots,	149	Mécaniques parasites,	19-60
Armement des véhicules,	136	Emetteurs/récepteurs,	209	Médecine (sv.),	80
Armes,	121, 233	Emetteurs/récepteurs,	209	Navigateur,	74
Armes de l'Endogarde,	236	Emetteurs/récepteurs, hyperpatent,	209	Négon,	67-69
Armes de mercenaires,	236	Fréquences de communication,	209	Ordinateur interfacé/éparétes,	78
Endomerges,	122	Intercoms,	149	Palmes-armes,	49-50
Pécos d'armes,	235	Systèmes de communication,	209	Passe-passe,	54
Vues blindés,	236	Compétences,	49-82	Persuasion,	71
Astro-navigaton, incidents	147	Améliorations des comp.,	64-66	Plottage,	64
Astro-navigaton, ordinateurs,	145	Armes à feu,	52	Preteurs soies,	79
Australois,	42-43	Armurerie,	78	Races aliens,	56
Agité,	49	Arrière,	61-64	Roboche,	71
				Réparation,	75-78
				Réparation armes à feu,	79
				Réparation armes lourdes,	80
				Réparation dents/hypermétrique,	80
				Réparation escouffettes,	79
				Réparation instruments de vol,	80
				Robos interfacé/éparétes,	80-81
				Sécurité,	91
				Spécialisations	
				des compétences	46-47, 49
				Service,	60
				Tactique,	60-61
				Définir les compétences	
				de combat à distance,	49
				Définir les compétences	
				de corps à corps,	49
				Volonté,	61
				Corps à corps, armes : voir - armes,	
				armes de corps à corps -	
				Covertures,	119
				Célébres : voir également - Endogardé -,	
				- Psychologie -, - Drogue(s) -, - Kamado -,	
				- Koo -, - Lunette -, - Kamado -	121
				Cybernetique,	117
				Radio,	137
				Bris,	237
				Jambes,	238
				Main,	238
				Océans,	238-239
D					
Déplacement, personnages,	129				
Charges de vitesse,	47				
Coursus folle,	130				
De croisière,	129-130				
Grande vitesse,	130				
Précisionnisme,	129				
Déplacement, véhicules,	132				
De croisière,	133				
Grande vitesse,	133				
Plein régime,	133				
Précisionnisme,	132				
Déplacement, véhicules,	132				
À route allée,	133				
De croisière,	132				
Grande vitesse,	132-133				
Précisionnisme,	132				
Dériverie privé,	219				
Difficulté, situations	185-186				
Dommages,	120-123				
Blessé,	124				
Blessé deux fois,	124				
Dommages occasionnels,	125				
Grosses blessé,	125				

Il n'est pas de victoire sans sacrifice,
sans peur & la faiblesse, & la faiblesse,
les étonnants sont une victoire,
un combattant ne s'accomplit que dans la victoire,
son honneur est sa seule vérité.

— *Ballade de l'aveugle aveugle*

Bienvenue dans l'univers des Méta-Barons ! Vous trouverez dans les pages de ce jeu de rôles :

- Une nouvelle d'introduction signée par l'auteur de science-fiction Romain Rolland.
- Des illustrations issues de la Carte des Méta-Barons, de l'Alcal, d'Alcal l'Alcal, ainsi que des illustrations de :
*Cyril Adam, Georges Bess, François Breyer, Sébastien Carlier,
François Charvet, Jean Clément, Boris Collet, Simon Jambou,
Bastien, Gérard Porel et Clément Boudin.*
- Des règles simples et accessibles, basées sur le Système 5e.
- Une aventure à jouer en solitaire, « Explorateurs à l'œuvre », pour faciliter l'apprentissage des règles de jeu.
- Les caractéristiques et la description de personnalités, de factions, de substances, de véhicules, de plantes et de créatures extraordinaires spécifiques à l'univers des Méta-Barons.
- Des livres de scénarios, des romans, des révélations et des conseils pour vous aider à mettre en scène des aventures sans cesse plus surprenantes.
- Un scénario 100% à jouer, « La fille de Bogaan », qui plongera les personnages dans le fond de l'action.
- Des listes de personnages, des substances miraculeuses, des plans et de nombreuses espèces.

*Une aventure à jouer sur un jeu de plateau ou de quelques dizaines de cartes, de dessins, de papier et...
de votre imagination !*

www.metabarons.com • www.humano.com
www.westendgames.com • www.enteryeti.com



9 790101 200074

Yéti
L'ÉDITION FRANÇAISE

WEG