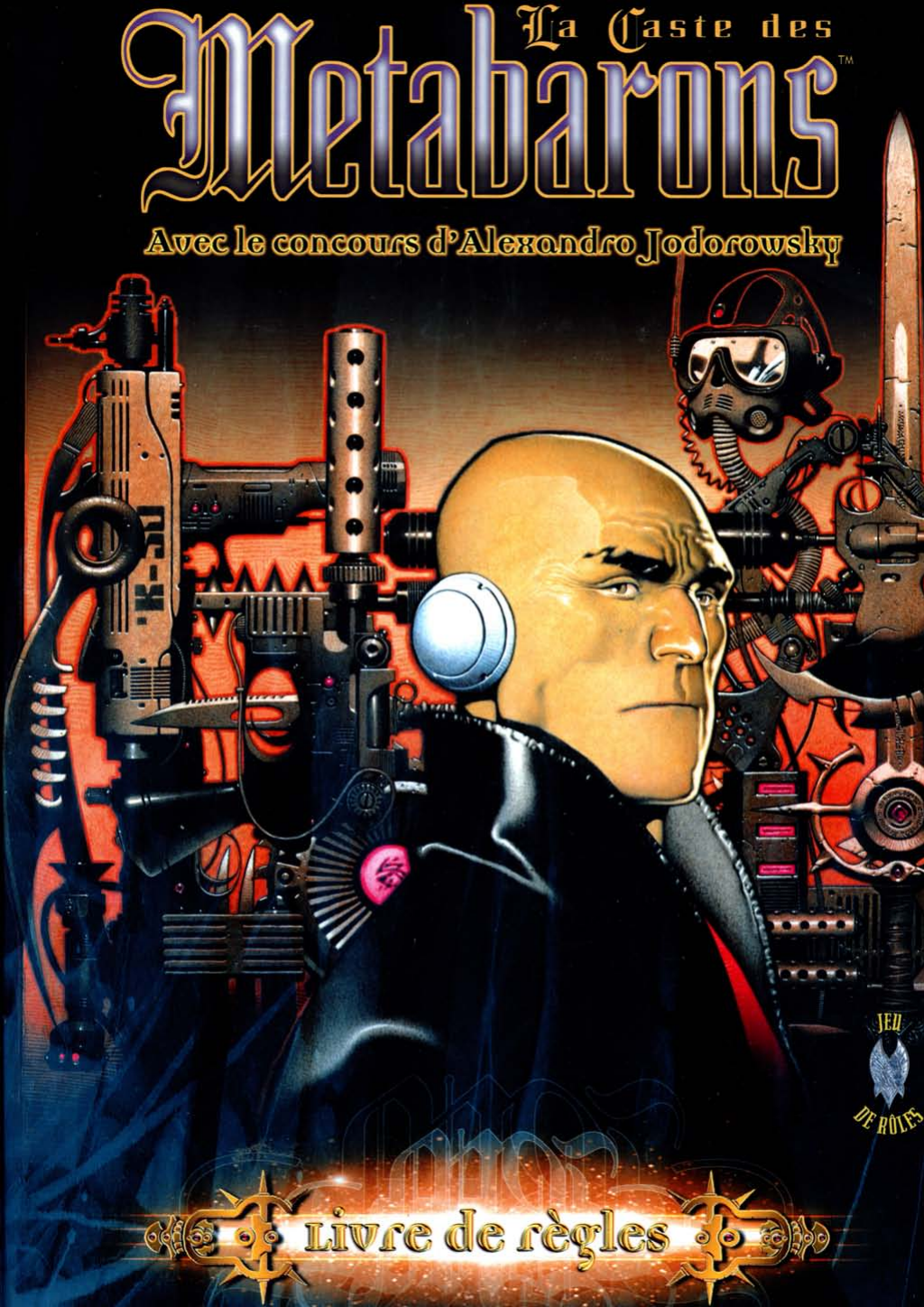
La Caste des Metabarons™

Avec le concours d'Alexandro Jodorowsky



Livre de règles

il n'est pas de victoire sans sacrifice.
renonce à la facilité, à la faiblesse. les émotions sont une entrave.
un combattant ne s'accomplit que dans la victoire.
ton honneur est ta seule vérité.

-ballade de largon deer

APPROCHE SI TU L'OSES !

VIENS ET ENTRE DANS UN UNIVERS OÙ LE BIEN ET LE MAL NE SONT PLUS QUE DES SOUVENIRS LOINTAINS D'UN PASSÉ À JAMAIS RÉVOLU. L'HONNEUR, CETTE FORCE QUI VIENT DE L'INTÉRIEUR, SERA TON UNIQUE PROTECTION CONTRE LES PUISSANCES NÉFASTES QUI ŒUVRENT ET COMPLOTENT. SI TU N'Y PRENDS GARDE, TON ÂME POURRAIT BIEN SE DÉLITER DANS UN TOURBILLON DE PLAISIRS VILS ET FACILES, DANS UNE COURSE EFFRÉNÉE AU POUVOIR ET À LA DOMINATION, POUR S'ÉTEINDRE COMME UNE ÉTINCELLE QUI DISPARAÎT DANS LA NUIT.

VIENS EXPLORER D'IMMENSES GALAXIES, OÙ LE MOT « AMOUR » A ÉTÉ EFFACÉ DE LA MÉMOIRE DES HOMMES, DES MACHINES ET DES ORDINATEURS ORGANIQUES. EN CETTE ÉPOQUE D'HÉDONISME TECHNOLOGIQUE, L'HUMANITÉ A PERDU JUSQU'AU SOUVENIR DE L'HUMAIN. IL TE FAUDRA TE BATTRE POUR RECONQUÉRIR LA VOIE QUI MÈNE À L'HONNEUR, ET AU-DELÀ, À LA PUISSANCE DU CORPS ET DE L'ESPRIT.

LA VIE N'A PLUS DE SENS, MAIS IL FAUT SE BATTRE POUR LA CONSERVER DANS L'UNIVERS IMPITOYABLE DES...

Équipe WEG

Conception et Développement : *Peter Schweighofer et Scott Palter*
« Le défi » : *d'après une nouvelle originale d'Aaron Allston*
Un grand merci à : *Craig Robertson, Kathy Burdette, John Beyer pour leur soutien enthousiaste ; et Richard Hawran pour son professionnalisme, ses conseils et son amitié.*
Un très grand merci à toute l'équipe des auteurs D6 System :
Matt Brady, Greg Costikyan, Greg Gordon, Fred Jandt, Bill Slavicsek, Bill Smith, Ed Stark, George R. Strayton, Paul Sudlow, Eric S. Trautmann et Nikola Vrtis.
Tests et conseils : *John Beyer, Kathy Burdette, Tanya Kennedy, Steve Luminati et Craig Robertson.*

Équipe Yéti

Adaptation et continuité : *Julien Blondel, Fred Le Berre, Kurt McClung et Marc Prudhomme.*
Relecture et correction : *Sophie Lamotte et Antoine Pinchot.*
Traduction : *Alexandra Cheruel, Agnès Ithurria, et Kaneda : Geoffrey Picard et Fabrice Joly.*
Design, conception graphique et maquette : *Virginie Bréham, Philippe Guinot, Stéphane Martinez, David Panzo et Nathalie Rocher.*
Un grand merci à : *Studio Beltran, Christophe Bonneterre, Rachelle Brissenden, Nadège Delbos, Didier Gonord, Philippe Hauri, Olivier Hug, Bruno Lecigne, François Lecoq, Nicolas Lemaçon, Agnès Moreau, Loïc Portnoë, Maud Rémy et le reste de Yéti...*
Illustration de couverture : *Travis Charest.*
Illustrations intérieures : *Cyril Adam, Georges Bess, François Boucq, Silvio Cadelo, Juan Gimenez, Boris Golzio, Zoran Janjetov, Mœbius, Gérald Parel et Claire Wendling.*

Conçu & Édité par

D6 Legend Inc. (US) et Yéti Entertainment S.A. (Europe)

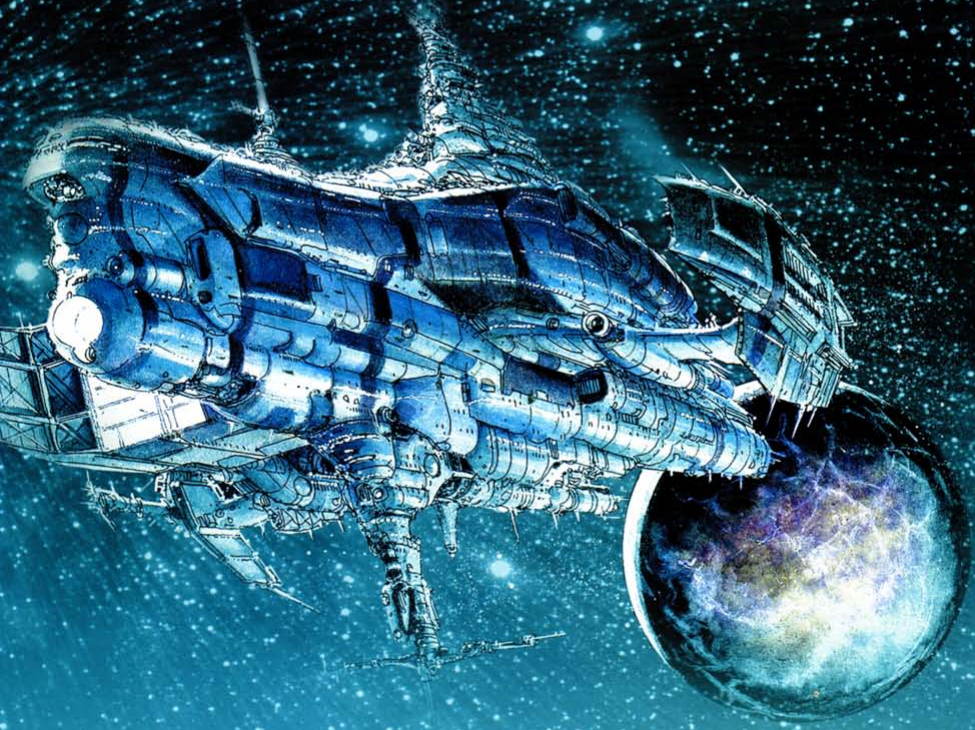
1re impression : Janvier 2001. Imprimé en Espagne. N° ISBN: 9-780107-280017.
The Metabarons™ and The Metabarons logo are trademarks of Les Humanoïdes Associés S.A.
© 2001 (US et EU) Les Humanoïdes Associés, Genève (Suisse).
Le personnage du Méta-Baron a été créé par Mœbius® et Alexandro Jodorowsky.
The D6 System, Legend System, WEG and West End Games are trademarks of D6Legend Inc.

www.westendgames.com www.enteryeti.com

Metabarons™

Jeu de Rôles

42,80



SOMMAIRE

LE DÉFI 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 PSIONIQUES p.83
4 HONNEUR, AMARAX & NÉCRORÊVE p.90

SECTION DU MAÎTRE

5 PROFESSION : MAÎTRE DE JEU p.96
6 LES RÈGLES p.101
7 COMBAT & BLESSURES p.114
8 MOUVEMENT & POURSUITES p.128
9 VOYAGES & COMBATS SPATIAUX 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.204
15 LES PERSONNAGES DU MAÎTRE DE JEU p.213
16 CRÉATURES & MONSTRES p.220
17 ARMES & TECHNOLOGIES p.225
18 VÉHICULES p.241
19 VAISSEAUX SPATIAUX p.246
20 MONDES & PLANÈTES p.259

FEUILLES DE PERSONNAGES p.267
TABLEAUX DE RÉFÉRENCE p.283
INDEX p.286
FEUILLE DE PERSONNAGE VIERGE p.288

Le Défi

D'APRÈS UNE NOUVELLE ORIGINALE D'AARON ALLSTON

Indéniablement, Taz-Trang possédait deux bras puissants, mais le gauche était de loin le plus efficace. Sous sa peau de métal argenté courait un inextricable écheveau de circuits, complété de divers dispositifs de sécurité, d'analyse et d'auto-réparation. Enfin, pour faire bonne mesure, il comprenait aussi une interface neurale bipolaire et plusieurs capteurs. Avec ce bras cybernétique, Taz-Trang éprouvait les mêmes sensations qu'avec un bras bio mais, comme il aimait à le raconter, il pouvait également enfoncer une porte 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 Vetter. C'était un jeune homme, de l'âge qu'avait Taz-Trang quand il perdit son bras. Un âge où l'on pose volontiers des questions indiscrètes.

Taz-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 pertinemment que ses traits burinés 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 coude. 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 pause étudiée et haussa 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 Vetter, elle n'avait pas plus de dix-huit ans mais elle était décidément moins jeune que lui. Quand elle le voulait, elle pouvait perdre son petit sourire cynique pour une expression de grande innocence. Comme par magie, elle ressemblait alors à une petite rouquine en grand manque d'affection. Mais ce n'était qu'un air qu'elle se donnait. « En vous interposant entre le Régent et ses assassins, reprit-elle, vous avez permis à la Garde de protéger sa Grâce. Et c'est vous qui avez pris l'impact à sa place. »

« Je n'ai fait que mon devoir… , répondit Taz-Trang. Sa Grâce 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 Vetter.

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

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

D'un coup d'œil panoramique, il fit le tour de la salle, enregistrant automatiquement le maximum de détails. Ils étaient dans l'un des bars favoris de la Garde du Régent, dans la cité-capitale. La moitié des clients 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 matelassé disposés le long du comptoir étaient « intelligents » : ils s'ajustaient instantanément à la position des consommateurs, même les plus agités. Le tenancier comme les serveurs observaient en toutes circonstances une discrétion absolue. Même à la nuit tombée, les clients préféraient maintenir la salle dans l'obscurité pour éviter les regards de la rue.

Taz-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 tenancier atténua la lueur diffusée du sol et du plafond, rendant l'atmosphère plus chaleureuse. Un groupe de Contrôleurs de la cité occupait une grande alcôve dans un coin du bar. Malgré leur stade d'ébriété avancée et leur légendaire rivalité avec la Garde du Régent, ils ne semblaient toujours pas s'intéresser à la table de Taz-Trang, ni à aucune autre d'ailleurs. L'homme vêtu d'une cape claire à capuche, assis derrière Taz-Trang et penché sur son verre, n'avait pas encore fait d'histoires.

Taz-Trang fit un geste à l'attention du serveur, un garçon au visage doux, encore trop 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 Vetter.

« J'étais hors-monde quand c'est arrivé, sur le satellite d'entraînement de Planète d'Or. Je suivais l'entraînement d'officier. »

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

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

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

Taz-Trang fit une grimace. Il n'aimait vraiment pas les ivrognes indiscrets. Mentalement, il attribua un point à l'homme pour sa grossièreté. Au bout de trois, il réintégrerait ses fonctions et se ferait un plaisir de l'arrêter. Lentement, Taz-Trang se retourna à nouveau puis reprit le fil de la conversation. « Il est difficile de décrire à quel point Planète d'Or est impressionnante. Ici, sur Privarr, 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... »

Taz-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 ennuis... »

Bouche bée, les deux cadets buvaient ses paroles.

« Un de mes camarades, que je ne nommerai pas, était le fils d'un prince marchand d'Oroway. Il avait eu la maladresse d'accepter un duel contre 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 brûlante. « 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 hors 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.

Taz-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 rompu avec la maîtresse de l'officier puis s'en est retourné chez lui pour devenir une sangsue de marchand comme son père. Bon débarras ! »

« Bon débarras ! », fit la voix derrière lui en écho. Taz-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 Taz-Trang.

Il revint à ses compagnons. « Un bonheur ne venant 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 tireur d'élite de ma promotion, et pas mal classé dans quelques autres disciplines. Et surtout, l'incident m'avait valu une certaines considération. »

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

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

Vetter esquissa 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... » Taz-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 effraction 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 ratissé le parc et je suis tombé sur une deuxième bombe qui s'est déclenchée. Mes tympans ont été détruits. Mon ouïe naturelle n'est plus qu'un souvenir. Tout est mécanique maintenant, mais assorti d'une programmation analytique, d'une réception radio et de quelques autres options très utiles... »

Il adressa à Herran 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'écouter les commérages de mes subordonnés deux étages plus bas ? »

Ses deux interlocuteurs se mirent à rire, mais Herran redevint immédiatement sérieuse. « En fait, monsieur, je me demande si le Régent ne l'aurait pas effectivement fait. Scuttlebutt 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 Taz-Trang. Cela voudrait dire que le vieux, euh... comment s'appelle-t-il déjà... »

« Ol-Korf ! », dit Herran.

« C'est ça ! Que le vieil Ol-Korf n'aurait été qu'un simple intérimaire... » Taz-Trang fronça les sourcils. « Après tout, ça n'a pas d'importance. Il a volé de l'argent et il s'est fait coincer. Ce n'est pas mon retour qui lui a coûté sa carrière, mais juste son avidité. »

Vetter et Herran échangèrent un regard. Aucun des deux ne répondit. Taz-Trang s'étonna 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 subordonnées. Cela leur causait visiblement un malaise.

L'homme derrière Taz-Trang leur épargna d'avoir à répondre. « Pauvre vieil Ol-Korf... », sanglota-t-il d'un ton incongru, avant de partir dans un fou rire hystérique.

« Et de trois ! ». Taz-Trang vint se poster à côté de l'homme. Derrière lui, Vetter et Herran s'extirpaient de l'alcôve et s'avançaient 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 Taz-Trang. D'un coup de tête sec, il fit glisser sa capuche vers l'arrière.

C'était un homme émacié 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. Taz-Trang estima qu'il avait la quarantaine passée.

La cape de l'homme dissimulait le haut de son corps, mais il gardait les mains bien en vue, comme s'il savait que cette posture rendrait les gardes moins nerveux. Cependant, son attitude nonchalante, presque vacillante, convainquit Taz-Trang qu'il était fin saoul.

Herran émit un sifflement puis Taz-Trang entendit Herran et Vetter claquer la paume de leur main droite sur leur poitrine, exécutant 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 Ol-Korf, n'est-ce pas ? »

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

Ils conservèrent la position.

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

Ol-Korf s'esclaffa. Son rire ressemblait à un aboiement amusé. « Très bien, jeunes gens ! Respect pour votre vieux capitaine, mais obéissance au nouveau. Dommage que je n'aie pas pu avoir ces deux-là pendant quelques années, je les aurais entraînés comme il le faut. »

« Je m'en chargerai. »

Le sourire de Ol-Korf ne s'évanouit 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 ! » Titubant d'un pied sur l'autre, Ol-Korf mit son doigt sur sa bouche. « Mais chut... Je ne le dirai pas à vos hommes... »

Taz-Trang délibéra un moment, pris d'une furieuse envie de mettre Ol-Korf K.O. Il était assurément dans son bon droit : Ol-Korf 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 entendu, seulement ? ». L'expression d'Ol-Korf se transforma en une exagération comique du dédain. « Ah, quelle magnifique loyauté ! Une loyauté aveugle ! A croire qu'un autre accident vous a coûté vos yeux ! Alors, vous avez gagné vos joujoux rutilants 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 embrumé veut bien se souvenir du règlement, vous savez que vous tenez là des propos de félon. »

Ol-Korf acquiesça, mais poursuivit néanmoins. « Et je vais même aller plus loin ! Vous souvenez-vous du Capitaine de la Garde qui vous a formé ? Le vieux Seare, qui fut blessé dans l'escarmouche qui vous a coûté un bras...»

Taz-Trang agréa mais n'en demeura pas moins impassible. Il se demandait combien de temps encore il allait laisser Ol-Korf discourir.

Ol-Korf continua sa diatribe. « Pendant que votre séjour hors-monde, Seare est parti en retraite et le Régent m'a engagé. J'ai remis de l'ordre dans les affaires. J'ai porté 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, Ol-Korf 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 ma place. Et comme j'avais fait mon travail honnêtement, que je n'avais pas détourné le plus petit kublar, il n'avait aucune raison valable de me congédier. Et qu'a-t-il fait alors ? Il a monté de toute pièce une histoire pour m'accuser, me déshonorer et me faire partir. Voilà, l'homme que vous servez et vénérez. Cet être bon et généreux dont vous faites l'éloge... »

« Assez ! Vous mentez, et vous commencez à me fatiguer sérieusement ! »

« Et dire que vous vantez vos implants cybernétiques, comme s'ils faisaient de vous un meilleur garde, un meilleur officier. » Ol-Korf fit un geste comme pour écarter cette pensée. Le mouvement le déséquilibra, 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 ! », répliqua Taz-Trang. « Des techniques et dispositifs dont vous n'avez jamais entendu parler. »

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

Taz-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-pistol contre cailloux. Vous aurez droit à autant de pierres que vous voudrez. Vous pourrez en lancer autant qu'il vous plaira... Et moi, je ferai confiance à la science balistique. D'accord ? Le premier qui meurt a perdu... »

« C'est d'accord ! »

Taz-Trang eut un haut-le-corps de surprise. « Ol-Korf, vous êtes fou ! Vous repoussez votre dernière chance de faire amende honorable… » Taz-Trang paraissait sincèrement peiné de l'entêtement 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 ! » Ol-Korf 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 cailloux. A moins que vous ne préfériez vous dédire et perdre tout au plus un peu de cet orgueil typique de la jeunesse ? »

Taz-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 vétéran. « Très bien, choisissez l'heure et le lieu. »

« Demain. A la sixième heure. ». Ol-Korf réfléchit quelques instants. « Zone d'entraînement au tir à l'arme lourde. Là-bas, c'est comme votre tête… Plein de caillasse. »

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

Ol-Korf se tourna vers Herran. « Garde, 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 marchand. Je ne vais pas vous abandonner. Vous n'aurez pas à vous battre à ma place. »

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

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

« J'en serai honoré, monsieur. »

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

« Rentrez plutôt chez vous… », concéda Taz-Trang.

* * *

Bien avant l'heure fixée, 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 bleue et rase, était grêlé de cratères de tailles diverses. Dans le ciel, des nuages porteurs de pluie roulaient lentement, pareils aux eaux grises d'un fleuve paresseux. Un peu en-dessous de la couche nuageuse, un navire d'observation dérivait 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, Taz-Trang affichait une moue hautement désapprobatrice. Lorsqu'on le questionnait sur les évènements, il assumait 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 neutre, 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 anxiété en passant en revue la trousse médicale, vérifiant et revérifiant son contenu. Il y avait également une station com portative réglée sur la fréquence des secours.

Merde ! C'est qu'elle l'aimait bien, le vieil Ol-Korf ! 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, Ol-Korf n'avait toujours pas paru. Et la sixième heure allait bientôt commencer. A cet instant, une clameur parcourut la foule et Herran aperçut Ol-Korf 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 gueule de bois. Il était vêtu de sombre – une note 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 ! », mentit-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 limitée 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 trente mètres, comme vous l'avez sans doute remarqué… » Il soupira. « Ah… J'aimerais pouvoir en dire autant de Taz-Trang. »

De leur côté, Taz-Trang et Vetter étaient en plein conciliabule. Taz-Trang jeta un coup d'œil vers Ol-Korf 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 veux dire, monsieur... »

Ol-Korf lui adressa un sourire lugubre. « Aucun grade, ni titre. Je ne suis plus rien... Juste un civil poursuivi pour vol et haute trahison. Techniquement, votre ennemi ou votre gibier. On s'en tiendra donc à Ol-Korf. 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 teint 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 me suis saoulé, et j'ai fait la chose la plus stupide qu'on puisse imaginer… Si je ne vis pas assez longtemps pour vous donner d'autres conseils, au moins, retenez celui-ci : ne commettez pas les mêmes erreurs que moi... »

« Je m'en souviendrai, Cap… euh, monsieur... Ol-Korf. »

Un homme que Herran connaissait bien se tenait maintenant aux côtés de Taz-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 Ol-Korf et Herran d'approcher.

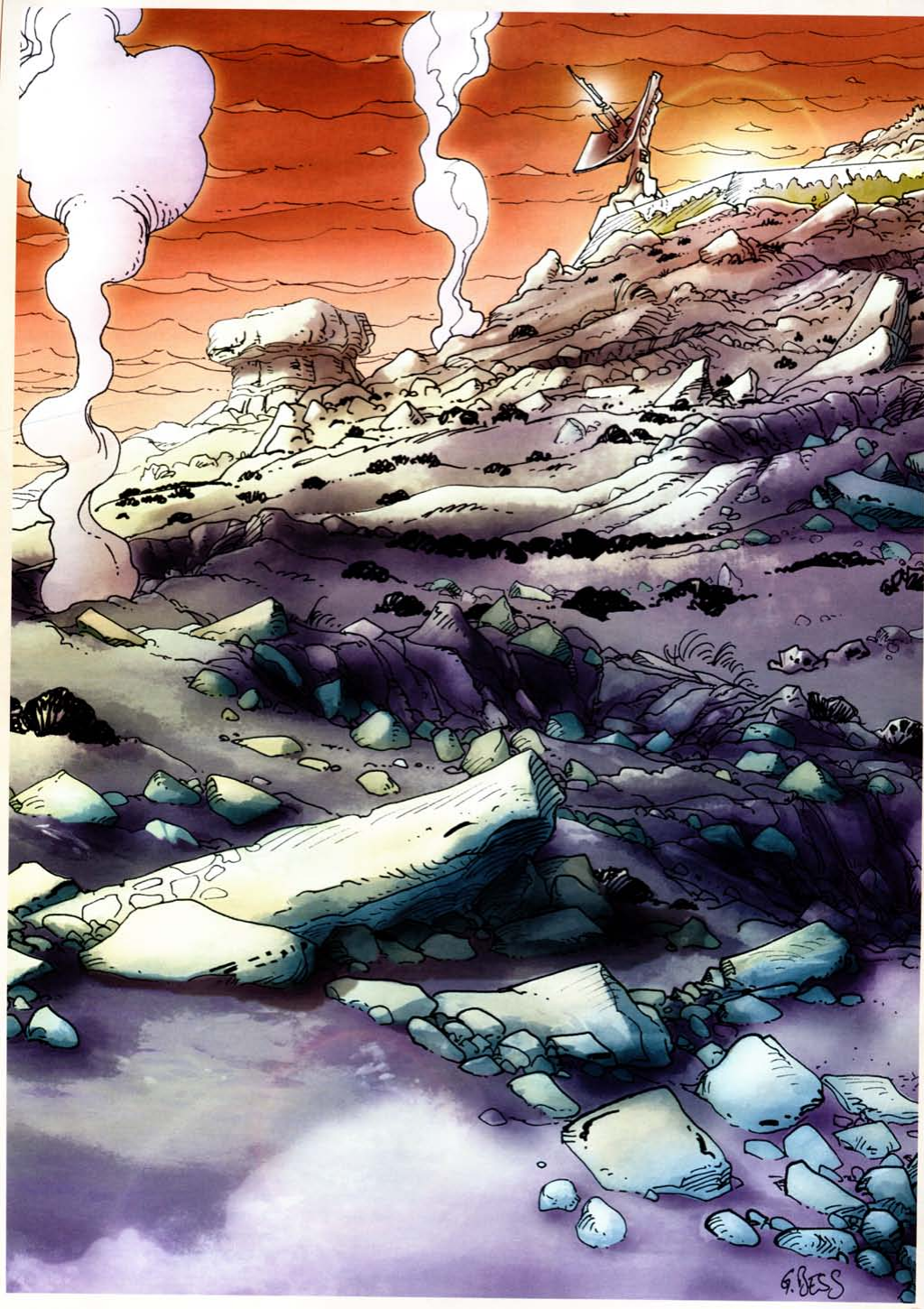
« Bonjour, Ministre Motte » le salua Ol-Korf. « Que nous vaut donc l'honneur de votre compagnie ? »

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

Ol-Korf 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 ! »


G. BESS

« 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 Taz-Trang et moi-même, ensemble, n'en n'aurons pas ainsi décidé. »

« Soit ! 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 Ol-Korf. « D'ailleurs, la Garde n'est-elle pas sous votre autorité ?… »

Motte le fixa quelques instants. « Je vous trouve bien pinailleur aujourd'hui… »

Ol-Korf se pencha pour lui parler sur le ton de la confidence. « Soit 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 pinailleur ! D'ailleurs, vous devriez me remercier. Si Taz-Trang me tue, vous économiserez les frais de jugement et d'exécution. »

« J'en prends note », réplique Motte, la bouche pincée.

« Mais je compte sur vous pour me faire des funérailles grandioses… »

Motte feignit de ne pas entendre. « Messieurs, clama-t-il d'une voix effectivement puissante, êtes-vous tous prêts ? »

« Pas tout à fait ! », dit Taz-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 "pierre perdue", persifla Ol-Korf.

Taz-Trang haussa les yeux au ciel. « Ol-Korf, rendez service à tout le monde. Renoncez ! Plus rien ne peut ternir votre réputation… »

Subitement sérieux, Ol-Korf fixa intensément Taz-Trang. « Cela nuirait à l'image d'honneur et de probité qui était la mienne jusqu'à hier, et dont on m'a dépossédée par traîtrise… Et ça, vous ne pourrez jamais me l'enlever… »

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

Le bouclier de protection prit vie sur la crête de la colline. D'une hauteur équivalente à la taille d'un homme, il étirait sa teinte jaunâtre 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 ! » Ol-Korf désigna Taz-Trang. « Il triche. J'exige qu'il arrête immédiatement, ou qu'il s'avoue vaincu ! »

« Tricher, moi ?… » Touché dans son honneur, Taz-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-pistol contre cailloux ! » Taz-Trang tira son arme de son holster. « Voici mon arme. Et je vous fais confiance, ce sac ne contient que des pierres, n'est-ce pas ? »

« Alors, comment expliquez-vous, poursuivit Ol-Korf, que vous opposiez à mes petits cailloux un arsenal technologique des plus impressionnants : un bras et une jambe surpuissants, sans parler d'une ouïe d'une finesse incroyable… »

Taz-Trang ferma les yeux, et les tint clos plusieurs secondes. « D'accord, Ol-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 ? »

Taz-Trang réfléchit, puis acquiesça.

Motte ressentait visiblement le besoin d'intervenir. « Je proteste. S'il désactive ses implants, il sera bien plus désavantagé qu'un homme normal. Non, il n'en est pas question. »

« Qu'en dites-vous ? reprit Ol-Korf. Vous désactivez le bras, qui n'est d'ailleurs pas celui avec lequel vous tirez, 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 macabre …», dit Motte avec dégoût.

Mais Taz-Trang acquiesça. « D'accord, j'accepte ! J'imagine qu'ainsi nous serons aussi égaux que possible dans ces circonstances. »

Les yeux fermés, Taz-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 Ol-Korf.

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

« Vous m'accuseriez encore de tricher ? », demanda Taz-Trang.

« Non ! répondit Ol-Korf, mais je suppose que vous pouvez réactiver vos prothèses à tout moment. »

D'un hochement de tête, Taz-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 sûreté. Vous voyez ce que je veux dire ? », conclut Ol-Korf.

Motte secoua la tête. « Loué soit l'Emperoratriz que vous n'ayez jamais été aussi pinailleur 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 Taz-Trang. « Est-ce que c'est possible ? »

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

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

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

« Non ! » lâcha Ol-Korf.

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

« J'exige que cette télécommande soit confiée à quelqu'un qui n'a aucun intérêt à aider Taz-Trang. Et en l'occurrence je crois être celui qui répond le mieux à ce critère. »

Motte lança un regard interrogateur à Taz-Trang. Le capitaine fit un signe d'assentiment. Motte donna le boîtier à Ol-Korf. « Et maintenant ? » s'enquit-il d'une voix anxieuse.

« Allons-y ! » répliqua Ol-Korf.

« Sérieusement ? Vous n'avez plus d'objection ? »

Ol-Korf le regarda, tout sourire. « Aucune !»

Motte poussa un soupir de soulagement, avant d'enchaîner de son timbre de baryton : « Messieurs, à vos places ! »

Ol-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.

Taz-Trang n'avait pas bougé. Il regardait Ol-Korf sans chercher à dissimuler ses sentiments. « Ol-Korf, en tant qu'offensé, vous pouviez m'imposer le soleil de face. »

Ol-Korf lui retourna un sourire triste. « A quoi bon… Vous êtes déjà incapable de voir ce qu'il y a sous vos yeux… Allons-y. Je suis prêt ! »

Taz-Trang haussa les épaules. « Prêt aussi ! »

Motte grimpa la colline, pour se mettre à l'abri derrière le bouclier.

« Enfin un peu d'action… » déclara Vetter, la mine réjouie.

« Triple crétin ! rétorqua Herran. As-tu pensé à ce qui se passerait si, par exemple, Ol-Korf agissait en traître, et sortait maintenant une arme ? »

Vetter 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 traîtrise d'Ol-Korf ? »

« Tu interviendrais également… » lâcha Vetter, qui commençait à comprendre.

« Tout juste ! Et l'un de nous d'eux serait tué… »

Il grimaça. « Je vois… »

Sans un mot, elle quitta leur abri et partit se réfugier dans un autre cratère, à plus de trente mètres de celui de Vetter.

* * *

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

Taz-Trang dégaina son arme.

Ol-Korf plongea tête la première dans le cratère. 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, naguère si franc et amical, n'était plus qu'un pli amer. « Puisqu'il faut mourir après tout… », se disait-il. Mais il enrageait de partir ainsi, victime d'une injustice, et son nom sali à jamais.

La voix de Taz-Trang lui parvint. « Allons, Ol-Korf. 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-Korf. Une haine non pas pour Taz-Trang – instrument du destin au fond bien sympathique – mais pour cet univers entier où les puissants broyaient les humbles sans la moindre pitié. Il jaillit du trou tel un diable, et vit que Taz-Trang n'avait pas bougé. Pratiquement sans élan, il lança la pierre de toutes ses forces. Taz-Trang fit un pas de côté et le projectile atterrit lourdement derrière lui.

« Je prends cela comme un refus ! » La voix de Taz-Trang était triste. Il arma son supra-pistol.

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

« Avant que vous ne me tuiez, cria Ol-Korf, 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 Taz-Trang était plus proche. Expert en guérilla, 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 peux rien… »

Quelle mule ! Il refusait de voir l'évidence. Ol-Korf 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 brûlèrent. 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 buzzard lui avait donné la clé pour vaincre sans péril… Il suffisait qu'Ol-Korf lance une séquence rapide d'activations et désactivations, et Taz-Trang resterait pétrifié, ou agité de soubresauts, avec son bras et son ouïe devenus fous. Mais oui… C'était exactement ça qu'il devait faire… Réduire ce cyber-paon prétentieux à l'état de mécanique hystérique. Ensuite, comme il pourrait lui démontrer la supériorité du bio sur la machine ! Ol-Korf 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'infamie sur lui…

Le bruit d'une botte prudemment posée sur une pierre lui parvint. Taz-Trang approchait. Les yeux intensément fixés sur le boîtier, Ol-Korf l'interpella. « Vous tenez vraiment à me tuer, on dirait… Ma peau vous importe donc plus que la vérité ! »

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

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

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

Debout devant lui, à dix pas à peine, Taz-Trang contemplait la télécommande qui venait de tomber. Sa main armée était comme tétanisée. Une donnée inattendue venait de brouiller ses pensées. Ol-Korf 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 Taz-Trang au visage. Sonné, le nez en sang, il battit en retraite.

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

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

Comme Taz-Trang relevait le bras pour le mettre en joue, Ol-Korf 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 arrivait à la hauteur de l'épaule. Taz-Trang allait maintenant déplier le bras, mettre 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 pontet, il entamait 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 millimètres. Et puis après, plus rien…

Ol-Korf 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'Ol-Korf viola jusqu'à la plus petite des règles de la physique sur Privarr. Sans élan, mû par la seule force de son instinct de survie, Ol-Korf avait franchi cinq mètres en une fraction de temps infime. Taz-Trang fit feu sur une ombre qui n'était plus que le souvenir d'une présence. Ses coups lâchés en rafale déchirèrent l'air et allèrent se perdre dans le vent

L'instant d'après Ol-Korf était sur lui. Ses doigts comme des serres avaient croché dans son avant-bras. Taz-Trang rua pour se dégager. Son bras fort restait mort mais sa jambe mécanique fonctionnait. D'une poussée, il précipita l'étrange couple qu'ils formaient vers un cratère béant. Mais Ol-Korf, toujours au-delà du temps, avait anticipé. D'un autre bond prodigieux, il était passé par-dessus Taz-Trang, sans lâcher son poignet, et il était déjà sur ses pieds quand l'autre partit en vol plané.

Taz-Trang s'écrasa sur la roche, sonné... Ol-Korf tordit son bras en une clé implacable et Taz-Trang lâcha son arme.

Ol-Korf plongea pour l'atteindre et s'en emparer. De l'autre main, il maintenait la nuque de Taz-Trang comme dans un étau. « Ne bougez plus ! Ou je vous brise le cou ! Mais je ne veux pas votre vie ! »

Haletant, Taz-Trang peinait à reprendre ses esprits. « Vous m'aviez lancé un défi idiot, poursuivit Ol-Korf, et je l'avais accepté, idiot que je suis… Mais je l'ai gagné ! Vous entendez… Gagné ! »

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

« Mais je n'en veux pas ! Comment faudra-t-il vous l'expliquer ?… Une manœuvre a fait de moi un damné… Je ne vais pas en plus devenir meurtrier ! »

« 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 roulait de gros yeux. Il se demandait ce que les circonstances exigeaient de lui… Soudain, une nouvelle détonation déchira l'air. Elle avait claqué, sèchement. Son écho persistant avait ramené le calme dans les rangs de l'assistance.

Une tête émergea. C'était Taz-Trang. Dans un silence lugubre, il gravit la pente du cratère. Couché sur son épaule, le corps sans vie d'Ol-Korf ballottait au rythme de ses pas. Sans dire un mot, et sans que quiconque n'ose plus émettre le moindre son, il rejoignit les officiels prudemment sortis de leur abri.

« 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 banni. « 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 lesté de son fardeau, Taz-Trang congédia Vetter et Herran, les deux témoins, et annonça qu'il transportait lui-même le corps d'Ol-Korf 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 Ol-Korf 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 Ol-Korf en se redressant. Mourir, c'est fou ce que ça creuse… Ensuite, on mettra au point les détails et on fera comme on a dit. Annoncez que vous vous recueillez, que vous voulez rester seul et débrouillez-vous pour trouver quelque chose à grignoter… »

* * *

La nuit était tombé sur la cité-capitale de Privarr. La disparition d'Ol-Korf 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 remédié » avait expliqué Ol-Korf. « A croire que je savais qu'un jour elle me serait utile. »

Et de fait, les deux hommes pénétrèrent sans encombre dans la place. Il faut dire aussi que leur connaissance des procédures de sécurité simplifiait considérablement les choses. Furtivement, ils parvinrent sur la grande terrasse qui bordait les appartements du Régent. Une pièce était brillamment éclairée. Ils jetèrent un œil et découvrir une scène qui leur fit monter un rictus désabusé. Entouré de quelques-unes de ses maîtresses, le Régent saluait les événements du jour par une bacchanale effrénée. Débarrassé du vieil Ol-Korf, par la main même de son nouveau capitaine, ainsi lié à jamais, il n'avait qu'à se féliciter. Ce qu'il faisait d'ailleurs, bruyamment et avec ardeur. Redressant son petit corps replet, encore plus ridicule dans la nudité, il portait toast sur toast, répandant alentour de grandes lampées d'alcool.

Ol-Korf et Taz-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 ventre avachi, 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. Taz-Trang surtout voulait maintenant savoir s'il avait eu raison d'en venir à ces extrémités. Ol-Korf, 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 ! » Taz-Trang devenait nerveux. Il commençait vraiment à se demander s'il n'avait pas commis un impair irréparable. Ce fut donc Ol-Korf qui entama l'interrogatoire. « Vous voudrez bien nous excuser de venir à une heure aussi tardive mais il y a une question qui nous chiffonne et qui exige une réponse sans retard. Et vous seul pouvez nous la fournir ! »

En quelque longues secondes d'agonie, tout fut dit. Le Régent venait de reconnaître son ancien capitaine et de comprendre la connivence qui unissait les deux hommes. Ol-Korf souriait. Taz-Trang, le visage fermé, fixait un regard dur sur celui qu'il avait servi, celui pour qui il avait failli mourir. Le Régent allait de l'un à l'autre. La peur qu'il ressentait grandissait. Elle devint frayeur, puis terreur pure. L'effroi lui plaqua 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 là 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, ornait sa main. Sous l'effet du mouvement, une onde nerveuse parcourut les replis de ses chairs molles. Sur son visage, le sourire torve qui déformait le coin de sa bouche se transforma en une grimace de haine. « Alors ! clironna-t-il. Alors ! Hein ! Hein ! »

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

« Une bonne chose de faite... », pensèrent à l'unisson Taz-Trang et Ol-Korf, en une épitaphe sobrement laconique.

INTRODUCTION

Asseyez-vous mes amis, ouvrez grand vos yeux et vos oreilles, et admirez Largon Deer, ce troubadour exceptionnel, qui s'apprête 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 sonic-harpe et de me regarder décrire d'un geste habile les gigantesques batailles dans lesquelles s'affrontèrent d'incroyables armadas, dans l'orbite des mondes anciens ?
Vous voulez « créer vos propres histoires » ? Hmmm... Si vous êtes si enclin 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 conteur.

Je suppose que vous m'avez entendu relater d'autres histoires — celles qui évoquent les bandes dessinées de conteurs aussi illustres que Jodorowsky et Gimenez, 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 dominé par l'Empire humain. Cette immense mosaïque regroupe de nombreuses factions – individuellement moins puissantes que l'Empire, mais influentes au demeurant –, des Techno-Technos et leur Techno-Pape aux Troglosocialiks et autres plébéiens des planètes coloniales, en passant par l'Ekonomat et les richissimes Maganats industriels. Au-delà des 22 000 mondes majeurs contrôlés par l'Empire, on trouve des galaxies entières régies par des empires inconnus, comme celui des Pthagures, ainsi qu'un nombre inimaginable de monstruosités odieuses et sans scrupules.

C'est un univers où s'affrontent d'immenses flottes de combat et où les vaincus se suicident honorablement en laissant leurs vaisseaux s'embraser, 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 immensément riches tirent profit de la misère et des désirs les plus vils des populations déboussolées. Là, les héros émergent des bidonvilles pour voir leurs espoirs fauchés par ceux qu'ils croyaient être des amis. Les scélérats chancellent sous le poids de leur propre corruption. Pourtant, la main mystérieuse du destin les épargne – et restaure parfois leur pouvoir. C'est dans ce monde que les Méta-Barons *ont forgé leur caste de guerriers, influençant l'issue des combats, toujours en quête d'amour et de compagnons. Ils eurent souvent à se cacher pour échapper aux trahisons 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 évadiez dans des lieux imaginaires où vous étiez tour à tour pirates, soldats, gendarmes ou voleurs ? Lorsque vous lisiez un bon livre, lorsque vous jouiez une partie endiablée ou lorsque vous deveniez le héros d'un film, pendant quelques instants, les personnages, le décor et l'intrigue vous emportaient 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 haletante 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. Contrairement 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, lèche-bottes de la Guilde des Marchands, mentreks déplombés, 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'entendez. 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 impériaux pour négocier l'achat de nouvelles armes. Le jeu tient compte de ces facteurs et il les simule à partir des données figurant sur les fiches de personnage et du résultat des jets de dés lancés au cours de la partie. Ces éléments ajoutent du suspense à l'histoire. Les règles du 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 Cogan, manœuvrer un vaisseau de transport dans une tempête de météorites, etc. Chaque fois que vous voulez voir votre personnage exécuter 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 réussite 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 Martius 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 du jeu. Munissez-vous de crayons, 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 poursuivez la lecture pour plonger dans l'univers des Méta-Barons.

Explorateur à Louer

Une fois muni de dés, de papier et de crayons, jetez un coup d'œil à la fiche de personnage de Martius. 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 Martius 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 numéroté.
Au fil du récit, vous allez créer une histoire dans laquelle Martius 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 Martius. 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 Martius…

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 génériques qui définissent ses aptitudes de base : *Agilité*, *Savoir*, *Mécanique*, *Perception*, *Vigueur*, *Technique* et *Psioniques*.

Les **compétences** de Martius sont recensées sous chaque attribut. Ce sont des compétences qui s'acquièrent par l'entraînement et l'expérience, et qui couvrent un large champ de techniques : *Esquive*, *Astrographie*, *Persuasion* ou *Réparation exosquelettes*.

Attributs et compétences possèdent tous un **code dé**. 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 3D. 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 dé 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 défoncer une porte avec l'épaule, vous jetez deux dés et ajoutez 1 au total. Si Martius tire 2 et 5, il ajoute 1, et obtient un total de 8 à son jet de *Vigueur*.

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

Martius a amélioré certaines compétences qui possèdent donc un code dé spécifique. Remarquez qu'elles sont toutes supérieures de +1D ou de +2D à l'attribut auquel elles sont rattachées. Martius a augmenté ses compétences *Esquive*, *Armes à feu*, *Astrographie*, *Survie*, *Ordinateur (interface/réparation)* et *Premiers soins*. 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 dé 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 dé spécifique (comme *Paléo-armes*, *Bagarre*, *Arts martiaux* et *Corps à corps*). Si Martius utilise une de ces compétences, il jette simplement 2D+2. Deux de ces compétences ont des code dés améliorés : *Esquive* et *Armes à feu* à 3D+2 (1D de plus que l'attribut correspondant), ce qui indique que Martius est un peu meilleur dans ces domaines que dans les autres compétences d'*Agilité*.

Pour l'heure, ne vous souciez pas de tenir un compte des points d'Amarax, de Nécrorêve, 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 rôles Méta-Barons*.

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 méta-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.

A 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 accomplissez. 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 rappelés 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 peigne 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
Méta-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 personnages est alors réussie. Si le jet est inférieur, le personnage échoue.

Metabarons™

Nom du personnage	Sexe		Mouvement	10
MARTIUS	Age		Points d'Amarax	1
Type / Race	Taille		Points de Nécrorêve	
Explorateur non-violent	Poids		Points de Personnage	5

Agilité — 2D+2

Armes à feu	3D+2
Bagarre	
Corps à corps	
Equitation	
Esquive	3D+2
Manœuvres en apesanteur	

Savoir — 4D

Astrographie	6D
Cultures	
Langues	
Mécanisme juridiques	
Races aliens	
Survie	5D

Perception — 3D

Discrétion	
Dissimulation	
Persuasion	
Recherche	

Vigueur — 2D+1

Endurance	
Escalade/saut	
Levage	
Natation	

Mécanique — 3D

Astro-nav	
Capteurs	
Communications	
Conduite	
Pilotage	

Technique — 3D

Mécanique	
Ordinateur (interface/rép.)	4D
Premiers soins	4D
Rép. équipement perso.	
Rép. instrument de vol.	

Psioniques

Energie	
Influence	
Maîtrise	

Code d'honneur

A ce stade, Martius a juste adopté une ligne de conduite : indépendance et respect des systèmes écologiques.

Citation

« Oui, oui, bien sûr… Mais ce petit détecteur volumétrique derrière nous m'a tout l'air de nous avoir repérés… »

Equipement

Pistolet de défense (5 coups, 3D de dommages)
Clavier E/S
Combinaison intégrale
Lunettes de visée (+3D en Perception longue distance et Recherche)
30 kublars

Description

Historique du personnage

Vous avez toujours été un mec à part, intimidé par les autres, du genre à régler vos affaires tout seul. Ce n'est pas que vous n'aimez pas la compagnie – c'est toujours utile de connaître du monde –, mais vous préférez de loin être seul, entouré des petites merveilles de la technologie. Bien sûr, vous savez qu'il est impossible d'éviter complètement les autres, alors vous essayez d'en tirer le meilleur parti. Monnayant vos compétences d'explorateur, vous sillonnez l'Exofrange à la recherche de nouvelles planètes à coloniser ou à exploiter. Certains deviendraient sûrement dingues dans un minuscule cockpit rempli de scanners, d'analyseurs, de capteurs, et autres équipements utiles à l'exploration, mais c'est là que vous vous sentez chez vous, et nulle part ailleurs !

Malheureusement, vous n'êtes pas propriétaire de votre vaisseau. Vous êtes donc obligé de rechercher en permanence de nouveaux clients susceptibles de vous embaucher pour l'exploration de nouvelles régions de l'univers. Entre deux missions, vous bricolez vos gadgets préférés, vous fréquentez de loin ceux qui pourraient vous aider à gagner quelques kublars – et vous rêvez, les yeux grands ouverts, à l'exploration de régions vastes et encore inconnues.

Personnalité

Peu bavard et mal à l'aise en société, vous faites plus confiance à la technologie qu'aux personnes bio. Votre nature curieuse vous pousse à vagabonder, dès que l'ennui s'installe, à la recherche de quelque chose de plus palpitant.

Contacts et relations

Avec réticence, vous tentez parfois d'établir une amitié passagère avec ceux qui s'intéressent aux voyages dans l'espace, aux mondes inconnus ou aux gadgets technologiques, mais aussi avec tous ceux susceptibles de vous aider à atteindre vos objectifs.

Description physique

Caractéristiques particulières

Dommages

- Sonné
- Blessé
- Inconscient
- Mortellement blessé

La duplication de cette page est autorisée pour un usage personnel.

Exemple : Alors qu'il explore une planète, Martius tombe dans la tanière d'une créature inconnue. Malheureusement, l'animal n'apprécie pas son irruption et lui administre un grand coup de sa pince barbelée. Martius a tout juste le temps d'*esquiver* l'attaque. Sa compétence *Esquive* est de 3D+2. Le maître de jeu détermine qu'éviter le coup est une action de niveau Modéré (15). Le joueur qui joue Martius 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), Martius esquive de justesse l'attaque de la créature.

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'au 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-Barons*, Martius débute son aventure avec cinq Points de Personnage.

Exemple : Supposons que Martius n'obtienne que 12 pour esquiver l'attaque de la créature – 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 fera défaut 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 rôles 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 mégalopoles bâties sur le sol stérile de Dreer. Vous avez arpenté 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 au plus vite dans le confort douillet d'une cabine de pilotage. Vous n'aspirez qu'à embarquer de nouveau 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 Dreer d'un grand nombre de sites industriels appartenant à des Maganats, personne ne semble avoir besoin des services d'un explorateur hors-circuit.

Un jour, alors que vous vagabondez dans les couloirs humides et inhospitaliers des niveaux souterrains de l'arcologie, une rumeur 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 élimée, 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 douteux du sous-niveau 26, le *Bannières et Canons*. « Cherche quelqu'un portant cet insigne », vous dit l'homme en dégageant sa cape pour montrer un écusson à l'épaule de son uniforme. « Si le boulot t'intéresse, c'est ton homme ! »

C'est la première piste sérieuse depuis votre atterrissage sur Dreer. 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 patibulaire. Vous finissez par trouver le bar, une bâtisse à la façade délabrée, flanquée de hautes fenêtres étroites et éclairée d'une enseigne clignotante – *Bannières et Canons*. Avant de vous engouffrer à l'intérieur, vous inspirez profondément pour vous détendre.

L'intérieur est sombre, enfumé et bruyant. Partout, des soldats agglutinés autour des tables parient, boivent et discutent vivement entre eux. Certains se cachent dans l'ombre des alcôves le long des murs, tandis que d'autres sont rivés au comptoir, contre le mur du fond. Des étendards vénérables pendent du plafond comme des nuages 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 Martius. Son code dé en *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'enfourne aussitôt dans sa bouche.

« J'ai vu un écusson comme celui que vous décrivez », dit un autre mercenaire installé dans l'alcôve. « Demandez là-bas ! », ajoute-t-il en montrant la direction du bar. Mais peut-être indiquait-il les deux mercenaires au crâne 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 tenancière 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'il savent quelque chose. Dans ce cas, allez au 14.*

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

mercenaires au crâne rasé et tatoué 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 : « Lancer Gudrig, pour vous servir ! »

• *Allez au 20.*

3 Vous remarquez plusieurs personnes qui dénotent dans l'assemblée des mercenaires. 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 mercenaires 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 empourpré, 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 braque un supra-pistol sur votre adversaire. Malgré sa démonstration de force, le nouveau venu

reste courtois. « Maintenant, t'es gentil, tu laisses le monsieur tranquille. D'accord Roskovich ? » En guise de réponse, votre agresseur grommelle quelques insultes. Votre sauveur poursuit. « Je sais bien que vous ne traînez pas souvent au *Bannières et Canons*, vous les Crânes Rasés, mais ça ne se fait pas de déclencher une bagarre ! Surtout contre quelqu'un qui n'est pas un soldat ! » Frustré, le mercenaire rasé recule en marmonnant des imprécations inaudibles. Il retourne s'asseoir près de son compagnon, tout aussi énervé que lui.
Votre défenseur rengaine son arme et vous mène jusqu'au bar. « Désolé que ce Crâne Rasé vous ait ennuyé. Ils n'ont aucune éducation ! Je me présente : Lancer Gudrig, 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.*

5 Vous remarquez plusieurs personnes qui dénotent 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 accroche votre regard. Près du bar, deux mercenaires à la mine sinistre sont penchés sur une table. 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.
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 Aïe !!! Le coup du mercenaire vous fait rudement mal. Vous avez l'impression qu'un vaisseau spatial vient d'atterrir sur votre tête. Vous êtes blessé. Les dégâts sont tels que vos actions s'en trouvent affectées. Pour le reste 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 rendez compte que quelqu'un vous aide à vous relever. Comme vous vous tournez pour le remercier, vous remarquez qu'il pointe un supra-pistol sur votre agresseur.

Malgré sa démonstration de force, le nouveau venu demeure relativement courtois. « Maintenant, t'es gentil, tu laisses le monsieur tranquille. D'accord Roskovich ? » En guise de réponse, votre agresseur grommelle quelques insultes. Votre sauveur poursuit. « Je sais bien que vous ne traînez pas souvent au *Bannières et Canons*, vous les Crânes Rasés, mais ça ne se fait pas de déclencher une bagarre ! Surtout contre quelqu'un qui n'est pas un soldat. » Frustré, le mercenaire rasé recule en marmonnant des imprécations inaudibles. Il retourne s'asseoir près de son compagnon, tout aussi énervé que lui.
Votre défenseur rengaine son arme et vous mène jusqu'au bar. « Désolé que ce Crâne Rasé vous ait ennuyé. Ils n'ont aucune éducation. Je me présente : Lancer Gudrig, 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 !

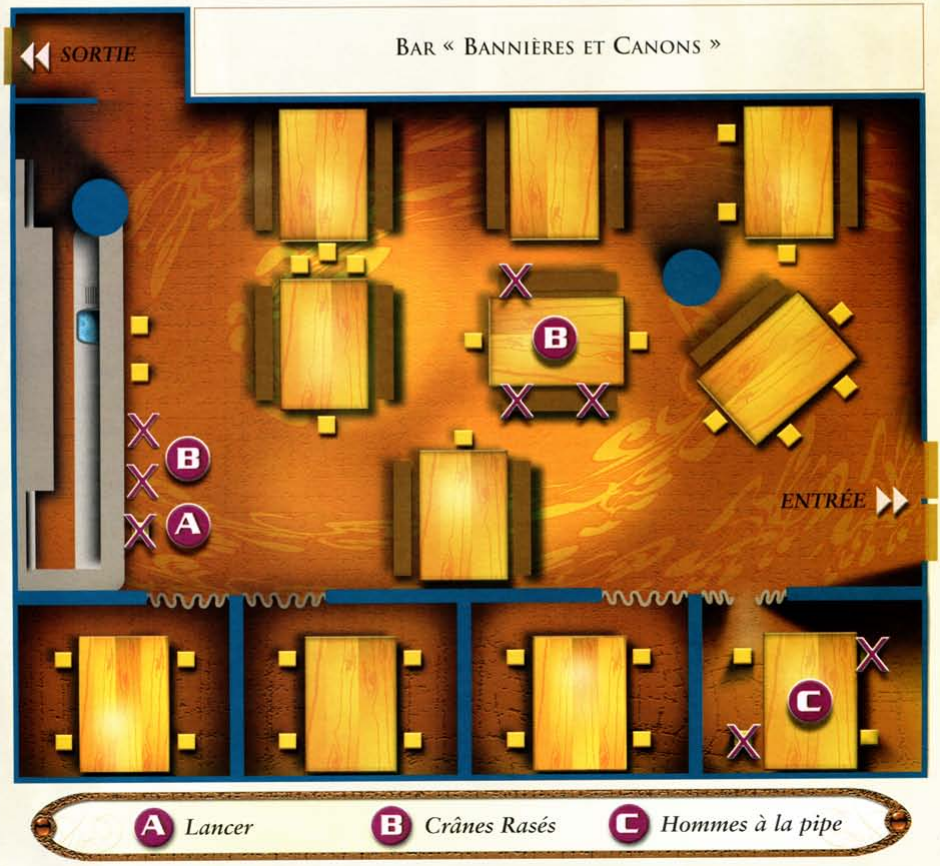
• *Allez au 20.*

7 La fumée verte vous arrache la gorge, et vous ne pouvez retenir une petite quinte de toux. Tous les occupants de l'alcôve ricanent 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 t'dire où tu peux trouver l'insigne que tu cherches. Tu vois le gringalet qui discute avec la tenancière ? Celui qu'a une tignasse blonde pas nette ? Va lui causer »
« Merci bien ! », dites-vous pour toute réponse.

• *Vous pouvez aller parler au gringalet : allez au 2*
• *Vous pouvez aussi demander aux deux crânes rasés s'ils savent quelque chose : allez au 14.*

8 Vous remarquez une sortie, dans l'ombre, juste derrière le bar. Un itinéraire de fuite idéal pour quitter précipitamment l'établissement. Vous repérez aussi une femme en tenue de combat qui se tient dans l'embrasure de la porte. Sa longue 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 supra-pistol, mais comprenez que c'est une alliée 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 Griphynne et elle est là pour surveiller les arrières de Lancer.

• *Allez au 17.*



9 Les mercenaires guillerets remarquent votre approche. Ils sont tous entassés dans une alcôve plongée dans la pénombre, d'où se dégagent des volutes de fumée verdâtre. Quand vous vous avancez vers eux, vous remarquez que leurs écussons d'épaule représentent une croix noire sur fond jaune – et non l'insigne que vous recherchez.
Un des soldats retire sa pipe de sa bouche et sourit. « On peut t'aider, fiston ? T'as l'air paumé ! »
Vous expliquez que vous recherchez quelqu'un portant un insigne bleu et or, non pas comme le leur, bien sûr, mais avec 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. « Dis voir, pourquoi t'essayerais pas de tirer une taffe là-dessus ? », dit-il en montrant sa pipe. Une épaisse fumée verdâtre monte du fourneau incandescent.

• *Si vous essayez de fumer la pipe, allez au 13.*
• *Si vous préférez insister pour savoir ce que ces mercenaires savent de l'insigne en question, allez au 1.*

10 La brute est trop rapide pour vous. Son poing massif entre violemment en contact avec votre visage et vous envoie 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 affecte Martius, faites un jet de *Vigueur*. Martius a 2D+1 en *Vigueur*. Jetez deux dés et ajoutez un au total.

• *Si votre score est de 5 ou plus, allez au 15.*
• *Si votre score est de 4 ou moins, allez au 6.*

11 Vous vous frayez prudemment un chemin parmi la foule afin d'atteindre le comptoir. À une table proche, deux mercenaires au crâne rasé et tatoué vous jettent des regards inquiétants. Vous faites votre possible pour les ignorer.
La tenancière 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 bien 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 kublars. 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 vétéran qui vous a envoyé ici. L'inconnu se présente, « Lancer Gudrig, pour vous servir. »

• *Allez au 20.*

12 Sur le conseil de Lancer, 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 3D+2.
Si vous êtes blessé, n'oubliez pas que vous subissez une pénalité de –1D pour exécuter de cette action, auquel cas vous ne jetez que 2D+2.

• *Si vous faites 5 ou plus, allez au 19.*
• *Si vous faites 4 ou moins, allez 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 fiche de personnage, vous remarquerez que l'*Endurance* n'a aucun code dé spécifique. Cela ne signifie pas que Martius n'a pas d'Endurance, mais que la compétence a le même code dé que l'attribut auquel elle se rattache, *Vigueur*. Martius a 2D+1 en *Vigueur*. Vous jetez donc deux dés puis ajoutez 1 au total.

• *Si vous obtenez 10 ou plus, allez au 7.*
• *Si vous obtenez 9 ou moins, allez au 16.*

14 Vous vous frayez un chemin dans la foule pour vous approcher des deux crânes 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 dentelé. Le dessin correspond à l'insigne visible sur leurs treillis usés jusqu'à la corde.
Les deux soldats vous suivent du regard, l'œil mauvais. « T'as un problème ? », meugle celui des deux qui a l'air le plus enragé. Il serre son verre tellement fort qu'il paraît sur le point d'éclater.
Le plus poliment possible, vous expliquez que vous cherchez un insigne bien spécifique représentant une bête ailée or sur un fond bleu. Le plus nerveux se lève brusquement 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, oui... », répondez-vous timidement.
Le soldat réfléchit quelques secondes à ce qui vient d'être dit, puis ses lèvres se déforment en un sourire monstrueux. « Tu parles que j'ai vu un insigne comme celui-là. C'est celui des gars de la Brigade Griphynne ! » Il hésite un instant, son sourire se dissipe puis il se met à brailler. « Les Crânes Rasés ne traînent pas avec la Brigade Griphynne. On déteste ces types. »
Vous êtes sur le point de vous excuser quand vous comprenez qu'il s'apprête à vous envoyer son poing dans la figure ! Vous avez juste le temps d'esquiver le coup.
Eviter le poing du mercenaire est d'une difficulté Modérée (15). Votre compétence d'Esquive est de 3D+2. Jetez trois dés et ajoutez deux points au total pour voir si vous l'évitez – 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, allez au 4.*
• *Si vous faites 14 ou moins, allez au 10.*

15 Vous êtes sonné. Pas tout à fait K.O., mais pas loin. Comme vous tentez de vous redresser, vous vous rendez compte que quelqu'un vous aide à vous relever. Vous vous tournez pour le remercier, et vous remarquez alors qu'il pointe un supra-pistol sur votre agresseur.
Malgré sa démonstration de force, le nouveau venu demeure relativement courtois. « Maintenant, t'es gentil, tu laisses le monsieur tranquille. D'accord Roskovich ? » En guise de réponse, votre agresseur grommelle quelques insultes. Votre

sauveur poursuit. « Je sais bien que vous ne traînez pas souvent au *Bannières et Canons*, vous les Crânes Rasés, mais ça ne se fait pas de déclencher une bagarre ! Surtout contre quelqu'un qui n'est pas un soldat. » Frustré, le mercenaire rasé recule en marmonnant des imprécations inaudibles. Il retourne s'asseoir près de son compagnon, tout aussi énervé que lui.
Votre défenseur rengaine son arme et vous mène jusqu'au bar. « Désolé que ce Crâne Rasé vous ait ennuyé. Ils n'ont aucune éducation. Je me présente : Lancer Gudrig, 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 !

• *Rendez-vous maintenant au 20.*

16 La fumée verdâtre remonte le long de votre cavité nasale et répand 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 poumons 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. L'un d'entre eux vous tape dans le dos pour s'assurer que vous avez bien recraché toute la fumée. Un autre vous passe un verre et vous vous efforcez d'absorber une gorgée pour hydrater votre gorge plus sèche que la surface de Dreer. Quand vous vous êtes un peu remis de vos émotions, les soldats vous sourient comme si vous les connaissiez depuis toujours. « 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 t'dire où tu peux trouver l'insigne que tu cherches. Tu vois le gringalet qui discute avec la tenancière ? Celui qu'a une tignasse blonde pas nette ? Va lui causer »
« Merci bien » dites-vous pour toute réponse.

• *Vous pouvez aller parler au gringalet : allez au 2.*
• *Vous pouvez aussi demander aux deux crânes rasés s'ils savent quelque chose : allez 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 à la volée et qu'une horde de mercenaires se répand dans les lieux. Ils sont tous en tenue de combat et tous – hommes et femmes – portent un poignard de combat dentelé tatoué 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 Griphynne ! » Lancer se retourne vers vous. « Maintenant, vous voyez pourquoi il nous faut une nouvelle base secrète. Vite, par derrière ! »
Lancer vous entraîne rapidement vers une issue dissimulée dans la pénombre. Une femme portant l'insigne de la Brigade Griphynne en émerge pour se porter à votre rencontre. Elle aussi brandit un supra-pistol. Apparemment, elle surveillait cette issue, précisément dans l'éventualité d'une telle situation. Vous louchez par dessus votre épaule en direction du gang de Crânes Rasés. Ils ont tous dégainé et s'apprêtent à faire feu sur vous !

• *Vous pouvez fuir en vous engouffrant dans le passage obscur : allez au 12.*
• *Vous pouvez sortir votre pistolet de défense et tirer sur les Crânes Rasés : allez au 23.*

18 Vous faites feu et blessez un Crâne Rasé au bras. Ils deviennent encore plus enragés. « 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 alliée. Une fois dans l'embrasure de la porte, Lancer vous aide à vous redresser. Pendant que sa comparse de la Brigade Griphynne 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'encadrement de la porte et vous mettre à couvert. Derrière vous, le vacarme éclate. Vous l'avez échappé belle, c'était tout juste ! Lancer vous aide à vous redresser. Pendant que sa comparse de la Brigade Griphynne décharge le supra-pistol 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 Griphynne, 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 patibulaires dont les crânes rasés affichent des tatouages de poignard de combat dentelé. « On opère depuis plusieurs bases. Quelques-unes sont connues mais d'autres sont tenues secrètes… au cas où. Vous pourriez bien être l'explorateur que nous recherchons. Nous espérions 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 paraissez être la personne qu'il nous faut. On peut vous fournir un petit vaisseau d'exploration et nous vous payerons environ 50 kublars 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 Martius. Cette action est de difficulté Modérée (15). Si vous êtes blessé, 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 plus, allez au 8.*
• *Si vous faites 14 ou moins, allez au 17.*

21 Vous faites feu. Votre coup manque sa cible mais atteint les vieilles bannières 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 force à vous accroupir et vous traîne jusqu'à la porte arrière pendant que des langues de feu fusent de l'arme de votre alliée. Une fois dans l'embrasure de la porte, Lancer vous aide à vous redresser. Pendant que sa comparse de la Brigade Griphynne 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 vous apprêtez à plonger pour atteindre la porte arrière du bar, vous vous prenez 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 Griphynne s'efforce de maintenir ouverte l'issue de secours. Soudain, quelqu'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 comparse 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-pistol – et vous ouvrez le feu sur les Crânes Rasés.
Toucher un Crâne Rasé est une action de niveau Modéré (15). Pour voir si vous réussissez, jetez 3D+2, soit le niveau de Martius 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 2D+2.

• *Si vous faites 15 ou plus, allez au 18.*
• *Si vous faites 14 ou moins, allez au 21.*

24 Vous êtes sorti indemne du Bannières et canons et des griffes des deux Crânes Rasés. Pendant que vous enfilez les passages obscurs les uns après les autres pour semer les éventuels poursuivants, Lancer vous présente la femme qui surveillait la porte arrière pour couvrir votre fuite. Elle se nomme Sable Griphynne, capitaine de la Brigade à laquelle elle donne son nom. Finalement, elle acceptera de vous fournir un petit vaisseau pour explorer quelques mondes, en espérant que vous dénichiez 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, s'il est inférieur, vous échouez.
Pour vous familiariser encore plus avec ce que peut faire votre personnage, essayez de rejouer cette aventure solitaire en faisant des choix différents. Avez-vous essayé de fumer la pipe aux 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 rôles Méta-Barons* ? Laissez-les vous emprunter ce livre et parcourir « Explorateur à Louer ». Ils apprendront ainsi à connaître le jeu et l'univers du *Méta-Baron*.

Exemple de jeu

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

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

J'ose espérer que Martius a survécu à cette petite histoire et que vous avez eu un bon avant-goût de ce que peut-être le jeu. Cette aventure en solitaire vous a permis de vous familiariser avec les jets de dés qui simulent 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 rôles, plusieurs personnes jouent ensemble – et notamment celui que l'on appelle le « maître de jeu ». Ce n'est pas tellement différent de ce que vous venez de vivre dans « Explorateur à Louer », à la nuance 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 Martius, ou un personnage basé sur un des archétypes présentés à la fin de ce livre. Ils représentent le type d'individus que vous pourriez être amené à rencontrer dans l'univers du Méta-Baron : explorateurs, nobles, mercenaires, chasseurs de tête, pirates, mentreks déplombés, 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 campe le décor de l'histoire en décrivant l'arrière-plan, le paysage, les environs. Il présente aux joueurs des situations qui se complexifient et il fait avancer l'histoire en menant le groupe vers le point culminant de l'épopée. 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'ils soient vos adversaires ou vos alliés. Tout au long de vos périples, il vous aidera à interagir les uns avec les autres, conformément aux règles. Il vous rappellera quel jet de compétences convient, si les actions entreprises semblent difficiles ou non et quand il est judicieux de dépenser un point de compétence.

Dans « Explorateur à Louer », le scénario de l'aventure remplace le maître de jeu. Il décrit ce qui vous arrive et ce que les autres personnages vous disent, précise quelle compétence utiliser et vous rappelle les règles d'utilisation des points de compétence, ainsi que les pénalités entraînées par votre état physique. Dans un scénario ordinaire, 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 (ennemis ou alliés) et prévoit les rencontres qui vous mèneront jusqu'au point culminant de l'histoire. Dans le jeu, il ne vous dévoile ces éléments qu'au fur et à mesure de l'intrigue.

Ouvrez grand vos oreilles ! Contrairement à une histoire habituelle, dans les jeux de rôles, chacun a l'opportunité de raconter une partie de l'histoire. Si vous relevez un détail donné par le maître de jeu et que vous décidez de l'approfondir, il peut s'agir d'un élément majeur de l'histoire principale comme d'une simple diversion...

Lorsque le maître de jeu vous a présenté la situation et l'environnement dans lequel vous évoluez, c'est vous qui décidez des actions de votre personnage. Dans « Explorateur à Louer », le texte décrit le bar Bannières et Canons. *Martius remarque quelques personnes intéressantes : les mercenaires qui fument la pipe dans l'alcôve, les soldats aux crânes rasés assis près du comptoir et la tenancière du bar. C'est vous qui avez choisi les personnes auxquelles vous vous êtes adressé, ainsi que votre comportement face à elles. Si vous aviez joué un autre personnage que Martius, explorateur non-violent, vous auriez peut-être agi différemment. Au lieu de vous enfuir à la fin, vous auriez pu choisir de vous battre, auquel cas il aurait plus avisé de choisir une arme d'un plus gros calibre qu'un simple pistolet de défense.*

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 suites, 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, mieux vaut un exemple concret.

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

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

Steph : *Vous pénétrez dans le bar* Bannières et Canons. *Ça a l'air d'un bar mercenaire ordinaire. L'intérieur est sombre, enfumé et bruyant. Partout, des soldats agglutinés autour des tables parient, boivent et discutent vivement entre eux. Certains se cachent dans l'ombre des alcôves situées le long des murs, tandis que d'autres sont rivés au comptoir contre le mur du fond. Des étendards vénérables pendent du plafond comme des nuages effilochés. Chaque soldat semble porter un uniforme unique avec un insigne différent et un équipement dépareillé. (Il sort le plan du ba, qu'il avait préalablement dessiné). « Vous venez d'entrer par ici, des alcôves bordent les murs, des tables empiètent sur la partie centrale et le comptoir se trouve contre le mur du fond. Que faites vous ? »*
Jeff *(avec la voix timide de Martius) : « 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 Larryn) : « Quel trou ! On n'y voit rien avec toute cette fumée. » (D'un mouvement de la main, Cathy joint le geste à la parole.)*
Chris *(sur le ton hautain et impérieux que pourrait avoir Lucardo) : « J'observe la 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 qu'on nous a montré plus tôt ? »*
Steph *(à Chris) : « Tu peux faire un jet de Perception pour repérer tout élément suspect, ou l'insigne recherché. »*
Cathy *(à Steph) : « Est-ce que Larryn peut aussi remarquer quelque chose ? »*
Jeff *(à Steph) : « Martius examine aussi les abords. Est-ce que mes lunettes d'approche peuvent être utiles ? »*
Steph *: « Tout le monde fait un jet de Perception pour détecter un élément particulier. » (Puis s'adressant à Jeff) « Désolé, Jeff, mais ces lunettes 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 fiche de personnage) : « La Perception de Lucardo est de 4D... » (Il jette quatre dés.) « Hmmm, un 2, un 3, un 3, et un 4. Ça fait un total de 12. »*
Cathy *: « Larryn a aussi une Perception de 4D. » (Elle jette quatre dés.) « Larryn obtient 17 à son jet de Perception ! »*
Jeff *: (après un jet de 3D seulement pour la Perception de Martius.) « J'obtiens 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 lot. Dans une alcôve sombre, sur votre gauche, vous discernez plusieurs soldats hilares, en train de fumer la pipe, et leur insigne bleu et or accroche votre regard. Près du bar, deux mercenaires 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. »*
Chris *(avec la voix de Lucardo) : « Je m'avance d'un pas assuré 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 me sens pas assez à l'aise pour me frayer un passage au milieu des mercenaires. Je reste en arrière et j'attends près d'une des alcôves. J'essaie de passer inaperçu. »*
Steph *(à Jeff) : « Pour te fondre dans la masse, fais un jet de Discrétion. Si tu n'as pas amélioré ta Discrétion, fais un jet de l'attribut dont elle dépend, c'est-à-dire Perception. »*
Jeff *(après son jet) : « J'obtiens 14. Est-ce que ça va ? »*
Steph *(à Jeff) : « Plutôt 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. Du moins, aussi longtemps que tu te fonds dans la foule, sans rien tenter. » (Se retournant vers Chris.) « Sûr de lui, Lucardo s'avance vers le bar. Mais autour de lui, les insultes fusent sur les Aristos, et les mercenaires lui lancent des regards noirs. »*
Chris *: « J'ignore les regards insistants et les insultes sur la noblesse. J'avance toujours. »*
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 dentelé. Le tatouage rappelle l'insigne sur sa tenue de combat usée. »

Cathy : *« Est-ce qu'il dit quelque chose ? A tout hasard, je pose la main sur mon Viper-pistol... »*

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

Chris *(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 vous demander, pourriez-vous vous ôter de notre chemin... »*

Steph *(toujours d'un ton agressif) : « Justement, ça me défrise ! » (Il poursuit en s'adressant directement à Chris.) « Le mercenaire lève lentement un de ses bras et serre son poing massif. »*

Chris : *« 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-fourreau de mon épée de famille. »*

Steph *(à Chris) : « Fais-nous donc un petit jet d'Intimidation »*

Chris : *« J'avais hâte d'utiliser cette compétence ! J'ai 4D en Intimidation. (Il jette quatre dés.) « Ouah ! Jet grandiose : 20 ! »*

Steph *(après un jet de Volonté pour le mercenaire) : « D'accord, ta menace subtile fait impression sur le mercenaire. Il fait un pas de côté pour te laisser passer. »*

Chris : *« Merci, mon brave. » (Il poursuit en s'adressant directement à Steph.) « Je m'avance vers le comptoir et salue la tenancière. »*

Cathy : *« Je passe avec précaution 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) : « Ouille ! 7 seulement ! J'utilise un point de compétence et je jette un dé supplémentaire. » (Il jette 1 dé et ajoute 4 à son premier score) « Hmmm... 11 ! J'espère que ça suffira... »*

Steph : (à Jeff) : « Nous allons voir ça dans un instant. » (Il se tourne vers Chris.) « Tu atteins le comptoir et salue la tenancière. Elle te demande ce qu'elle peut faire pour toi. »

Chris : *« Bonjour, mademoiselle. Nous souhaiterions savoir si par hasard vous n'auriez pas vu des soldats arborant un écusson bien particulier : un insigne avec une créature ailée or sur fond bleu. »*

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

Cathy : *« On dirait bien qu'il va falloir consommer. » (Elle se tourne vers Chris « Tu as quelques kublars 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 rasé qui s'approche de Larryn et Lucardo. Et cette fois, il a l'air bien décider à passer à l'action. Il tient 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 trame. Tu ne peux pas agir tant que personne ne t'a prévenu, ou que Lucardo ou toi-même le repériez. Pour le moment, Martius est le seul à le voir. »*

Jeff : *« Je crie à Lucardo de faire gaffe. »*

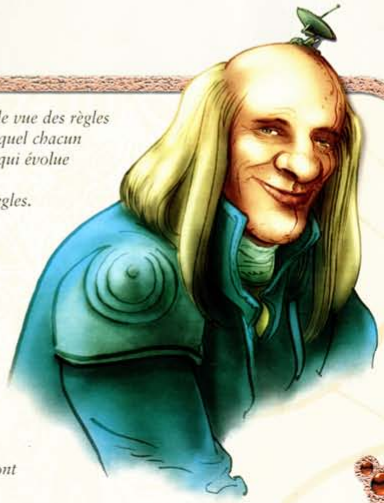
Steph : *« Okay, ça perturbe le mercenaire furieux... Mais ça attire l'attention sur toi. Le crâne rasé près de Lucardo et Larryn recule lorsque tu cries pour donner l'alerte. Plusieurs autres mercenaires, tous rasés et ornés du même tatouage, se lèvent de leurs tables. Certains s'avancent lentement, l'air menaçant, en direction de Lucardo et Larryn. Mais d'autres viennent droit sur toi, Martius. Ils ont l'air de vouloir se battre... »*

Jeff : *« Je savais 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 chacun apporte ses éléments, ou une pièce de théâtre où chacun joue un rôle qui évolue constamment.

Dans les pages qui suivent, vous découvrirez comment assimiler ces règles. Vous pouvez 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 jusqu'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 arrière du bar pour couvrir la fuite de Lancer et Martius, dans l'histoire « Explorateur à Louer » ? Sable Griphynne – 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 permettront 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 pions, 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 du 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 gagnant, ni perdant. 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'adopter l'accent ou les tics du personnage que vous jouez. Par exemple, si votre personnage tente d'escroquer quelqu'un, amusez-vous à le baratiner. 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 entreprendre 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-Barons*, 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 aimeriez jouer, puis munisez-vous de papier, de crayons, et de quelques dés à six faces (n'importe quel dé standard fait l'affaire).

Lisez la fiche du personnage. A 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.

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

Agilité : niveau de la dextérité 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.
Vigueur : niveau de la puissance physique des personnages.
Technique : niveau des aptitudes des personnages à utiliser, réparer et modifier des systèmes mécaniques complexes
Psioniques : 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 lancez 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 non-violent du nom de Martius, 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 : Martius a 2D+2 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 +2 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 *Astrographie* 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 Martius est de 2D+2. Par conséquent, les compétences *Bagarre*, *Esquive*, *Armes à feu* et *Corps à corps*, qui relèvent de l'attribut *Agilité*, démarrent au niveau 2D+2.

A 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 Martius (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 *Psioniques*). Avec seulement sept dés à répartir, il est conseillé de choisir avec soin celles qui sont utiles pour votre personnage.

Exemple : Martius commence avec les attributs suivants : *Agilité* 2D+2, *Savoir* 4D, *Mécanique* 3D, *Perception* 3D, *Vigueur* 2D+1, *Technique* 3D, *Psioniques* 0D. Jeff a 7 dés à répartir entre ses compétences. Il décide que Martius 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 *Armes 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 Martius 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 *Astrographie* de Martius pour la porter au niveau remarquable de 6D. Ensuite, il ajoute 1D à sa compétence *Survie*, qui est alors de 5D.
Jeff a encore deux dés à répartir. Son code dé pour l'attribut *Technique* est de 3D. Jeff décide de mettre un dé en *Ordinateur (interface/réparation)*, et un autre en *Premiers soins*, pour monter ces deux compétences à 4D.

Compétences importantes

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

Voici une liste des compétences les plus utiles dans le *Jeu de rôles 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.

Bagarre : maîtrise du combat à mains nues.

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

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

Compétences de l'attribut Savoir

Astrographie : connaissance des données astrographiques (planètes, systèmes stellaires, nébuleuses, etc.) et, plus spécifiquement, des éléments produits par une civilisation (zones habitées, zones de production industrielle, autorités, installations orbitales, etc.).

Bureaucratie : 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).

Survie : connaissance des techniques de survie en milieux hostiles et non civilisés.

Compétences de l'attribut Mécanique

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

Astro-nav : aptitude à définir un itinéraire dans l'espace via l'interface de navigation d'un ordinateur et utiliser les tunnels intersidéraux.

Conduite : capacité à piloter des véhicules terrestres évoluant en surface ou sous la surface, en milieux solides ou liquides.

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

Compétences de l'attribut Perception

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

Escroquerie : capacité à bluffer, mentir et tromper les autres.

Négoce : 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/saut : capacité à escalader et sauter les obstacles.

Levage : 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.

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

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

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

Sécurité : installation, modification et désactivation 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 néfaste 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'enfoncer d'un coup de 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 clavier E/S (un genre de terminal informatique), interroge une base de données à la recherche d'informations sur la planète qu'il explore. Sa compétence *Ordinateur (interface/réparation)* 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 mémoires 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 décrivent 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
Modéré	11–15
Difficile	16–20
Très difficile	21–30
Méta-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 nez à nez avec un glossglok. Cette créature étrange et peu commode, qui apprécie rarement d'être dérangée dans sa tanière, lance un terrible coup de sa patte hérissée d'une pince barbelée. L'attaque de l'animal le prend par surprise, mais il doit normalement avoir le temps d'esquiver le coup. Le glossglok fait un jet de *Bagarre* de 11. Martius doit donc égaler ou dépasser ce niveau de difficulté pour éviter l'attaque. Martius a 3D+2 en *Esquive*. Le joueur qui l'incarne jette donc 3 dés et ajoute 2 au total. Il obtient un score final de 16 et évite donc le coup. La pince barbelée du glossglok le manque de peu, ce qui lui évite d'être réduit en une bouillie sanglante.

Rounds d'actions

Au cours du 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 glossglok. Il décide alors de lui tirer dessus avant 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 3D+2. Puisqu'il tire deux fois au cours du même round, il jette 2D+2 pour chacun des tirs (deux actions, -1D par jet).

Exemple : Pour ne prendre aucun risque, Martius décide de ne tirer qu'une seule fois sur le glossglok, afin de pouvoir esquiver dans le même round. Sa compétence *Armes à feu* est de 3D+2, et son *Esquive* de 3D+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*). Maintenant, s'il choisissait de tirer deux fois et d'esquiver en 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 des 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 *Vigueur*.

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 dé entre parenthèses à côté de cet objet.

> **Exemple :** Supposons que Martius tire sur le glossglok avec son arme. Jeff jette alors 3D+2 - code-dé de la compétence *Armes à feu* de Martius -, pour voir si son tir atteint la créature. Si c'est le cas, il se reporte à la rubrique « Équipement » de sa fiche de personnage : « Pistolet de défense (3D de dommages) ». Il jette donc 3D pour calculer l'ampleur des dommages causé par son tir.

Les personnages commencent également le jeu avec un point d'Amarax 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 Méta-Dé. Si vous faites 6, rejouez-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 censés vous octroyer 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 aventure à l'autre. Alors n'épuisez pas tous vos points dans un même scénario !

Points d'Amarax :

Lorsque vous utilisez un point d'Amarax, 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'Amarax avant de lancer les dés. Le nombre de dés prévu est alors multiplié par deux. L'action d'un point d'Amarax ne dure qu'un round.

En règle générale, les joueurs réservent ces points pour accomplir des actes difficiles, audacieux, voire héroïques. Une fois engagé, le point d'Amarax 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 Nécrorêve :

Les points de Nécrorêve représentent l'action des forces négatives à l'œuvre dans l'univers des *Méta-Barons* : holotélé, drogues en tous genres, homéoputes, et toutes ces choses aliénantes que les Techno-Technos 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 le Nécrorêve.

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 se choisit pour conquérir l'Amarax. Il donne une indication générale sur la manière dont il convient 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 Sable Griphynne, capitaine d'une troupe de mercenaires, la Brigade Griphynne. 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 battions à leur place. Nous négocions

les contrats et ceux que nous sommes payés pour combattre deviennent des ennemis irréductibles. 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 l'« Explorateur à Louer ». Autrement dit, vous m'avez déjà brièvement rencontrée, ainsi que mon bras droit, Lancer Gudrig, sans parler de quelques autres mercenaires Têtes Rasées qui jouaient les troubles-fête… Eh oui, ces gars-là nous haïssent vraiment ! Mais c'est ce qui arrive toujours quand on leur décime toute une unité 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*

typiques de l'univers. Leur profession, leur personnalité et leurs motivations sont précisées. Ce ne sont pas tous des personnages bruts de fonderie, mais plutôt des stéréotypes hors normes. 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 ainsi avoir envie de jouer un « mentrek déplombé », un « noble banni », un « détective privé » ou un « mercenaire tête brûlée ».
Une fois votre archétype choisi, vous pouvez photocopier sa fiche ou reporter ses caractéristiques - codes dés 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, son historique, 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 « Choix d'un archétype ». Lorsqu'il lutte 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 exotique. Rappelez-vous des héros de la grande saga des* Méta-Barons *: Oda, Honorata, Bari, Doña Vicenta, Othon, Aghnar, Melmoth. De la même manière, pour ceux qui connaissent l'héraldique, mon nom - Sable - rappelle la couleur de ma chevelure noire et « Griphynne » évoque la créature mythologique de Terra Prima.*
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, rares sont les archétypes à qui ce genre de capacités - cybernétiques ou naturelles - sont attribuées d'entrée de jeu.
A 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 trame en coulisses, et il maîtrise aussi les intrigues secondaires et les règles du jeu.

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

Choix d'un archétype

Si vous savez déjà quel archétype vous voulez jouer, passez dès maintenant à la section « Dernières touches ». En revanche, si vous êtes toujours indécis, ou à 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 rêveur, comme Aghnar ? Une diplomate intrépide, comme Doña Vicenta ? Un mentrek pleurnicheur ? Un soldat Troglosocialik ? 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 démarrer 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

A 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 mèche rebelle, un tatouage, 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 tics. Est-il menaçant ? Timide ? Extraverti et charismatique ? Marche-t-il en boîtant 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 ?

Notez également quelle tenue votre personnage doit porter : un pilote indépendant ne sera sûrement pas habillé comme un mercenaire tête brulée ou un riche diplomate. Dans *La Caste des Méta-Barons*, Oda porte volontiers des robes et déshabillés vaporeux alors qu'une femme audacieuse comme Doña 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

jouer. Seuls vous et le maître de jeu connaissez le passé de votre personnage. Vous n'êtes pas obligé de communiquer ces informations aux autres joueurs, sauf bien sûr si vous le voulez. Par exemple, dans *La Caste des Méta-Barons*, nous apprenons que Othon von Salza était naguère un pirate intergalactique, avant d'épouser l'héritière de la noble lignée des Castaka. Lorsque l'histoire commence, il est déjà marié, mais ce pan mystérieux de son passé, qui a sûrement contribué à forger son caractère, est extrêmement intéressant.

De la même manière, votre personnage peut souhaiter laisser dans l'ombre certains éléments de son passé. Peut-être essaye-t-il de fuir un vieil ennemi ou peut-être même tente-t-il d'échapper aux autorités pour un crime qu'il n'a pas commis - voire qu'il a commis. Si votre personnage est amer et cynique, il y a probablement une bonne raison à cela. Essayez d'imaginer ce qui a pu lui arriver et faites que cela influence sa personnalité.

N'hésitez pas à créer un historique très détaillé pour votre personnage. A-t-il fait des boulots en tous genres, et si oui, lesquels ? Où a-t-il voyagé, qui connaît-il ? A quoi ressemblait sa planète natale ? Qui étaient ses parents, ses frères et sœurs, ses amis ? Comment s'entend-t-il avec eux ?

Un historique fouillé peut donner au maître de jeu une foule d'idées qu'il pourra développer au cours de l'aventure. Ainsi, le maître de jeu pourra vous rappeler certaines techniques que votre personnage maîtrise ou vous présenter des personnes que votre personnage a connues dans une période antérieure de sa vie. Au cours d'une partie, peut-être même serez-vous amené à résoudre des énigmes du passé.

Personnalité

Dans l'ensemble, les actes de votre personnage sont l'expression de sa personnalité. Il n'agit pas toujours en conformité avec elle mais elle donne une bonne idée de sa manière d'être envers lui-même et envers les autres, et dans ce qu'il entreprend. Prenez le temps d'élaborer une personnalité intéressante que vous aurez plaisir à jouer.

Les personnages ont des aspects positifs et négatifs. Par exemple, Othon von Salza est un guerrier remarquable, capable d'aller au bout de lui-même et de risquer le tout pour le tout au combat. Mais il est aussi lunatique, susceptible et hanté par son passé.

Notez les aspects les plus marquants de la personnalité de votre personnage. Est-il constamment inquiet ? A-t-il un tempérament de feu ? Aime-t-il intimider les autres ? Provoque-t-il souvent la bagarre ?

Réfléchissez aux règles de vie que s'impose votre personnage, à son sens de l'honneur et à sa morale. Certains personnages ont des principes très stricts, tandis que d'autres adaptent leur éthique aux besoins du moment. D'autres encore suivent et respectent très consciencieusement les règles établies par leurs pairs, leurs mentors, leur famille ou les organisations auxquelles ils appartiennent, même si parfois ils se rebellent contre ces carcans. Est-ce que votre personnage suit toujours les règles de sa charge ou a-t-il tendance à défier l'autorité ? Fait-il preuve d'une loyauté indéfectible envers ses compagnons ou est-il capable de les trahir pour parvenir plus rapidement à ses fins ?

Pour plus d'informations sur le comportement des personnages et les règles de conduite auxquelles ils peuvent adhérer, reportez-vous à la section « Code d'honneur » ci-après.

Code d'honneur

Le code d'honneur définit un personnage au même titre que son historique ou sa personnalité. A-t-il un code guerrier ou bien privilégie-t-il la fuite ? Est-il adepte de l'esprit chevaleresque, ou s'efforce-t-il de défendre la vérité partout et à tout prix ? Vit-il au rythme secret de la nature ou cherche-t-il à vibrer à l'unisson d'une communauté ? Quel qu'il soit, le code d'honneur oriente le comportement d'un personnage et détermine la voie qu'il se choisit pour conquérir l'Amarax.

A titre d'exemples, les codes d'honneur suivants donnent une orientation générale sur les différentes manières de jouer un personnage :

Bushitaka : Inspiré du code d'honneur de la caste combattante des Castaka, le Bushitaka impose à ses adeptes de se comporter en guerrier, tant au combat que dans tous les actes de la vie. En l'occurrence, pour le guerrier, la victoire est l'objectif suprême, mais d'autres critères peuvent être pris en considération : la manière, l'efficacité, l'esthétique, etc.

Fuga : La fuite est l'expression la plus aboutie de l'art de l'esquive. Il n'y a pas plus de gloire à faire face à l'ennemi qu'à se dérober et éviter l'attaque. Pour celui qui choisit la voie de la Fuga, l'infamie tient uniquement à l'intention de l'action, et en aucun cas aux moyens employés.

Paléo-Nobilis : Résurgence de l'antique code d'honneur des paléo-chevaliers, le Paléo-Nobilis est une voie aride et exigeante qui commande à ceux qui l'empruntent de suivre, en toutes circonstances et en toutes choses, les préceptes de la loyauté, de l'humilité et du don de soi.

Veritas : « Le monde a le droit de savoir », telle est la devise du Veritas. Ses adeptes doivent s'efforcer de mettre à jour la vérité et de la rapporter. L'accomplissement de cette obligation autorise le recours à tous les artifices et même le mensonge et la dissimulation sont justifiés s'ils permettent de montrer, avec sincérité, les choses telles qu'elles sont.

Skatawah : Une vieille prophétie dit que l'homme devra un jour retrouver le chemin de la perfection de la nature. En toutes choses,

les Skatawahs recherchent le rythme secret de la nature - sa petite musique éternelle et intangible - et s'emploient à suivre son tempo. ***Rayah :*** 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 Rayahs 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 sujétion 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 tout 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 représenter 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 Bushitaka et Fuga. Au bout du compte, le 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, Amarax et Nécrorêve ».

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 entretenus peuvent être similaires et amener le personnage à aider, conseiller, retrouver, fréquenter, 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 mettez dans un même groupe un mercenaire un peu rustre et son frère, moinillon dans un ordre mystique quelconque ? Si vous utilisez ce lien de parenté, vous devrez 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 détenu en commun : vaisseau spatial, bétail sur une planète coloniale, bar, trésor transportable que l'un d'eux garde, etc. Dans ce cas, ils peuvent œuvrer 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 devenus amis en visitant la galaxie en grande pompe alors que deux personnages moins fortunés peuvent s'être serré les coudes pour visiter les étoiles en s'entraidant, pour gagner une maigre croûte tout au long du trajet.

• ***Mentors.*** N'importe quel personnage plus âgé peut prendre sous sa houlette 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 détourne 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 problèmes de la planète et les lieux de distraction.

• ***Célébrités.*** 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'orateur, 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 jovial et entreprenant plutôt qu'un pacifiste apathique ? 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, tels que le code d'honneur, un personnage peut être obligé de relever les défis qu'on lui lance. Cela peut donner des idées au maître de jeu pour ses campagnes. Ainsi, si votre personnage est un noble déchu en quête de ses titres, cela peut servir de point de départ à toute une série de scénarios !

Dernières touches

Pour un rappel des règles de base et un rapide descriptif des attributs, des codes dés et des compétences, replongez-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 que deux choses à faire :

1. Choisir ses compétences.

2. Investir quelques kublars pour son équipement

1. Choisir ses compétences

Sachant que les attributs décrivent l'habilité 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 dé de celui-ci.

Attention ! Pour améliorer les compétences *Psioniques*, il faut que cet attribut dispose déjà d'un code dé. En effet, l'amélioration des compétences *Psioniques* 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 « Evolution 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 *Cuisine*, il peut s'agir d'une compétence de l'attribut *Savoir*. De même, la compétence *Chant* pourra être rajoutée 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 repartir 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'*Astrographie* de Martius pour obtenir un total exceptionnel de 6D, et 1D à sa compétence *Survie* pour la faire passer à 5D.
Jeff dispose encore de 2D pour augmenter les autres compétences de Martius. L'attribut *Technique* de Martius est de 3D. Jeff décide de mettre 1D à la fois en *Ordinateur interface/réparation* 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*. S'il veut utiliser une des compétences qu'il n'a pas améliorées (par exemple, *Corps à corps*, *Equitation* ou *Passe-passe*), il jette 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 *Astrographie* ». En effet, les codes dés révèlent 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 Dé	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	L'un des meilleurs dans plusieurs systèmes à la ronde. 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.

Spécialisations

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 » énumèrent plusieurs spécialisations. En accord avec le maître de jeu, vous pouvez créer de nouvelles spécialisations. Par exemple, la compétence *Pilotage* comporte des spécialisations pour différents types de véhicules volants : *glisseurs* et *monojets*, ou même *bistouris de l'Endogarde* et *croiseurs de classe Ostrov*.

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'utiliser pour se spécialiser. Il peut alors améliorer trois spécialisations de 1D.
Jeff pense que Martius devrait se spécialiser en *Pistolet de défense* (une spécialisation d'*Armes à feu*), *Montagnes* (une spécialisation de *Survie*) et *Vaisseaux d'observation* (une spécialisation de *Pilotage*).
Il ajoute 1D à chacune de ces spécialisations.
Martius 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 : Pistolet de défense* à 4D+2. Ensuite, chaque fois que Martius utilise un pistolet de défense, Jeff jette 4D+2. Si Martius utilise n'importe quelle autre arme, il jette seulement 3D+2.
Jeff estime que Martius 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 *Survie*, pour la spécialisation *Montagnes* (*Survie : Montagnes* à 6D).
Puisque Martius n'a pas amélioré sa compétence *Pilotage*, lorsqu'il se spécialise en *Pilotage : Vaisseaux d'observation*, il ajoute simplement 1D à son attribut *Mécanique*, qui est de 3D. Sur sa fiche de personnage, Martius a dorénavant 4D en *Pilotage : Vaisseaux d'observation*.

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

Compétences avancées

Sur la fiche de personnage, vous remarquez que certaines compétences sont accompagnées de la mention « 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 0D. Seuls les personnage 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 relèvent (*Technique*).

Pour ajouter des dés à une compétence avancée, il faut que votre personnage ait au moins 5D dans la compétence prérequise correspondante. Ainsi, pour inscrire 5D en *Médecine (av.)*, il faut déjà avoir 5D en *Premiers soins*. Et pour inscrire 5D 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 achète 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 porter 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'aborder porter à 5D une des compétences de « *Réparation* » de votre personnage. Ainsi, pour acquérir une compétence avancée en *Ingénierie : Instruments de vol (av.)*, vous devez d'abord augmenter votre compétence *Réparation Instruments de vol* à 5D. A ce moment-là seulement, vous pourrez mettre 1D ou 2D en *Ingénierie : Instruments de vol (av.)*.

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

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 : 5D pour *Réparation Instruments de vol*, plus 1D pour *Ingénierie : Instruments de vol (av.)*.

Si vous ne répartissez pas les dés qui vous sont attribués au départ sur une compétence avancée, alors rayez-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, mieux vaut sans doute éviter 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 « Evolution du 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 énumérés 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 dotation 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, marchander 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 cernez 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 s'ennuyer 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-type 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. Etudiez 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 vôtre la citation la plus appropriée.

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

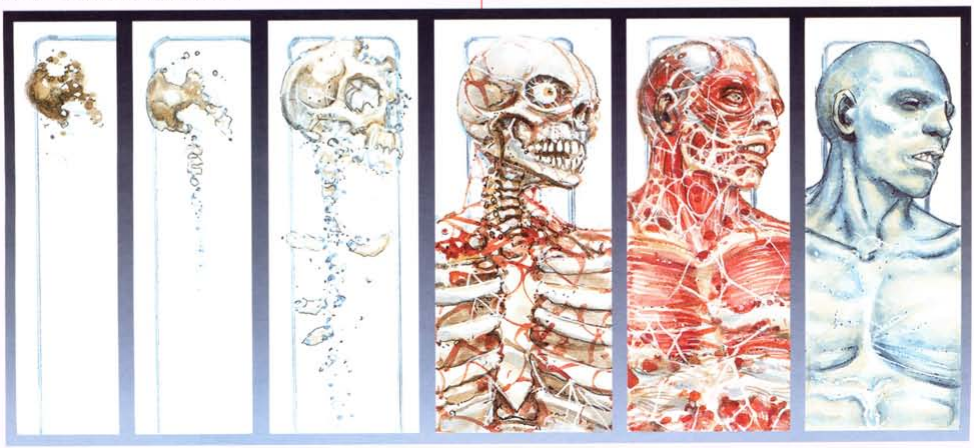
Type. Chaque fiche de personnage comporte une rubrique « Type ». Il s'agit d'un bref descriptif qui cerne en deux mots votre personnage. Bien souvent, il est formé d'une profession et d'un qualificatif : « explorateur non-violent », « mercenaire tête-brûlée » ou « noble banni ». Déterminez l'activité 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 aliens, il est sans doute un peu tôt pour créer et incarner un mutant. En effet, ils sont généralement mal acceptés dans l'univers et vivent reclus dans les pires endroits - niveaux inférieurs des endocities et planètes insalubres. En outre, de nombreux humains pratiquent activement la chasse aux mutants...

Affecter des codes dés aux différents attributs. Lorsque vous créez votre propre archétype, aucun code dé n'est affecté aux sept attributs. C'est à vous de choisir librement les codes dés 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 dé que vous affectez doit être compris dans la fourchette autorisée, comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Attribut	Code dé mini./Code dé maxi.
Agilité	2D/4D
Savoir	2D/4D
Mécanique	2D/4D
Perception	2D/4D
Vigueur	2D/4D
Technique	2D/4D
Psioniques	0D/6D



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 dés (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 dé 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 partez 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 dé 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 *Psioniques* et vous le laissez donc à 0D. En revanche, vous choisissez de dépenser deux dés en *Mécanique*, en *Vigueur* et en *Technique*. Ces trois attributs passent à 2D. Il vous reste maintenant 1D. Chaque attribut a un code dé 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+2, ni même à 4D+1. Vous décidez donc de renforcer ses attributs les plus faibles et vous ajoutez le « +2 » à sa *Vigueur* – 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 Poursuites. » Le score de mouvement de votre personnage peut s'améliorer avec le temps – voir la section « Évolution du personnage » ci-après.
Points d'Amarax. Chaque personnage commence en général avec un point d'Amarax. Inscrivez « 1 » dans la rubrique « Points d'Amarax ».
Points de Nécrorêve. En règle générale, les personnages commencent sans aucun point de Nécrorêve. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre « Honneur, Amarax et Nécrorêve ».
Points de Personnage. Chaque personnage commence avec cinq Points de Personnage. Inscrivez « 5 » dans la rubrique « Points de Personnage ».

Equipement 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 inadaptés 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 : fidélité au groupe qui vous prête 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 dissimuler 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 excessif et vous optez pour quelque chose de plus discret : un pistolet de défense. Vous vous dites également qu'un vidéo-com portatif pourrait s'avérer utile, ainsi qu'une bourse suffisamment garnie pour vivre selon votre rang… Disons quelque 150 kublars.
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 trouvant 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'acquérir, vous avez vendu tout votre héritage, biens et propriétés. Ce vaisseau spatial représente donc l'intégralité de votre fortune. Si vous le perdez, vous perdez tout. Et comme de bien entendu, un yacht spatial aussi luxueux risque d'exciter les convoitises, et notamment celle des pirates et autres spécialistes 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 ».

Lorsque je ne trouve nulle part les armes et l'équipement qu'il faut pour une mission, un de mes hommes me confectionne du matériel sur mesure. Cela demande un peu plus de travail et d'efforts mais le résultat sur le champ de bataille justifie l'investissement.
La même théorie vaut 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 élaborer vous-même le personnage que vous voulez jouer.

Une fois défini, aucun personnage n'est cantonné à tout jamais à ses codes dés de 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 survit à de nouvelles épreuves, 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 gravir 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 concevoir et d'exécuter des actions de commando, et aussi d'obéir à des ordres que je désapprouvais. 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 exerçant leurs compétences en écoutant ceux qui ont quelque chose à leur enseigner et en s'entraînant avec ardeur.
A cet égard, ***Aghnar von Salza*** *est un bon exemple. Il a grandi sous la tutelle de sa mère, reclus sur Anasirma, la montagne sacrée d'****Okhar.*** ***Honorata*** *lui a transmis les extraordinaires pouvoirs psioniques des Shabda-Oud et elle a forgé en lui un cœur de guerrier. Au bout de son initiation, il était devenu suffisamment fort pour survivre aux épreuves de combat imposées par son père. Par la suite, avec le temps et l'expérience, il devint assez puissant pour défier, au cœur de leur place forte, les sorcières Shabda-Oud et leurs formidable pouvoirs psioniques.*
Votre personnage n'ira peut-être pas aussi loin. Mais sait-on jamais, dans cet univers…

Évolution du personnage

Au terme 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, en apprendre de nouvelles, autrement dit pour montrer que votre personnage évolue.

Amélioration des compétences

Les compétences. Pour améliorer le code dé d'une compétence d'un point (c'est-à-dire d'un tiers de niveau), il faut investir un nombre de Points de Personnage équivalent au chiffre précédent le « D » de la compétence. Un point améliore le code dé de « +1 » : 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, Martius reçoit 10 Points de Personnage en récompense.
> Jeff, qui joue Martius, 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 Personnages. De même, trois autres Points de Personnage lui sont nécessaires pour passer *Armes à feu* à 4D. A 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 dé 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'hyper-espace.

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 réciproquement. Il faut bien considérer ces deux compétences comme étant parfaitement distinctes du point de vue de l'évolution du personnage.

Exemple : Jeff veut améliorer la compétence *Survie : Montagnes* de Martius, dont le code dé est 6D. S'il s'agissait d'une compétence normale, Jeff devrait investir six Points de Personnage pour la monter à 6D+1. Mais comme *Survie : Montagnes* est une spécialisation, il ne lui en coûte que trois Points de Personnage. Sa compétence générique *Survie*, qui est à 5D, n'augmente pas puisqu'il a seulement amélioré sa spécialisation. S'il voulait passer sa compétence *Survie* à 5D+1, Jeff 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 dé de l'attribut qui s'applique -, la spécialisation ne peut pas être supérieure de 5D au code dé de l'attribut. A ce stade, il faut améliorer la compétence de base.

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

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-requise, 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 dé 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 vol (av.)* doit dépenser six Points de Personnage pour passer à 2D+1. Or, comme le personnage doit passer une semaine sur une planète majeure 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 dé 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 renforcent 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 entretient 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 concentre 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 : Martius 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 seront 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 : Martius s'entraîne seul pour porter sa compétence *Esquive* de 3D+2 à 4D. Il dépense trois Points de Personnage et commence ses 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 journées pour venir à bout des six jours réglementaires. Mais Martius s'impatiente et décide de dépenser trois Points de Personnage pour réduire son entraînement de trois jours. Il n'a donc plus qu'une journée à consacrer à l'entraînement avant d'améliorer sa compétence *Esquive*.

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 dé - 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 *Esquive* de 3D+2 à 4D. Lors d'un de ses voyages, il rencontre une troupe d'acteurs ambulants. Parmi eux, se trouve Goll l'acrobate. Goll a une compétence *Esquive* de 4D. Comme son code dé est plus élevé que celui de Martius (3D+2), il peut entraîner l'explorateur. Au terme de son entraînement, Martius voit sa compétence *Esquive* 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 professeur, un personnage a besoin de deux semaines d'entraînement pour chaque Point de Personnage investi. S'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 (av.)* 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 seul pendant quatre semaines pour augmenter le niveau de sa compétence. S'il trouve un professeur qui a une compétence *Ingénierie : Instruments de vol (av.)* 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 n'avoir qu'une semaine et trois jours d'entraînement.

Acquisition de nouvelles compétences

Compétences et Spécialisations. Les personnages peuvent acquérir de nouvelles compétences et spécialisations en investissant assez de Points de Personnage pour monter d'un point au-dessus du code dé 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-avant), 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 acquérir une compétence avancée, un personnage doit avoir au minimum 5D dans la compétence pré-requise. Ensuite, il doit dépenser deux Points de Personnage pour acquérir 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-avant. Le maître de jeu peut imposer aux personnages désireux d'acquérir une nouvelle compétence avancée de trouver un professeur pour les initier.

Exemple : Un personnage veut acquérir la compétence avancée *Ingénierie : Instruments de vol (av.)*.

La compétence pré-requise - *Réparation Instruments de vol* - doit être à 5D. Si c'est le cas, le personnage peut alors apprendre *Ingénierie : Instruments de vol (av.)* 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 dé 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 cas échéant, 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 *Agilité* de 2D+2 à 3D. Cette opération lui coûte 20 Points de personnage. Une fois *Agilité* 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 hissées à +1 : *Esquive* et *Armes à feu*.

Quel que soit le nombre de Points de Personnage dont vous disposez, vous ne pouvez pas augmenter le code dé de vos attributs à l'infini. Chaque fois que vous augmenter un attribut, vous faites un jet - du nombre de dés correspondant à son nouveau code dé - contre le maître de jeu qui jette 4D, c'est-à-dire le niveau maximal humainement accessible pour la plupart des attributs (voir tableau dans la section « Création 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 dé, 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 Psioniques. Du fait qu'ils représentent des facultés naturelles puissantes, les pouvoirs *Psioniques* démarrent à 0D pour de nombreux archétypes. Pour avoir 1D en *Psioniques*, il en coûte 20 Points de Personnage. Toutes les compétences rattachées aux *Psioniques* (*Energie*, *Maîtrise* et *Influence*) passent alors à 1D. Après cette première étape, les *Psioniques* augmentent comme tous les autres attributs.

Avant d'augmenter l'attribut *Psioniques* 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 *Psioniques* et les compétences qui s'y rattachent, reportez-vous au chapitre « Les Pouvoirs Psioniques ».

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.

Bon ! Je crois que nous avons abordé toutes les étapes nécessaires à la création, puis l'amélioration des personnages. Si vous voulez connaître des détails méta-ardus concernant le fonctionnement des compétences, allez consultez la très pratique « Liste des compétences du Jeu de rôles Méta-Barons *» dans le chapitre « Attributs et Compétences » juste après. Et si vous avez le temps, lisez entièrement ce chapitre. Maintenant, si vous avez joué « Explorateur à Louer » et lu le chapitre « Guide du Joueur », il ne vous reste plus qu'à trouver un maître de jeu pour vous embarquer dans une méta-aventure.*
Si vous envisagez de devenir maître de jeu, il vous reste encore un peu de lecture. Tout d'abord, vous devez absolument lire le chapitre suivant mais également parcourir ceux des autres sections du livre. Evidemment, ce n'est rien à coté de la lecture du manuel officiel d'utilisation du Cogan qui totalise 1 647 pages - et que, bien sûr, aucun Endogarde n'a jamais lu. Enfin, rassurez-vous, contrairement au Cogan, le livre ne risque pas, lui, d'exploser. Eplucher toutes ces règles peut paraître fastidieux. Mais cela en vaut vraiment la peine. Une fois que vous aurez exploré l'ensemble, vous prendrez conscience que chaque élément s'emboîte parfaitement avec le reste, et que l'ensemble permet de mener des aventures inoubliables dans l'univers 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 du Jeu de rôles Méta-Barons *sont définis par sept attributs :* Agilité, Savoir, Mécanique, Perception, Vigueur, Technique *et* Psioniques. *Chaque attribut possède une série de compétences associées qui emploient son code dé.*
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, aussi infime soit-il, le maître de jeu détermine le niveau de difficulté selon la complexité de cette tâche, en utilisant les indications 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 round. D'autres plus complexes, comme *Ordinateur (interface/réparation)*, 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 rôles 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 connaître sur l'utilisation de cette compétence.

Compétences d'Agilité

L'attribut *Agilité* mesure la dextérité physique de votre personnage : coordination oculo-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 : *Paléo-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 : *Paléo-armes*, *Bagarre*, *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 *Bagarre* 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 paléo-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.

Esquive et *Manœuvres en apesanteur* sont les principales compétences de réaction, mais *Bagarre*, *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'armure mobile* et *Conduite* pour mieux manœuvrer votre véhicule et « esquiver » les tirs ennemis.

Défense complète : Votre personnage peut utiliser une « compétence de réaction » pour construire 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 round !

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

Paléo-armes

Temps requis : un round.
Spécialisations : aptitude à manier une paléo-arme spécifique : *Epée*, *Arc*, *Hache*, *Mousquet*, *Arbalète*, etc.

Utilisez la compétence *Paléo-armes* pour toute attaque

effectuée 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 préféreront les armes obsolètes de leur monde d'origine à leurs substituts 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 sert 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 tireur - 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 rapidement un coup.

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

Le maniement 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 jeter 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 fétiche. 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 voyou 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 voyou. 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 voie du guerrier... Mieux vaut mourir en combattant que subir le déshonneur d'un compromis... »
— Dame Edna von Salza

Bagarre

Temps requis : un round.
Spécialisations : type de bagarre - *Boxe*, *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, queue, 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 entamez 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 *Vigueur* 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'emporter en l'immobilisant au sol - bras coincés, épaule maintenue, 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 rehaussez 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 - cravaté avec les bras tordus 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

AGILITÉ : niveau de la dextérité 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 nécessitant l'emploi d'un trépied.

Arts martiaux : maîtrise d'une technique de combat à mains nues plus élaborée que la simple bagarre. Face à des personnages utilisant en défense les compétences Bagarre ou Esquive, l'utilisateur peut jeter deux dés pour chaque point de compétence utilisé pour améliorer un jet d'Arts martiaux.

Bagarre : maîtrise du combat à mains nues.

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

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

Équitation : aptitude à maîtriser et utiliser des montures domestiquées.

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

Lancer : maîtrise du lancer de précision de tous types de projectiles - grenades, pierres, couteaux, etc. La compétence Démolition est nécessaire pour lancer des grenades avec pour objectif de détruire une cible bien précise.

Manœuvres en apesanteur : aptitude à manœuvrer seul dans des milieux à gravité zéro. Cette compétence permet à un personnage équipé d'une combinaison isolante pressurisée de maîtriser sa dérive dans l'espace et même ses déplacements par bonds ou impulsions.

Paléo-armes : maniement des armes de corps à corps ou à faible rayon 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. Par conséquent, face à des personnages utilisant en défense les compétences Corps à corps ou Esquive, l'utilisateur peut jeter deux dés pour chaque Point de Personnage utilisé pour améliorer un jet de Paléo-armes.

Passe-passe : grande dextérité manuelle permettant de voler discrètement et d'escamoter des objets.

SAVOIR : niveau des aptitudes intellectuelles des personnages.

Astrographie : connaissance des données astrographiques - planètes, systèmes stellaires, nébuleuses, etc. - et, plus spécifiquement, des éléments produits par une civilisation - zones habitées, zones de production industrielle, autorités, installations orbitales, etc.

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

Commerce : maîtrise des pratiques commerciales et aptitude à évaluer la valeur des choses et flairer les bonnes affaires.

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

Cultures : compréhension des us et coutumes des différentes cultures et des protocoles en usage.

Érudition : maîtrise théorique d'un domaine précis, mais sans aucune expérience pratique dans ce domaine - par exemple, un érudit spécialisé dans les paléo-armes connaît d'innombrables détails sur ces dernières, mais est incapable de les manier s'il n'a pas la compétence Paléo-armes.

Intimidation : 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 - verbaux.

Mécanismes juridiques : connaissance des modes opératoires des forces de l'ordre et des systèmes judiciaires.

Races aliens : connaissance et compréhension des races aliens - caractéristiques physiologiques, coutumes et histoire.

Survie : connaissance des techniques de survie en milieux hostiles et non civilisés.

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

Volonté : capacité à résister au stress et à la tentation.

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

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

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

Capteurs : maniement des outils et instruments permettant de collecter des informations sur les environs immédiats.

Communications : utilisation efficace des moyens et appareils de communications.

Conduite : capacité à piloter des véhicules terrestres évoluant en surface ou sous la surface, en milieux solides ou liquides.

Écrans de protection : capacité à déployer et réorienter les boucliers de protection embarqués sur les véhicules et vaisseaux.

Exosquelette : utilisation d'un exosquelette individuel qui accroît les performances physiques grâce à des dispositifs mécaniques.

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

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

Commandement : direction et coordination efficace d'autres personnes en situation d'action collective - par exemple, le commandement de l'équipage d'un croiseur de combat.

Contrefaçon : aptitude à créer et détecter les faux et contrefaçons sur différents supports - papier, électronique, carte plastique, etc.

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

Dissimulation : aptitude à dissimuler des objets sur soi ou en les camouflant.

Escroquerie : capacité à bluffer, mentir et tromper les autres.

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

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

Négoce : 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.

VIGUEUR : niveau de la puissance physique des personnages.

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

Escalade/saut : capacité à escalader et sauter les obstacles.

Levage : capacité à déplacer et soulever des objets lourds.

Natation : capacité à se déplacer et survivre en milieu aquatique.

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

Armurerie : réparation des dommages subis par les armures.

Explosifs : élaboration et utilisation d'explosifs capables de destructions massives.

Ingénierie (av.) : maîtrise pratique et approfondie d'un domaine technique particulier.

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

Médecine (av.) : connaissance approfondie et pratique des actes médicaux, y compris la chirurgie et les transplantations cybernétiques.

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

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

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 vaisseaux spatiaux, ou encore mises en batterie dans des bâtiments.

Réparation électronique/cybernétique : réparation des petits équipements électroniques, y compris les éléments cybernétiques endommagés.

Réparation exosquelettes : réparation et modification des exosquelettes.

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

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

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

PSIONIQUES : niveau des facultés psychiques et mentales des personnages - la compétence peut être à 0D.

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

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

Influence : capacité d'imposer sa volonté aux autres, y compris par le contrôle hypnotique.

Pour que la victime s'échappe, les deux combattants doivent effectuer 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 cravater Gauk, il pourra forcer le gangster à lui révéler qui a tué son frère. Gauk fait 13 en *Bagarre* pour se défendre. Pour agripper Gauk, Lucardo doit faire au moins 23 car le jet de *Bagarre* du voyou est de 13 et 10 points ont été ajoutés à la difficulté de capture. Après un jet de *Bagarre* s'élevant à 25 points, en raison d'un score supérieur de 2 points au niveau de difficulté, Lucardo parvient à immobiliser Gauk. Mais Gauk est une forte tête. Il refuse de parler et lutte pour se dégager. Les deux protagonistes effectuent un jet de *Vigueur* et Gauk 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 Gauk obtient 17 - jet de 19, moins la pénalité de 2. Avec un score supérieur à celui de Lucardo, Gauk se soustrait à son emprise.

« Il devait lutter tous les jours contre sa mère qui était dotée d'une force surprenante. Leurs affrontements duraient des heures et des heures. »

— Tonto

Esquive

Temps requis : un round.

Les personnages utilisent cette « compétence de réaction » pour échapper au danger, éviter une attaque, un traquenard, une chute de débris et toutes sortes d'autres mésaventures.

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 résulta 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'éclipsant que le vrai héros s'impose... »

— Othon von Salza

Armes à feu

Temps requis : un round.
Spécialisations : type d'arme à feu - *Cogan 45*, *Pistolet de défense*, *Bazooka sonique*, *Viper-pistol*, etc.

Avec cette compétence, les personnages peuvent utiliser toute arme à feu moderne, qu'elle lance des projectiles à haute vélocité, 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 - reportez-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* réussi 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'utilisent 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 machineries de levage, les ordinateurs de visée, etc.

« Les armes des Endogardes sont certes puissantes, mais il ne s'en servent que pour tuer à distance ! »

— Othon von Salza

Arts martiaux

Temps requis : un round.
Spécialisations : tous types d'arts martiaux - désormais démodés 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 voue 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 (5), à moins que la cible n'utilise une compétence de réaction pour contrer ou esquiver l'attaque. Une attaque d'*Arts martiaux* peut être bloquée avec *Bagarre* ou *Arts martiaux*. *Esquive* ne peut empêcher une attaque d'*Arts martiaux* mais simplement permettre à un personnage d'éviter rapidement un coup.

Une attaque réussie d'*Arts martiaux* inflige des dommages correspondant à un jet de l'attribut *Vigueur* du personnage.

L'entraînement aux *Arts martiaux* requiert une grande discipline. Par conséquent, les personnages qui font un jet d'*Arts 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 ce bonus quand 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'enorgueillissent 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*, *Paléo-armes* ou *Corps à corps*. Si le personnage ne suit 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 isolé sur les Plaines de Gargash, Angelian, jeune femme de noble extraction et bien entraînée, se voit agressée par un pirate patibulaire. Elle utilise sa compétence *Arts martiaux* à 6D pour se défendre face au pirates 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 5, 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 - *Électro-poignard*, *Vibro-poignard*, 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 chaises, bouteilles et barres. Moins élégant et moins élaboré que les paléo-armes, ce type d'armes convient très bien à ceux qui frappent dans le tas avec des armes de contact modernes.

Corps à corps sert également de « compétence de réaction » pour parer les attaques de *Paléo-armes* ou de *Corps à corps* en situation de combat rapproché.

Le niveau de difficulté d'une attaque effectuée grâce 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'esquiver l'affrontement. Une attaque de *Corps à corps* peut être parée avec la même compétence ou avec *Paléo-armes*, si le défenseur possède une arme de combat rapproché. *Esquive* 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 *Vigueur* du personnage, auquel s'ajoute le bonus de l'arme. Quelle que soit sa vigueur, le personnage qui effectue un jet de *Corps à corps* ne peut lancer que le nombre de dés de dommages que détermine son arme.

> *« Cela fait des siècles que ces bataillons ne pratiquent plus le corps à corps. Mais nous y sommes toujours entraînés... »*
> *— Othon von Salza*

Équitation

Temps requis : un round minimum.
Spécialisations : type de monture - *Éodactyle*, *Guanodonte*, *Koor*, etc.

Cette compétence représente la capacité d'un personnage à maîtriser et monter des animaux domestiqués.

Certaines créatures résistent aux ordres de leur cavalier. Pour refléter cette nature rebelle et entêtée, un code de Sauvagerie est appliqué à chaque monture. Lorsque l'animal est monté, le personnage oppose un jet d'*Equitation* 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 - effrayée par un vaisseau volant à basse altitude, engagée dans un combat, tentant de fuir un prédateur.

Si le jet d'*Equitation* 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 :
1–5 points : La monture s'arrête brutalement 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 round et le prochain.

11–15 points : La monture refuse d'obéir aux ordres du cavalier et s'emballe, fuyant le danger à toute vitesse. Pour reprendre le contrôle de sa monture, le personnage doit effectuer un nouveau jet d'*Equitation* 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'enfuit. Elle ne piétine pas son cavalier.

21+ points : La monture se cabre, désarçonne son cavalier et piétine le cavalier dans sa fuite - s'il s'agit d'un animal se déplaçant au sol. Les dommages subis par le personnage sont égaux à la *Vigueur* de l'animal.

Exemple : Angelian enfourche un Koor se trouvant à proximité pour échapper à une bande de pirates hargneux qui lui courent après. Sa compétence *Equitation* est de 4D et le code de Sauvagerie de l'animal est de 3D - les Koors ne sont pas très dociles... Le score d'Angelian est de 21, contre 6 pour l'animal. Elle garde donc le contrôle de sa monture, qu'elle presse dans la direction opposée à celle des pirates. Soudain, Angelian effectue un mouvement audacieux et fait faire demi-tour au Koor pour charger les pirates. La situation pouvant effrayer sa monture, elle doit effectuer un nouveau jet d'*Equitation* pour l'opposer à la Sauvagerie du Koor. 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'Angelian au round suivant... si les pirates ne la rattrapent pas d'ici-là !

« L'aube pointait à peine lorsque Honorata et Aghnar, montés sur un éodactyle apprivoisé, atteignirent la forteresse des Castakas... »

— Tonto

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 - fourrés, grands rochers, troncs d'arbres, terriers de renard.

Difficile (20) : terrain extrêmement accidenté, truffé d'embûches, ou zones aux obstacles rapprochés - forêt, foule, allée de poubelles renversées.

Très difficile (30) : terrain mortel - champ de mine, couloir piégé.

Méta-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, vider 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 : Larryn 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 toge pour retrouver facilement sa trace. Larryn fait un jet de *Passe-passe* à 4D et obtient un score de16. Le bureaucrate a une *Perception* de 3D, le maître de jeu tire les dés et obtient 12. Le jet supérieur de Larryn l'autorise à glisser le mouchard dans la toge sans qu'il s'en aperçoive.

Bien que les serrures purement mécaniques soient rares dans l'univers high-tech des *Méta-Barons*, 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*, *Pierres*.

Utilisez 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 *Explosifs*.

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 *Esquive*. 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 spatiale*.

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 troublées 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 des jets de *Manœuvres en apesanteur* dans différentes situations en milieux à gravité zéro :

Très facile (5) : couloir 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) : hyperespace entre les engins stellaires.
Méta-difficile (31+) : hyperespace avec une myriade de dangers (météorites, 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 survie, ou désignent des traits de caractère liés à l'intelligence, comme la volonté.

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 permettront 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 toute personne d'intelligence moyenne intéressée 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 acquérir ce genre de connaissances après des recherches approfondies.
Méta-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 modificateur, mais les sujets particulièrement complexes ou spécifiques peuvent exiger un modificateur qui accroîtra 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 retiendrez correctement les protocoles de décollage d'un spatio-port - au prix d'un jet de *Bureaucratie*. En revanche, si vous avez attendu que des mercenaires belliqueux surgissent et commencent à faire feu sur votre vaisseau, vous risquez d'avoir du mal à vous souvenir des procédures d'usage.

Rappelez-vous que les codes dés ne sont pas des scores acquis mais des succès potentiels. Le jet d'une compétence de *Savoir* désigne la connaissance du personnage au moment du jet de dés. Un personnage n'est pas spécialiste d'un domaine sous prétexte d'un seul score gagnant dans cette compétence. Un bon jet correspond à une tâche précise ou à une question en suspens.

Compétences similaires

Vous avez peut-être remarqué que certaines compétences se recoupent. Lors d'une rencontre avec une espèce alien, le personnage doit-il utiliser Races aliens, Astrographie, Commerce ou Cultures pour déterminer la marche à suivre et conclure avec succès des transactions commerciales ? Les maîtres de jeu bienveillants permettent aux joueurs de choisir la compétence où ils sont les meilleurs. Ainsi, pour un personnage ayant le profil Races aliens 4D, Astrographie 3D, Commerce 3D+2 et Cultures 5D, le maître de jeu autorisera un jet de Cultures. Selon la situation, le maître de jeu pourra cependant lui demander de faire plutôt un jet de Commerce.

Un jet de dés particulièrement élevé dans une compétence peut également donner un bonus à un autre personnage faisant un jet dans une compétence apparentée. Par exemple : un personnage mentrek qui fait un jet magistral en Astrographie peut donner un bonus de +1D ou +2D au pilote du groupe pour son jet d'Astro-nav de décollage ou d'atterrissage dans un système. Un conseiller qui fait un jet très élevé de Cultures peut conférer un bonus au jet de compétence Négoce de son patron, lorsque celui-ci aura affaire à un marchand de cette culture particulière.

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. S'il y a un problème, résolvez-le rapidement. Discutez-en lors d'une pause dans le jeu, ou en fin de partie, mais ne perdez pas trop de temps à interrompre le jeu pour rechercher des informations dans le livre de règles ou débattre d'interprétations possibles des règles. Utilisez ces règles comme un cadre pour raconter une histoire interactive passionnante, à laquelle chacun peut participer.

Races aliens

Temps requis : un round minimum.
Spécialisations : connaissance d'une espèce d'aliens particulière - *Gords*, *Zerkits*.

Cette compétence représente la connaissance de tous les aspects de la vie des espèces aliens : leur société, leur apparence, leurs mœurs, leur étiquette, leur tempérament, leur type de gouvernement, leurs critères esthétiques, 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 retenir toutes les informations concernant les autres espèces. En revanche, les Gords - pour ne citer qu'eux - emploient cette compétence pour comprendre tous les éléments des cultures non-Gordes.

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.
Méta-difficile (30+) : les complexités d'une cérémonie de mariage et tout le protocole afférent.

« Les phtagures forment une espèce entêtée et cruelle qui ignore le pardon. »

— Mentrek Impérial

Astrographie

Temps requis : un round.
Spécialisations : un système stellaire ou une planète particulière - *Marmola*, *Okhar*, *Planète d'Or*, *Technogea*.

Les personnages utilisent la compétence *Astrographie* pour obtenir des données concernant différents systèmes stellaires, nébuleuses, 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 acquérir une connaissance subtile, fourmillante de détails, plus riche que ce qu'un voyageur stellaire moyen peut savoir. Un personnage possédant la compétence d'*Astrographie* saura que Marmola est une planète de marbre, mais un personnage qui aura choisi d'améliorer la compétence *Astrographie* : *Marmola* aura plus de chance de connaître des détails précis de l'histoire de la planète et son lien avec l'histoire des *Méta-Barons*.

Les maîtres de jeu fixent les niveaux de difficulté en fonction du caractère plus ou moins obscur des caractéristiques astrographiques 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 - Nibal, méga-cité planétaire, et Sec-Hum, planète d'origine des Zerkots.
Moyen (15) : Tout individu moyen connaît le nom de la planète, point à la ligne - Marmola, planète-mère du premier *Méta-Baron*.
Difficile (20) : La plupart des gens n'ont jamais entendu parler de ce système ou ne n'y sont pas intéressés - Okhar.
Très difficile (30) : Très peu de personnes ont entendu prononcer ce nom et quasiment personne n'en sait davantage.
Méta-difficile (31+) : 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'épyphite est le sang sacré de la planète de marbre… »

— Othon von Salza

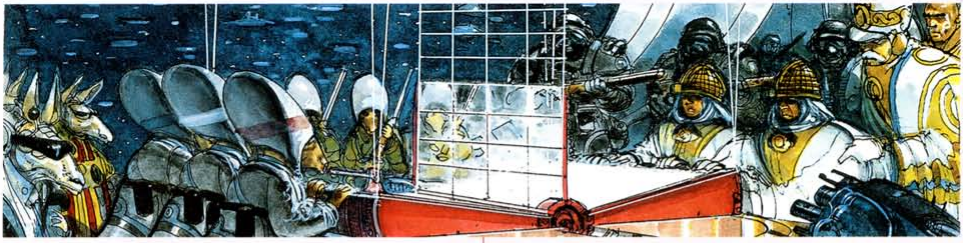
Bureaucratie

Temps requis : entre un round et plusieurs jours.
Spécialisations : une administration ou une branche particulière de l'administration - *Police des endocités*, *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 rouages 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 êtres 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 trouver 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 ceinture, 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 connaîtra peut-être même quelques astuces légales pour accélérer la procédure et économiser quelques kublars.

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 accréditation 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 - découvrir qui enquête sur les pratiques de corruption à l'import et obtenir des détails sur ses enquêtes.

Très difficile (30) : l'information est hautement confidentielle - nom du fonctionnaire qui reçoit des pots de vins pour écarter l'enquêteur de la piste des vrais coupables...

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 louable 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 déficiente.

+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 difficulté 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 mettre des bâtons dans les roues.

-5 à la difficulté si le personnage a - ou semble avoir - des qualifications ou des accréditation 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 pouvoir 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.

Commerce

Temps requis : d'un round à un jour, voire davantage.
Spécialisations : type de produits - *Armement*, *Mets culinaires délicats*, *Machines lourdes* - ou type d'organisation commerciale - *Entreprise*, *Conglomérat*, *Guilde 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 apparenté et négocier avec succès. Ils jugent 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 rouages internes et les tractations confidentielles cachés par l'Ekonomat.

« Une seule goutte de cette huile peut soulever des tonnes... Cette seule information va nous rapporter une pluie de kublars or, Eminence. »

— Magnat de la Guilde Planétaire des Marchands

Cultures

Temps requis : d'un round à un jour, voire davantage.
Spécialisations : groupe social, région ou planète - *L'Ekonomat*, *La cour de Planète d'Or*, *Les gangs de pirates* ou *Le Techno-Pontificat*.

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'obscurité des cultures, ou si vous recherchez des informations ultra-pointues. Les personnages qui réussissent un jet de *Cultures* 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 impitoyables guerriers se battront à mort avec leurs seules épées préhistoriques pour emporter leur secret dans la tombe. »*
>
> *— Magnat de la Guilde Planétaire 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'étalage 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 score 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 filature du bureaucrate de la Guilde des Marchands pour découvrir ses marchés louches avec une bande de pirates. Il finit cependant par coincer sa proie dans une allée sombre, braque son supra-pistol sur elle et lui fait révéler ce qu'elle sait de ces activités illégales. Larryn fait un jet d'*Intimidation* avec 3D+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 2D+2 et ne reçoit aucun modificateur 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-pistol pointé sur son double menton tremblotant, 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 forums 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 bancale.

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 - vivant 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 alien.

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 ésotérique, langue isolée qui n'appartient à aucune civilisation connue, langue « morte », langue que le personnage ne peut prononcer avec ses capacités vocales.

Méta-difficile (31+) : langue 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 *Langues* 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 kublars le verre », « Je n'ai pas d'argent ».

+1/5 à la difficulté si l'idée est élaborée - « L'Endogarde se rapproche et on manque de munitions », « Je te donnerai pas les 6 caisses de Cogan tant que tu m'auras pas versé les 500 kublars promis d'avance », « Tu devrais contourner par le flanc sud et dégager pendant que nous les attirons dans le champ de mines ».

+6/10 à la difficulté pour les concepts complexes - « Si nous attirons les pirates dans le champ d'astéroïdes, nous pouvons leur tendre une embuscade pendant que les commandos de Gorjo s'emparent des systèmes de scannage et d'astro-nav de leur vaisseau-mère. Privés de toutes ces données, ils vont ballotter comme des Koors au milieu des astéroïdes et ils ne pourront pas s'enfuir dans l'hyperespace ».

+11/20 à la difficulté pour des idées extrêmement sophistiquées - « La philosophie Troglosocialik 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 bâtie au fil du jeu ou avec les spécialisations. Dans les aventures, un personnage qui fait un jet de 10 pour un jet de *Langues* 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 +5D 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.

Erudition

Temps requis : d'un round à plusieurs jours.
Spécialisations : un sujet d'étude - *Astrophysique*, *Paléo-histoire*, *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, paléo-histoire, 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'historique 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 spatio-port de Dreer*, *Planète d'Or*, *La Guilde 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 régulations 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.

Doté 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 vaisseaux 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 louche - *Les sous-sols d'Arcol*, *La Ligue 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, tueurs 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 élevée reflète également une connaissance inégalable des criminels intergalactiques, des organisations illégales, des rois de la Pègre et de leurs activités.

Basez 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'Exofrange non réglementée, 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 voleur 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, hormis dans les mains des représentants de la loi.

Très difficile (30) : retrouver la trace d'un criminel en cavale - 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 invitation personnelle.

Méta-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'aisance 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 vagabond 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*, *Glacier*, *Atmosphère empoisonnée*, etc.

Cette compétence reflète la connaissance du personnage des techniques de survie en environnement hostile - déserts, jungles, océans, forêts, ceintures 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 remémorer les 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.

Méta-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 nourrissaient de la chair des crapauds laineux qui, par ces nuits de froid extrême, entraient dans la grotte en quête de chaleur humaine. »

— Tonto

Tactiques

Temps requis : d'un round à plusieurs minutes.
Spécialisations : types d'unité militaire impliquée 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

ennemie, 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 monter à l'assaut si des renforts arrivaient, comment gérer des unités coincées derrière les lignes ennemies, etc.

Lorsque vous déterminez le niveau de difficulté pour un jet de *Tactiques*, 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 triompher 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 prendre l'avantage ou, pour les jets particulièrement bons, les manœuvres risquées et imprévisibles qui prendraient l'ennemi par surprise.

Les jets de *Tactiques* 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 chefs 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, Hohenhole, tu attaqueras avec la moitié de nos guerriers par le flanc nord, au plus serré possible, en cherchant le corps à corps... Et toi, Konrath, tu agiras de même sur le flanc sud. Vous devez forcer l'Endogarde à rester en masse compacte... Sortez par les galeries dérobées. »*
>
> *— Othon Von Salza*

Volonté

Temps requis : un round.
Spécialisations : contrainte spécifique à laquelle il faut résister - *Persuasion, Intimidation, Manipulation psionique, 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 *Persuasion* et certaines attaques psioniques utilisant Influence.

Les personnages peuvent faire appel à leur *Volonté* pour mieux lutter 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 test d'*Endurance*.

Le personnage devra renouveler son test de *Volonté* aussi souvent qu'il le ferait 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'effondre, complètement épuisé, et doit se reposer pendant une durée correspondant au double du temps standard. Si en échouant à son jet d'*Endurance*, le personnage a subi des dommages, il se trouvera avec un niveau de blessure aggravé pour avoir poussé son corps bien au-delà de ses limites.

Exemple : Angelian est tombée de son Koor. Bien qu'elle soit parvenue à échapper aux pirates qui la poursuivaient, elle n'a pas rattrapé sa monture qui a détalé à travers les plaines de Gargash à vive allure. Angelian commence à courir après la créature. 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 3D et doit faire un jet de niveau Difficile (20), d'un niveau de difficulté supérieur à son jet d'*Endurance* échoué. Angelian fait 12, 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 Koor pendant encore une demi-heure et l'aurait probablement rattrapé.

> *« Majestés... nous sommes les seuls, mon fils et moi, à connaître le secret de l'épyphite... Nulle torture ne saurait nous pousser à parler... »*
>
> *— Othon von Salza*

N'abusez pas des spécialisations

Ne vous préoccupez pas trop des spécialisations si c'est la première fois que vous créez un personnage pour le Jeu de rôles Méta-Barons. *Contentez-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 laissent 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'orienter vers des aspects plus précis d'une compétence.

N'oubliez surtout pas que si vous vous spécialisez 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 peu comme un spécialiste en armement au sein d'une unité de combat. Il est expert du maniement d'un type d'arme, par exemple le bazooka sonique, 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 seront fréquemment utiles 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 trépied, exosquelettes, vaisseaux spatiaux, véhicules blindés, radars et systèmes de communications intégrés.

Les personnages avec de fortes compétences en *Mécanique* auront une capacité innée 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 échauffé. 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 niveaux Très facile (5) 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 semer des poursuivants ou s'ils font n'importe quelle action risquée. Vous trouverez plus d'informations sur les manœuvres, la poursuite et les règles de combat dans les chapitres « Mouvement et Poursuites » 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 un itinéraire assez fréquenté, pour lequel les coordonnées ont déjà été calculées – la durée peut être réduite à un round 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 détection 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 stellaire 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 round pour de rapides vérifications, ou plusieurs minutes, heures, ou jours pour couvrir de longs trajets.
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 (5), quand il requiert un jet, mais les difficultés augmentent si *Communications* est utilisée pour exécuter des opérations complexes ou dans des conditions hostiles : décryptage de codes et de fréquences de transmission sécurisées, inverser des éléments de communications pour espionner des conversations et envoyer ou recevoir des signaux malgré les aléas naturels - nuages de gaz, champs magnétiques lourds, régions à fort taux métallique.

Utilisez les niveaux de difficulté suivants pour repérer un type particulier de fréquence :

Très facile (5) : capter une fréquence connue et recensée - émissions publiques, communications d'entreprise faiblement protégées.

Facile (10) : écoute de certaines communications privées - communications gouvernementales peu protégées, comme 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 (31+) : 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 poussées de décryptage. Par exemple, les Endogardes peuvent faire référence à une cible imminente, comme « capture », sans dévoiler l'identité de la « capture ». Les personnages interceptant et décodant un message comme celui-ci ne connaissent que les informations se référant à « la capture » et doivent identifier cette cible d'après le contexte de la transmission.

Exemple : Larryn espère intercepter des transmissions entre le bureaucrate corrompu de la Guilde des Marchands et le pirate avec qui il est en contact depuis le poste d'émission radio dans le flotteur qu'il a loué. Il fait un jet de *Communications* de 3D+2 et obtient 15, ce qui est au-delà du niveau de difficulté Facile (10). Larryn trouve la bonne fréquence pour intercepter la conversation, mais il ne s'attendait pas à ce que le bureaucrate crypte sa conversation. Pour décoder, il trifouille la radio du flotteur et fait un autre jet de *Communications*. Pour comprendre un peu plus que de simples bribes de conversation, Larryn 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-moi en liaison avec l'Ekonomat, l'Endogarde Suprême, le Techno-Pontificat et les représentants des Planètes Coloniales ! D'urgence ! »

— L'Endogarde Pourpre protégeant 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 - *Tenue de combat*, *Exosquelette d'exploration*, *Combinaison renforcée*, etc.

Les personnages utilisent *Exosquelette* pour évoluer dans toutes sortes de combinaisons renforcées qui augmentent les capacités naturelles d'un individu, grâce à des servo-moteurs 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 mortelles 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 *Bagarre*, *Esquive*, *Course*, *Manœuvres en apesanteur*, *Escalade/saut* 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 leurs profils 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 battue 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 monticule rocailleux 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/saut*. Il utilisera aussi sa compétence *Exosquelette* à la place de sa compétence *Esquive* pour éviter l'attaque imminente de la créature en colère qui niche au sommet du rocher.

Artillerie

Temps requis : un round.
Spécialisations : arme montée sur certains véhicules - *Éléments d'artillerie*, *Lasers de vaisseaux de combat*, *Lance-missiles*, etc.

Artillerie sert 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 visée, et même l'orientation d'un vaisseau pour attaquer l'ennemi efficacement. Ce genre de machines doit être monté sur des

vaisseaux spatiaux, des exosquelettes, des véhicules et des postes de défense. Les personnages utilisent *Artillerie* pour viser et tirer sur tout armement monté, des croiseurs et des Bistouris aux trankars et aux forteresses planétaires.

Quand ils utilisent cette compétence, les personnages ajoutent souvent les dés « commande feu » de l'arme à leur jet d'*Artillerie*. Cela représente l'aide conférée 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 *Artillerie*.

« Après qu'Othon eut lancé toutes les armes de son servo-cerveau, le céta-cyborg explosa comme une supernova. »
— Tonto

Pilotage

Temps requis : un round, pour les poursuites et le combat, plusieurs minutes, heures ou jours pour les trajets.
Spécialisations : type ou classe de vaisseau ou de véhicule de vol
- *Bistouri Endogarde*, *Flotteur*, *Croiseur Impérial*, *Moto-craft*, *Chasseur de classe Ostrov*, etc.

Cette compétence reflète la maîtrise d'un personnage dans l'art de piloter une embarcation aéroportée ou spatio-portée, et des véhicules de gravité zéro 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.

Utilisation des capteurs comme appâts

Les maîtres de jeu peuvent utiliser les informations révélées lors des lectures au scanner comme gimmicks, comme accroches pour faire entrer les personnages en situation dans l'intrigue. Quand les personnages utilisent Capteurs, ils remarquent quelque chose d'intéressant sur leurs scanners, mais ne savent pas toujours exactement ce que c'est et pourquoi c'est là. Ils découvrent rarement assez de données sur leur cible par ce biais et doivent enquêter pour avoir l'intégralité des informations.

Dans l'exemple ci-contre, Martius n'a initialement aucune idée de l'identité réelle du vaisseau. Ce pourrait aussi bien être des pirates l'attendant - comme c'est effectivement le cas - ou bien un convoi de passagers tombé en rade dans ce système, attendant désespérément que Martius ou un autre sauveur providentiel l'explore. Trouve-t-il des survivants d'importance, un chargement de valeur ou la cause même de l'accident du navire ?

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 calculs 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 tardif, 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 référant à l'équipement ou la valeur attribuée au vaisseau dans le jeu - ceci représente la puissance décuplée 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 ruines à mi-chemin de sa destination. Maintenant, 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 vagabondent dans le système. En scannant 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 rendant compte de la présence d'un navire à la dérive entre dans 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 classifie en fonction des profils que sa mémoire informatique connaît : un astéroïde, un type de vaisseau spécifique, une comète, une sonde spatiale, un planétoïde, etc. Martius identifie sa cible lorsqu'il dirige ses capteurs droit sur le navire qu'il rencontre... et

découvre 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 attribués aux vaisseaux spatiaux – reportez-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 :

Très facile (5) : Passer au crible les environs pour trouver une cible connue.

Facile (10) : Examiner une zone globale pour y détecter des cibles.

Modéré (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 relevées 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 Martius 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 Martius veut voir si les moteurs sont encore chauds, s'il y a des survivants à bord ou si les pirates réactivent 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.

Modifiez 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 ou plus à la difficulté si la cible utilise un dispositif de camouflage affectant le capteur.

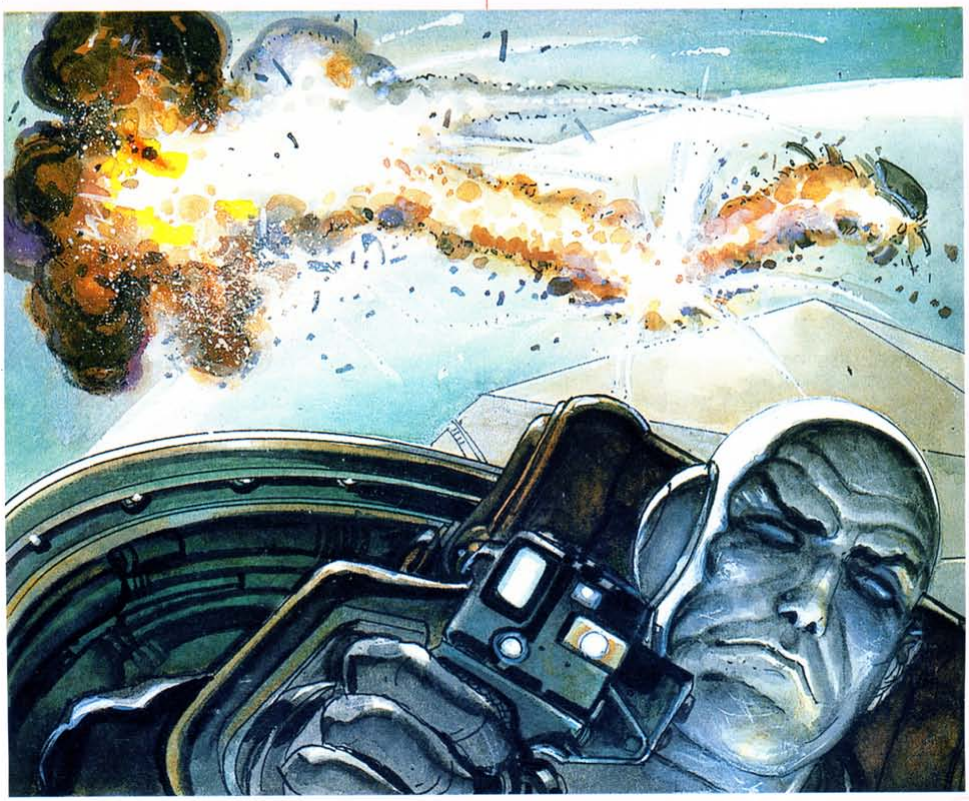
+5 à la difficulté pour identifier une cible qui déploie un capteur leurre - les scanners détectent le navire et le leurre comme « réels », à moins que le jet des personnages ne soient supérieurs au niveau de difficulté.

+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 navire 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 Cétacyborg.

+10 au jet du personnage pour détecter si le navire cible brouille la lecture des capteurs.

+10 au jet du personnage si la cible est un corps naturel de taille modérée - un astéroïde de taille convenable.

+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 stellaire - une étoile, une nébuleuse, un trou noir.

Passer 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 interférer avec les capteurs : l'activité géothermique naturelle, l'énergie générée par d'immenses centres urbains tentaculaires, 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 limitent 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 repères territoriaux « 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.

L'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'examens 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 stellaire, une petite ville, un complexe d'usines, 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.

Modéré (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.

Méta-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 limitée.

+5-15 ou plus à la difficulté pour remarquer des traces d'énergie rémanentes laissées par le passage de véhicules et de vaisseaux spatiaux.

+10 ou plus à la difficulté pour localiser un signal bien spécifique caché parmi des émissions de signaux similaires, ou dans une région où d'autres facteurs peuvent maquiller la signature de cet objet - par exemple, un navire progressant au milieu de volcans pour déguiser son passage, un vaisseau cachée au sein d'une flotte ou gravitant en orbite autour d'un spatio-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 tranchées profondes façonnées par l'océan.

+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 nettement supérieur.

> *« Othon von Salza, se riant des polyradars quantiques et des barrières, s'immisça dans l'atmosphère d'oxygène pur de Planète d'Or. »*
>
> *— Tonto*

Écrans de protection

Temps requis : un round.
Spécialisations : système d'écrans de protection particuliers - *Écrans de protection de chasseur*, *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 forteresses entières. La compétence *Ecrans de protection* est souvent utilisée comme compétence de réaction pour activer des déflecteurs et détourner les tirs ennemis.

Les niveaux de difficulté des jets d'*Ecrans de protection* dépendent du nombre des « périmètres de feu » que le personnage tente de protéger en utilisant les écrans - en proue, en poupe, à bâbord 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.

Modéré (15) : deux périmètres de feu.

Difficile (20) : trois périmètres de feu.

Très difficile (30) : les quatre périmètres de feu.

Conduite

Temps requis : un round pour les poursuites et le combat, de plusieurs minutes à plusieurs jours pour des voyages.
Spécialisations : type spécifique ou modèle particulier de véhicule - *Jeep de reconnaissance*, *Trankar*.

Bien que la plupart des mondes à technologie avancée utilisent des véhicules à propulsion anti-gravité, (impliquant la compétence *Pilotage* 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 ennemis cachés dans l'ombre. Ils persuadent les autres de leur rendre service, pratiquent l'arnaque avec assurance, baratinent 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 « patauds » dans leurs relations aux 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 spatio-port grouillant de monde.

Facile (10) : faire une observation évidente - la foule du port spatial est composée de voyageurs, de marchands et de mutants.

Modéré (15) : notifier quelque chose d'intéressant - un officier de la Guilde 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 béquille tandis que son conseiller en chef consulte son écran personnel de données.

Très difficile (30) : remarquer quelque chose qui requiert une observation plus aiguisée qu'un simple coup d'œil - l'officier semble engagé dans un débat houleux avec son conseiller, un larbin de la Guilde des Marchands vous file discrètement, etc.

Méta-difficile (31+) : percevoir un détail que seule une observation minutieuse permet de relever - l'œil cybernétique de l'officier examine subrepticement la foule, le serviteur qui vous file dissimule un supra-pistol caché sous sa tunique, 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 : Gauk 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. Gauk fait un jet de *Persuasion* à 3D. Au lieu de devoir battre un niveau de difficulté fixé, Gauk doit dépasser le résultat du jet d'opposition de *Perception* (4D) du tenancier. Gauk obtient 10. Malheureusement ce score est insuffisant pour battre le résultat du tenancier, qui est de 18. Il semble que Gauk 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 escroque un représentant du spatio-port, et que le joueur fait un jet élevé d'*Escroquerie*, il réussit forcément - mais comment s'y prend t-il en réalité ? Que dit-il pour influencer le représentant ? Quel piège tisse-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 baratin - une chose que les jets de dés ne vous apporteront 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 Gauk peut avoir joué l'exacte scène d'argumentation avec le tenancier afin qu'il n'appelle pas la sécurité pour l'arrêter. Il peut avoir essayé quelque chose comme : « Oh, foutu de paléo-christ, m'sieur, je testais juste les réflexes de ce bonhomme ! Les gens du coin sont plutôt violents, vous savez, et ce type me paraissait bien maigrichon pour se balader tout seul dans les parages. Pis d'ailleurs, vot' bar a pas la moindre égratignure... » Si le joueur de Gauk 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'on réduit 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.

Négoce

Temps requis : d'une minute à une heure.
Spécialisations : marchandise spécifique à acheter ou à vendre - *Armements*, *Marbre*, *Robots*, *Vaisseaux spatiaux*.

Cette compétence représente l'habileté d'un personnage à marchander 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 *Négoce* 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 tableaux de référence donnés 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 risquent 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

Négoce 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 agrémente 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 résultat des jets opposés de *Négoce* 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 coincée, sans monture, en plein milieu des plaines du Gargash, lorsqu'elle avise un jeune homme en glisseur qui passe à toute allure à côté d'elle. Elle lui demande s'il serait possible qu'il l'emmène à Shantoon, le campement le plus proche. Le jeune homme lui fait vite comprendre qu'il est à court d'espèces et qu'il serait heureux de la dépanner, pour la modique somme de cinq kublars. Angelian décide de négocier et essaie de faire descendre le prix, expliquant qu'elle est elle-même à court de kublars, mais qu'elle sera sans doute en mesure de le payer plus une fois arrivée à Shantoon. Angelian fait un jet de *Négoce* de 4D+2 en opposition au jet de *Perception* de 3D du chauffeur – qui n'a pas amélioré sa compétence de *Négoce*. Angelian fait 17, contre 9 pour le chauffeur, qui accepte donc de l'emmener à Shantoon pour seulement quatre kublars.

Vous pouvez modifier les jets de *Négoce* 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 ne le remarque pas. Le vendeur peut prétendre mener une négociation acharnée, mais il vend des produits défectueux 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'heure, 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 hausse.

Vous pouvez aussi utiliser la compétence *Négoce* pour les tentatives de corruption. Bien qu'une poignée de kublars puisse s'avérer des plus utile, la corruption requiert également un *roleplay* plus habile que lors de banales tentatives de *Négoce*. 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 rétribuer le sujet car ce dernier leur fait la fleur de déroger 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 qui 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 kublars pour qu'il ignore une entorse aux règles de conduite - mais il devra débourser 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 certaines personnes n'accepteront jamais un pot-de-vin, quelle que soit l'importance de la somme, s'ils n'ont pas l'utilité d'un paiement illicite 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'Endogarde.

Lorsqu'un pot-de-vin est négocié, les personnages font des jets d'opposition de *Négoce*. Si celui qui reçoit le pot-de-vin fait un score plus élevé que le corrupteur, il n'est pas rare qu'il demande plus d'argent ou des services supplémentaires en échange de sa coopération.

Exemple : Larryn est sur les traces d'un pirate qui s'est associé avec un bureaucrate de la Guilde des Marchands, qu'elle file actuellement. Le pirate s'introduit dans un entrepôt surveillé par plusieurs gardes des douanes. Larryn envisage de leur offrir quelques kublars et un bobard bien ficelé pour qu'ils la laissent entrer. Elle fait un jet de négoce 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 navrée de vous déranger, mais j'ai laissé mon sac d'équipement sur une caisse du quai de

chargement, et les ouvriers m'ont dit qu'il avait été envoyé ici pour être gardé en dépôt. Je sais que cela n'est pas très pratique pour vous, mais auriez-vous l'amabilité de me laisser entrer pour chercher mon sac ? Les chargeurs m'ont dit que vous me laisseriez entrer pour un droit d'inspection de deux kublars chacun, est-ce correct ? » Cette approche intéressante séduit le maître de jeu, qui l'autorise à jeter 1D supplémentaire pour son jet de *Négoce*. Elle obtient 21, contre un 13 au jet de *Perception* des gardes. Ils acceptent ses quatre kublars 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.

« Nous sommes les plus loyaux serviteurs de vos Majestés... Nous ne réclamerons qu'un pourcentage raisonnable sur les ventes... »

— Othon von Salza

Commandement

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 contre leur gré, car ce genre de situations se résout par le *roleplay* 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 navire 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 en 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 (5) : Les personnages ont toutes les raisons d'obéir – tels les Endogardes pourpres, aux ordres de l'Emperoratriz.

Facile (10) : Les personnages ont quelques raisons d'obéir - des mercenaires obéissant à leur capitaine, dans le cadre logique de leur travail.

Modéré (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 accrédités.

Très difficile (30) : Les personnages ont toutes les raisons du monde de se méfier - des pirates recevant des ordres des forces de l'ordre.

Méta-difficile (31+) : Les personnages n'ont aucune raison de vous écouter - des Endogardes interpellés par un officier n'appartenant pas à leur hiérarchie.

« Fantastique, Baron! Un bloc parfait de dix mètres sur cinq extrait en moins d'une heure ! La coordination de votre équipe est proprement extraordinaire... »

— Magnat de la Guilde Planétaire des Marchands

Escroquerie

Temps requis : d'un round à quelques minutes.
Spécialisations : un mode spécifique d'escroquerie - *Le déguisement*, *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.

Puisque *Escroquerie* est une autre compétence d'interaction, résolvez 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 (5) : un ami proche ou un membre de la famille, sans aucune raison de soupçonner une arnaque.

Facile (10) : un adolescent naïf, une personne crédule.

Modéré (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 métier consiste peut-être à repérer les individus suspects - un collecteur de taxes un agent des forces de l'ordre, un gardien d'entrepôt.

Très difficile (30) : quelqu'un qui ne devrait logiquement pas se laisser berner - un bureaucrate de haut niveau, des individus éduqués, du personnel militaire gradé.

Méta-difficile (31+) : quelqu'un qui n'est pas du tout de votre sphère - l'Emperoratriz, l'Endogarde pourpre, le *Méta-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 modificateur 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'amener à faire quelque chose d'illégal ou de très dangereux.

+5 ou plus au jet d'escroquerie du personnage si la victime apprécie le personnage en temps normal, même si elle soupçonne quelque chose d'inhabituel dans leur comportement.

+10 ou 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 surpassent 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 cherchant le pirate dans l'enceinte du bâtiment, Larryn tombe nez à nez avec une patrouille de gardes. Elle essaie immédiatement de les baratiner et improvise une histoire pour expliquer sa présence dans l'entrepôt surveillé. Larryn fait un jet d'*Escroquerie* de 5D, mais puisque les gardes se méfient déjà d'elle, elle fait un jet d'opposition à leur jet de *Perception* de 3D au lieu d'une difficulté préétablie. Larryn obtient 16, contre le score de 13 des gardes, et concocte rapidement une raison à peine croyable pour justifier ses errances dans le hangar. Le meneur de jeu peut décider que les gardes lui laissent quelques instants ou l'invitent simplement à sortir, sans autres conséquences, ce qui constitue déjà une réussite en soi.

Contrefaçon

Temps requis : un round à plusieurs jours.
Spécialisations : falsification d'un type particulier de document - *Codes d'accès*, *Documents provenant de lecteurs de données*, *Cartes d'identification personnelle*, etc.

Le personnage peut créer et repérer les informations modifiées ou fausses sur différents supports, y compris des documents papiers, cartes, lecteurs de données tels que les claviers E/S, etc. Vous pouvez contrefaire des codes d'accès pour être autorisé à pénétrer des périmètres 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 :

+3 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/+15 au jet du faussaire s'il a une assistance particulière, de robots, d'ordinateurs spécialement conçus pour l'assister 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 ou 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 falsifié peut faire un jet d'opposition de *Contrefaçon*, de *Recherche* ou de *Perception* pour remarquer le trucage, 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 faux :

+3 au jet de l'examinateur s'il a un exemplaire du document pour comparer avec les documents contrefaits.

+3/+15 au jet de l'examinateur s'il est assisté par des ordinateurs, des robots, des scanners d'analyse conçus pour aider à la détection de contrefaçon.

+5 au jet de l'examinateur s'il a de l'expérience dans l'inspection d'un type particulier de document.

+10 au jet de l'examinateur s'il a de l'expérience dans la confection 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 round 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 remarquer 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 remarque alors sa trahison. 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, couvert par d'autres, ou s'il a une plus grande connaissance de ce jeu que ceux qu'il essaie de duper.

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 *Passe-passe* pour trahir 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 entasser des broussailles 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 devront 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, Larryn sut qu'ils deviendraient encore plus méfiants s'ils apercevaient son Viper-pistol. Elle tente donc de le cacher dans ses vêtements et fait un jet de *Dissimulation* de 4D. Le maître de jeu considère que l'encombrant manteau est un bon endroit pour le cacher, et accorde à Larryn 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 bat pas le jet de *Dissimulation* de Larryn, ainsi ils ne soupçonnent même pas la présence d'une arme sous son manteau.

Vous pouvez aussi utiliser *Dissimulation* pour camoufler des objets de grande taille, comme des véhicules, des entrées de bâtiment, et des campements.

Pour dissimuler la présence d'un personnage, vous devez faire un jet de *Discrétion*, 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 - *Fraudes commerciales*, *Infiltration de sectes*, *Filature sur Arcol 271*, *Marché noir*, etc.

Investigation représente l'aptitude d'un personnage à réunir 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 louches 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-com, des visites 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, pour l'avoir devinée, une intrigue plus complexe.

Comme d'autres compétences de *Perception*, *Investigation* se base autant sur un bon *roleplay* 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. Faut-il préciser que cette compétence ne permet pas de découvrir qui est le meurtrier, rien qu'en réussissant un jet de dés ?

> **Exemple :** Larryn 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. Larryn 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 5D et obtient 17. Le maître de jeu décide que Larryn 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 tremper dans une affaire de contrebande, le meneur 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-aussi impliqués dans l'opération.

Persuasion

Temps requis : d'un round à quelques minutes.
Spécialisations : une forme particulière de persuasion - *Le débat*, *Le flirt*, *Le discours*, *L'art de conter*, etc.

Les personnages qui ont amélioré la compétence *Persuasion* sont doués pour présenter au mieux leurs arguments, exhorter les autres à les croire et suivre leurs idées, leurs projets et leurs motivations. Comme *Escroquerie* ou *Négoce*, *Persuasion* implique que vous essayez de convaincre quelqu'un de vous suivre dans vos entreprises, mais sans véritablement la tromper pas - ce qui est le cas d'*Escroquerie* - ou la rétribuer pour cela - comme avec *Négoce*. 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 stimulera les intérêts de ceux que le personnage cherchera à influencer. Peut-être les séduira-t-il en faisant appel à son sens de l'honneur, son charisme, ou en jouant sur la loyauté 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 redevable d'une certaine loyauté vis à vis du personnage.
Modéré (15) : un quidam 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 affichés du personnage.
Méta-difficile (31+) : 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 un 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, Impériales Majestés, consternées, lançons un appel au secours invitant tous nos sujets 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 ou type d'objet, de personne traquée - *Pistage*, *Recrutement*, *Chasseur de primes*, etc.

Recherche mesure l'habileté d'un personnage à repérer des articles ou des individus spécifiques, des objets cachés ou des individus utilisant *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 Larryn fait le tour de l'entrepôt protégé, le pirate la remarque et se cache derrière plusieurs caissons en plastique renforcé. Le sachant, le maître de jeu demande à Larryn de faire un jet de *Recherche*, de 4D, pendant qu'il jette en secret les 3D+2 de la compétence *Discrétion* du pirate. Larryn obtient 10 à son jet de *Recherche*, ce qui n'est pas suffisant pour dépasser le jet de *Discrétion* du pirate, dont le résultat est de 12. Elle ne le trouve donc pas, bien qu'au vu de résultats si proches, elle devait 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 passant dans une foule, 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.
Modéré (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.
Méta-difficile (31+) : le personnage cherche à l'œil nu un objet quasi microscopique.

« Quatre hommes... des armures SBR 17 avec accélérateur de spin... démarche hésitante... ils vont se perdre dans le brouillard... les traces sont fraîches... à peine dix minutes d'avance sur nous ! »

— Othon von Salza

Notes sur les difficultés

Comme vous lisez ce chapitre vous avez pu remarquer que l'on réfère aux difficultés par un niveau suivi d'un chiffre entre parenthèses comme par exemple : « Très facile (5). » or « Modéré (15). »

Mais le tableau des difficultés présente un échantillonnage de chiffres...

Ne vous en souciez pas ! Les chiffres qui vont sont ici fournis ne sont que des indications générales qui apparaissent, en guise de rappels, après les niveaux de difficulté - ils représentent le chiffre supérieur de ce niveau de difficulté. Ainsi, si une action est présentée comme « Facile (10), » 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 savent que si leurs joueurs ont besoin d'un 15, et obtiennent seulement 14, ils peuvent tout à fait les laisser réussir de justesse...

Discrétion

Temps requis : un round.
Spécialisations : type de terrain ou d'environnement - *Désert*, *Jungle*, *Milieu urbain*, etc.

Les personnages utilisent la compétence *Discrétion* 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 *Discrétion* 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 ait 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 *Discrétion* pour effacer les traces de votre passage sur un itinéraire particulier, ou laisser derrière vous de fausses pistes pour semer 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 mieux 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 fait appel à la force physique, particulièrement dans le cas où ils risquent d'encourir une blessure.

Dans l'utilisation de *Paléo-armes*, *Bagarre*, et *Corps à corps*, la *Vigueur* aide à déterminer les dommages infligés aux adversaires. Si vous réussissez votre jet de *Bagarre*, 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. Marquez les dommages de vos armes sur votre fiche de personnage après le nom de l'arme dans la liste « Équipement » ainsi nommée : « 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 du 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 s'abrite.

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 paroi, de manœuvre, d'acrobatie.

Les personnages utilisent cette compétence pour escalader ou franchir des obstacles. On peut escalader des barrières, des conduits d'aération, 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 rocailleuse avec de nombreuses prises.

Modéré (15) : sauter un large gouffre sans aucun élan, 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'évertue à le déplacer :

Poids approximatif	*Niveau de difficultés*
10 kg	Très facile (5)
50 kg	Facile (10)
100 kg	Modéré (15)
200 kg	Difficile (20)
500 kg	Très difficile (30)
750 kg	Méta-difficile (31+)
1 tonne	Méta-difficile +10
1,5 tonne	Méta-difficile +20
2 tonnes	Méta-difficile +30
2,5 tonnes	Méta-difficile +40
3 tonnes	Méta-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*
1–6 rounds	pas d'augmentation
7 rounds–3 minutes	+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 *Vigueur*, 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 : Martius 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 pesant environ 20 kilogrammes, le maître de jeu décide que soupeser le rocher requiert un jet de *Levage* Très facile (5). Martius l'accomplit en obtenant 11 à sa compétence *Levage* de 2D+1. Après quelques minutes, Martius 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. Martius 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. Martius 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 en atténuent 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 reçoivent 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 causes de leur fatigue ou ont continué à agir sous les effets du poison, de la maladie, etc. Si un personnage en vient à rater trois jets consécutifs d'*Endurance*, en poussant au maximum des limites de son corps, il tombe alors de fatigue et doit récupérer pendant une durée deux fois plus longue, pour supprimer la pénalité cumulée de -2D.

Exemple : Avant qu'Angelian soit prise en stop par le chauffeur de glisseur, elle a vagabondé sur les Plaines de Gargash pendant un long moment, sans nourriture ni eau en quantité suffisante. Le maître de jeu demande à Angelian 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). Angelian n'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 ma fatigue. »

— Tête d'acier

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 finit épuisé 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 cèdent généralement à la panique, 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 la 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 acérés, 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 risquer d'aggraver la situation.

Réparation de l'équipement et des vaisseaux

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. Le 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 passées 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 repèrent ainsi les pièces à remplacer et les systèmes à fermer 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'histoire : « 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 patiemment attendu que tu arrives à Amahdis pour conclure un contrat important ».

Réparation d'un appareil multisystèmes

Les personnages peuvent faire un jet de dés distinct pour réparer chaque système endommagé à bord d'un véhicule ou d'un spationef : moteurs, boucliers, artillerie, jets de manœuvre, coque. 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'entre eux 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

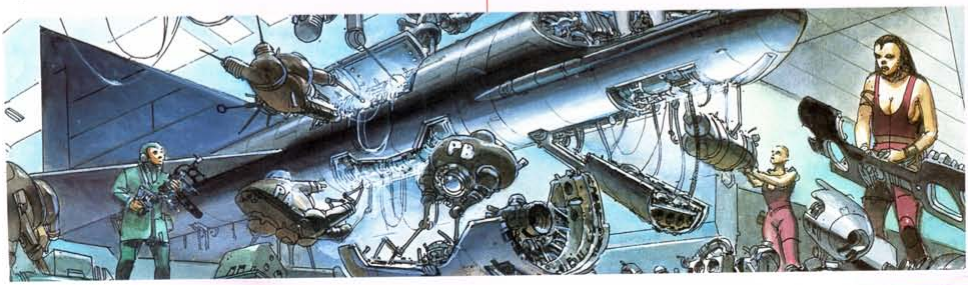
Ce sont les dommages subis par l'équipement, les véhicules et les vaisseaux spatiaux, qui déterminent les niveaux de difficulté. Pour réussir, les personnages doivent réussir des jets de réparation égaux ou supérieurs à ces niveaux de difficulté. Les chapitres « Mouvement et Poursuites » et « Voyages 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.

Hyperdrives : lorsque son hyperdrive est endommagé, un vaisseau spatial ne peut plus assurer la moindre traversée longue distance dans l'hyperespace - rendant impossible toute tentative de semer des adversaires, qui entament la chasse 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 détruites 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 manœuvre 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%
4D+	Très difficile (30)	10%

Les personnages utilisent la compétence *Réparation/Instruments de vol* 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*.

Vitesse : Les vaisseaux spatiaux et autres véhicules reçoivent leur énergie propulsive de diverses sources : anti-grav, engins, moteurs, etc. Lorsque ces composants subissent des dommages, ils n'assurent plus la propulsion à la vitesse et aux capacités de mouvements 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 kublars - 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	–

Là encore, les personnages utilisent la compétence *Réparation/Instruments de vol* 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 kublars équivalant à 35 % de la valeur d'origine du vaisseau.

Armes : Les armes peuvent également provoquer des dommages au combat, qu'il s'agisse de petits Viper-pistols, de Cogans, 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 des 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 portée et utilisée par une personne, même si elle requiert un bipied ou un trépied pour les tirs. Utilisez *Réparation/Armes lourdes* pour les armes qui nécessitent un assemblage mécanique pour la visée et le tir, notamment l'artillerie montée sur les vaisseaux spatiaux, les exosquelettes, les véhicules et les postes défensifs.

Suivez également ces lignes directrices sur le niveau de difficulté et le coût pour réparer les armures endommagées à l'aide de la compétence *Armurerie*.

Modification de l'équipement et des vaisseaux

Dans une succession d'aventures, les personnages souhaiteront peut-être perfectionner et modifier leur équipement favori - spationefs, armes, robots et autres outils. Pour ce faire, ils doivent améliorer leurs propres compétences de réparation et d'ingénierie, conserver leurs Points de Personnage et collecter une bonne pile de kublars. Après de longues heures de travail, une bonne dose de persévérance et de sérieux, et l'argent requis pour les nouveaux matériaux, les personnages pourront améliorer la vitesse, les écrans de protection, les armes, les dommages infligés et de nombreux autres aspects de leur technologie adorée.

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. A la tête d'une fortune colossale, Othon von Salza emploie les connaissances de Tonto et la force de travail des unités formiculaires pour construire sa fantastique Méta-Nef et ses armes méta-baroniques. Les robots chirurgiens de Planète-Hôpital ont travaillé plus de 30 ans pour créer l'embryon de l'Androgyne parfait pour l'Empereur et l'Impératrice. Othon a consacré son temps et son argent à la construction d'un vaisseau et d'armes ultra-puissantes. Les chirurgiens robotiques et biologiques disposaient 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 deviennent puissants dans la galaxie. En revanche, 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.

Travail médiocre : 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 coûteront encore plus de temps, d'argent et d'efforts.

Pour le Meilleur et pour le Pire : La technologie qu'un personnage a trafiquée n'est pas aussi fiable qu'un système entièrement neuf qui sort de l'usine. Lorsque les personnages utilisent une technologie lourdement 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 intrigues - « Les engins modifiés de ton vaisseau spatial surchauffent et calent ; tu vas devoir atterrir sur cette planète inexplorée pour les réparer… » Vous pouvez utiliser les dysfonctionnements pour équilibrer le jeu ou intégrer des intervalles comiques.

Jalousie : La technologie hautement modifiée attire les personnes sans scrupules qui veulent profiter du travail des autres. Tout équipement puissamment remanié peut donner des envies 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 emploient ? Il suffit de dérober leurs travaux pour édifier une gigantesque fortune. Souvenez-vous de cette espèce de chevaux, disparue depuis 20 000 ans, qui fut reproduite par une équipe de généticiens : un magnifique butin !

Limites de la Technologie : Vous pouvez pousser la technologie à la perfection, mais pas outrepasser ses limites. Le jeu exprime ces bornes 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 vocation, 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, en temps du 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 de Points de Personnage. Seul inconvénient : un coût multiplié au moins par trois.

Manœuvrabilité : Les personnages peuvent accroître la manœuvrabilité de leur véhicule en ajoutant des composants comme des pales d'impulsion ou des propulseurs d'évacuation.

Hausse de points	*Niveau de difficulté*	*Coût en points*	*Coût*
+1	Facile (10)	2	5%
+2	Modéré (15)	4	10%
+1D	Difficile (20)	6	15%
+1D+1	Très difficile (30)	8	20%
+1D+2	Méta-difficile (31+)	10	25%

Pour un jet de *Réparation*, les personnages doivent utiliser la compétence appropriée au véhicule dont ils perfectionnent la manœuvrabilité : *Réparation/Exosquelettes*, *Réparation/Instruments de vol*, ou *Mécanique*. Si le jet échoue, il peut provoquer une modification susceptible de réduire la manœuvrabilité du vaisseau, le faire caler, intervertir les câbles du tableau de bord, inverser les commandes de vol, etc. Lorsque cela se produit, toutes les difficultés de manœuvrabilité augmentent d'un niveau.

Écrans de protection : Les personnages peuvent renforcer la protection de leur spationef ou de leur véhicule en ajoutant aux boucliers des extra-générateurs, des condensateurs anti-salves et des projecteurs de configuration. De telles améliorations entraînent une augmentation du code dé des écrans de protection du véhicule.

Hausse de points	*Niveau de difficulté*	*Coût en points*	*Coût*
+1	Facile (10)	2	15%
+2	Modéré (15)	4	25%
+1D	Difficile (20)	6	30%
+1D+1	Très difficile (30)	8	35%
+1D+2	Méta-difficile (31+)	10	50%

Les compétences requises pour améliorer les écrans de protection incluent *Réparation/Exosquelettes*, *Réparation/Instruments de vol* et *Mécanique*, selon le type de véhicule. Tout jet de réparation insuffisant peut endommager les écrans de protection, causer des fluctuations aléatoires des boucliers, surcharger le générateur ou les condensateurs, brouiller 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 spatioportés.

Hausse Mouvement	*Hausse Espace*	*Niveau de difficulté*	*Coût en points*	*Coût*
+5	+1	Modéré (15)	4	10%
+10	+2	Difficile (20)	6	15%
+15	+3	Très difficile (30)	8	20%
+20	+4	Méta-difficile (31+)	10	25%

Choisissez la compétence de réparation adéquate à votre spationef ou véhicule : *Réparation/Exosquelettes*, *Réparation/Instruments de vol* et *Mécanique*. Dans le domaine de la vitesse, les jets de dés perdants peuvent gravement endommager les unités de propulsion, réduire les valeurs Mouvement ou Espace du véhicule, introduire un problème de démarrage irrémédiable ou caler 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'artillerie montée. Les maîtres de jeu doivent baser les pourcentages de coût de l'amélioration des armes sur le prix de l'artillerie elle-même, et non sur le prix du vaisseau sur lequel elle est montée. Il est conseillé d'utiliser ces propositions de niveaux de difficulté et de coûts pour modifier les armures avec la compétence *Armurerie*.

Hausse de points	*Niveau de difficulté*	*Coût en points*	*Coût*
+1	Facile (10)	2	15%
+2	Modéré (15)	4	25%
+1D	Difficile (20)	6	30%
+1D+1	Très difficile (30)	8	35%
+1D+2	Méta-difficile (31+)	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 :

Hausse du rayon d'action	*Niveau de difficulté*	*Coût en points*	*Coût*
+5%	Facile (10)	2	5%
+10%	Modéré (15)	4	10%
+15%	Difficile (20)	6	15%
+20%	Très difficile (30)	8	20%
+25%	Méta-difficile (31+)	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 requiert un bipied ou un trépied pour les tirs. Faites un jet de *Réparation/Armes lourdes* pour les armes qui nécessitent un assemblage mécanique pour la visée et le tir, notamment l'artillerie montée sur les vaisseaux spatiaux, les exosquelettes, 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 détériorer 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'amélioration 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 round à plusieurs minutes, heures ou jours.
Spécialisations : type d'ordinateur concerné - *Lecteur de données*, *Unité de transmission*, *Analyseur 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 internes de sécurité informatique - à condition de pouvoir se connecter au bon réseau, en sachant que les Techno-Technos ont compartimenté de manière inviolable tous les Réseaux officiels et toutes les Trames locales, qui relient les dispositifs informatiques des endocités.

Pour accéder aux données réservées, trafiquer la programmation confidentielle, déverrouiller les dispositifs de détection d'un intrus et masquer votre présence par rapport aux surveillants d'un système, utilisez les niveaux de difficultés suivants :

Très facile (5) : données publiques - solde de votre personnage en kublars, 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.
Modéré (15) : données privées - journal électronique personnel, solde en kublars d'une autre personne, rapports généraux entrés par le personnel de la sécurité.
Difficile (20) : informations secrètes - données protégées sur les gouvernements 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 sûreté ou des gouvernements.
Méta-difficile (31+) : informations à accès strictement réservé à quelques personnes - itinéraire de voyage du Techno-pape, banques de données du *Méta-Baron*, agenda personnel de l'Emperoratriz...

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 infraction à la sécurité et prend les mesures qui s'imposent - alerte à un officier de sécurité informatique vivant, sonneries d'alarme, voire arrêt du système ou verrouillage des points d'accès à distance.

A l'inverse, vous pouvez utiliser la compétence *Ordinateur (Interface/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 sûreté informatique parvient à localiser les intrus.

Explosifs

Temps requis : d'un round à plusieurs minutes.
Spécialisations : type de cible particulier - *Bâtiments*, *Postes de défense*, *Véhicules*.

Explosifs mesure les compétences d'un personnage à mettre au point des explosifs à effets spéciaux dans un but destructif. Toute la gamme des explosifs est concernée, des bombes conventionnelles aux mélanges « maison », en passant par les mines antipersonnel, les armes atomiques tactiques, les mini-bombes OKO, 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'amorce normale. 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 aéro-véhicule pour le faire exploser au démarrage.
Modéré (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 (30) : ouvrir une brèche par déflagration et envoyer 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. Certaines bombes militaires se présentent sous la forme de petits cubes. Chaque cube inflige au moins 1D de dommages à l'échelle véhiculaire, et beaucoup plus avec des charges explosives lourdes.

Pour régler les explosifs en vue d'infliger des dommages supplémentaires, utilisez les niveaux de difficulté mesurés ci-dessous selon la cible visée :

Facile (10) : une brèche dans une porte en bois massif.
Modéré (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*
1–5	+1D
6–10	+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 contre la *Vigueur* 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 extérieure 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'envisager que quelqu'un vienne toucher maladroitement les explosifs ou les détonateurs, emmêle les dispositifs d'amorce ou fasse exploser les charges par inadvertance.

L'implantation d'explosifs dans un corps vivant - comme les mini-bombes OKO, par exemple - exige de réussir des jets d'*Explosifs* et de *Médecine (av.)*.

Ingénierie (av.)

Temps requis : en minutes ou en heures.
Spécialisations : tout domaine technique particulier relatif aux compétences de réparation - *Armures*, *Exosquelettes*, *Armes à feu*, *Instruments de vol*, *Armes lourdes*, *Ecrans 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 (av.)* ne commence pas avec le même code dé 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 (av.)* ou, plus tard, utiliser deux Points de Personnage pour gagner cette compétence à 1D. A ce stade, les maîtres de jeu peuvent limiter la maîtrise d'*Ingénierie (av.)* 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 (av.)*, 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 (av.)* à réparer, perfectionner et concevoir une artillerie montée sur vaisseau, véhicule, etc.

Les personnages peuvent toujours ajouter leurs dés d'*Ingénierie (av.)* lorsqu'ils utilisent la compétence de réparation requise à la base.

Ils peuvent également utiliser la compétence *Ingénierie (av.)* 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 (av.)* : *Instruments de vol* peuvent tracer les plans de leur vaisseau personnalisé - améliorant ainsi les anciens designs - et le fabriquer avec les matériaux, les efforts et les kublars 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 exosquelettes

Temps requis : 15 minutes, puis une heure, deux heures, voire davantage.
Spécialisations : type ou modèle d'exosquelette - *Tenue de combat*, *Exosquelette d'exploration*, *Combinaison renforcée*.

Les personnages utilisent *Réparation/Exosquelettes* pour améliorer les systèmes de motivation, de manœuvre, les capteurs et les écrans de protection montés sur toutes sortes de combinaisons renforcées 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, voire davantage.
Spécialisations : type d'arme à feu précis - *Cogan 45*, *Pistolet de défense*, *Bazooka sonique*, *Viper-pistol*.

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, reportez-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 : espèce du patient - *Humain*, *Mutant*, *Animal*, *Extraterrestre*.

Premiers 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 *Premiers soins*, reportez-vous au chapitre « Combat et Blessures ».

Les personnages qui élèvent leurs *Premiers soins* à 5D peuvent dépenser leurs premiers dés de compétence ou des Points de Personnage pour apprendre la compétence avancée *Médecine (av.)*.

Réparation instruments de vol

Temps requis : 15 minutes, une heure, deux heures, voire davantage.
Spécialisations : type de vaisseau ou de système précis - *Vaisseau aéroporté*, *Bistouri Endogarde*, *Cuirassé Impérial*, *Utilitaire spatial*, *Manœuvrabilité*, *Propulsion*, *Boucliers*.

Cette compétence mesure la connaissance et la maîtrise d'un personnage de la réparation des vaisseaux aéroportés ou spatioportés, anti-grav atmosphériques, des vaisseaux aériens jusqu'aux plus gigantesques des cuirassés.

En réussissant un 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 volants - 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 cuirassés*, *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 exosquelettes, 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 (av.)

Temps requis : se mesure en minutes ou en heures.
Spécialisations : secteur médical pratiqué - *La cybernétique*, *La recherche*, *La chirurgie*, *Les transplants*.
Compétence avancée : requiert au moins 5D dans *Premiers soins*.

L'amélioration 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 (av.)* ne commence pas avec le même code dé que *Technique*, son attribut associé. Si le personnage possède au moins 5D en *Premiers soins*, il peut dépenser l'un de ses dés de départ pour obtenir 1D de *Médecine (av.)* ou, plus tard, utiliser deux Points de Personnage pour gagner cette compétence à 1D.

Les personnages peuvent toujours ajouter leurs dés de *Médecine (av.)* lorsqu'ils utilisent la compétence requise au départ, *Premiers soins*.

> *« Il a réussi à extraire des mini-bombes OKO 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 - *Vidéo-com portatifs*, *Lunettes de visée*, 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 difficultés :

Dommages	*Niveau de difficulté*	*Coût de réparation*
Légers	Facile (10)	15%
Lourds	Modéré (15)	25%
Graves	Très difficile (30)	35%
Destruction	Réparation impossible	-

> *« Demi-tour... Le brouillard s'épaissit et ma paléo-boussole est en rade ... »*
>
> *— Voleur de chevaux*

Robot interface/réparation

Temps requis : de 15 minutes à plusieurs heures ou plusieurs jours.
Spécialisations : type ou modèle de robot donné - *Cyber-fourmis*, *Robot de combat*, *Unités formiculaires*, *Cyber-unité lourde*, 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 automates 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 E/S avec câble 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 rapport à l'attribut associé. Des points supplémentaires peuvent être ajoutés - améliorant ainsi la compétence - en dépensant des Points de Personnage, ou en dépensant des kublars sur les puces mémoire dotées de protocoles pour cette compétence.

La programmation des robots pour des travaux de complexité variable implique ces niveaux de difficulté :

Très facile (5) : empiler 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.

Modéré (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.

Méta-difficile (31+) : trafiquer un robot pour détourner sa programmation de base, par exemple transformer une cyber-unité lourde 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 (Interface/réparation)* pour réparer et modifier les robots.

Les maîtres de jeu calculent le niveau de difficulté de la réparation des robots en fonction de l'importance des dommages subis. Les personnages doivent faire un jet de *Robot (Interface/réparation)* 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%
Graves	Très difficile (30)	35%
Quasi-destruction	Méta-difficile (31+)	65%

Comme lorsqu'ils programment des robots pour des travaux compliqués, les personnages peuvent effectuer des successions de réparations très pointues sur de minuscules composants. Avec assez de temps, de patience et de kublars, vous pouvez quasiment reconstruire 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 édictées ci-dessus dans la section « Modification de l'équipement et des vaisseaux ». Ainsi, si un personnage veut accroître la vitesse d'une cyber-unité léthargique, consultez le tableau indiquant l'augmentation de Mouvement, les niveaux de difficulté, le coût en Points de Personnage et en kublars. S'il s'agit d'ajouter un équipement non intégré normalement dans ce robot, vous pouvez également requérir des jets supplémentaires de *Robot (Interface/réparation)* pour augmenter les compétences appropriées. Par exemple, si les joueurs veulent installer des scanners de surveillance sur une unité formiculaire, 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 formiculaires pourraient te reconstruire en deux temps trois mouvements, espèce de ferraille stupide ! »
— Tonto, à Lothar

Sécurité

Temps requis : d'un round à plusieurs minutes.
Spécialisations : appareil de sécurité donné - *Hayon blindé*, *Clavier E/S*, *Verrou magnétique*, *Verrou de scannage de rétine*, 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.

Modéré (15) : verrou de qualité renforcé par des mesures de sûreté.

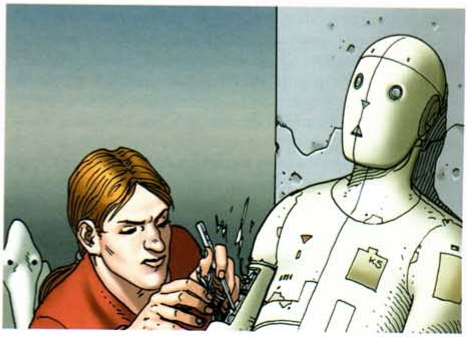
Difficile (20) : verrou high-tech militaire doté d'options de sûreté top niveau.

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 - *Jeep de reconnaissance*, *Trankar*, *Moteurs*, *Manœuvrabilité*, *Ecrans 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-dessus « 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 *space 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 extérieure aux compétences existantes, la 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.

Prenons 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 *Cultures*, *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 la maître de jeu qui décidera 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 du joueur correspond bien au jeu – certains joueurs aspirent 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 récit 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 fuir pour sauver sa peau. Il peut détenir cette incroyable compétence, mais il est traqué par les autorités impériales qui veulent l'exécuter 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, lisez les deux chapitres qui suivent, « Les Pouvoirs Psioniques » et « Honneur, Amarax et Nécrorêve ».

Le premier chapitre décrit l'attribut Psioniques et ses trois compétences. Les pouvoirs psychiques étant exceptionnels, vous ne les utiliserez probablement pas dans votre première partie de Méta-Barons. *Si vous projetez de les employer, ou si vous choisissez l'un des rarissimes modèles qui débutent avec 1D de Psioniques, je vous conseille de jeter au coup d'œil à ce chapitre.*

Le second chapitre explique comment les points d'Amarax et de Nécrorêve 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 entraîner vos joueurs dans une histoire captivante, comme le commandant qui dirige ses troupes au combat. Tout bon commandant connaît mieux l'aspect global de la situation et du champ de bataille que le soldat moyen. Pour vous préparer à raconter l'histoire, étudiez attentivement la suite du présent livret...

Les Pouvoirs Psioniques

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 parierais pas là-dessus.
Mon nom est Seltis, et je suis une novice de l'ordre secret néo-Shabda-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 voies oubliées des prêtresses Shabda-Oud ou

plutôt des sorcières Shabda-Oud comme la 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 fûmes presque entièrement éradiquées.
Je suis la petite-fille d'une prêtresse Shabda-Oud. Ma mère m'éleva en me cachant, fuyant de planètes lointaines en mondes oubliés. Elle m'initia aux puissants pouvoirs du Shabda-Oud, mais sans les artifices inutiles de la doctrine et des cérémonies. Nous avons vécu dans la peur que quelqu'un découvre nos pouvoirs psioniques, dans la peur d'être pourchassées et tuées.
Si vous développez votre potentiel psionique, 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 idées, se souvenir de procédure 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 frôler cette partie de notre esprit que très rarement, lors de rêves, en utilisant notre imagination ou encore lors de violentes crises de fièvres ou de délires.

Dans le jeu cet aspect de l'esprit est traduit par une compétence. L'attribut *Psioniques* et ses compétences représentent votre aptitude a consciemment accéder à ces parties de votre esprit. Cela exprime vos talents innés, mais aussi votre entraînement, vos expériences, votre apprentissage, votre capacité à venir puiser dans votre inconscient afin d'y trouver des ressources bien plus phénoménales que les faibles capacités mentales que vous exploitez quotidiennement.

Vous pourrez remarquer que la plupart des archétypes commencent à 0D 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 débutent 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 entraînée par ma mère, dont la propre mère lui avait révélé les enseignements interdits des prêtresses Shabda-Oud. Aghnar hérita ses pouvoirs de sa mère félonne, Honorata, qui avait trahi les prêtresses de l'ordre. Nous autres descendantes de ces femmes, nous avons toutes reçu la capacité de puiser dans nos pouvoirs mentaux grâce à une sélection génétique rigoureuse et à un entraînement intensif. Des personnages de ce genre débutent 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* – débutent 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, aussitôt 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 nouvel élève ignorant. Ce professeur peut être une sorcière néo-Shabda-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 devront 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 aventure 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 jets 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 récupère 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 attireront 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.

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 espérances : 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 chercheront à rester proche des hommes et des femmes montrant de telles capacités mentales et de telles aspirations morales. Ils imploreront 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 sorcières Shabda-Oud utilisèrent leurs pouvoirs psioniques pour tenter d'asservir l'univers. 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 incontrôlable, s'empresseront de les persécuter, de les chasser 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 ouvertement 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 autorité. Plus le personnage sera puissant, plus il s'attirera de défis de la part de rivaux. Seules les règles strictes d'ordre semi-religieux permettent à de nombreux utilisateurs de capacités psioniques de pouvoir cohabiter en paix.

Utilisation des compétences psioniques

Les trois compétences de l'attribut *Psioniques* 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 *Vigueur* 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 *Psioniques* 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, Seltis

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 meneur 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-Barons*, comme joueur ou comme meneur, 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 désirs du meneur de jeu pour la suite de sa campagne et pour l'ambiance générale des parties. Utilisez les tableaux ci-dessous comme un guide générique 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 :** Sonia joue Seltis, la néo-Shabda-Oud 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 », « Cible » et « Durée ». Il considère 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, Seltis 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 *Psioniques* tente de résister ou d'échapper à ses effets, le maître de jeu basera 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 Seltis 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. Seltis devra donc obtenir 28 ou plus pour toucher son adversaire.

> **Note :** *Un personnage n'est toutefois autorisé à esquiver une attaque psionique que s'il possède plus de points d'Amarax que de points de Nécrorêve. 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

leurs pouvoirs sur eux-mêmes – par exemple, *Maîtrise* ou *Énergie* pour créer un bouclier ou absorber des radiations – ne subiront pas d'augmentation liée à ce facteur. « Courte portée » représente une distance de quelques mètres, tandis que « Longue portée » correspond à des distances équivalente à la longue 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	+5
Longue	+10
Kilomètres	+15
Atmosphère	+20

Exemple : Seltis 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 oublient 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 effectuera 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 utilisera le modificateur « Un individu », soit +5. Les autres catégories correspondent à un guide que le maître de jeu pourra ensuite interpréter à son goût. Certains pourront ainsi 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	+5
Quelques individus	+10
Un groupe	+15
Une foule	+20
Une horde	+30

Exemple : Comme Seltis 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 soit 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 : Seltis a besoin de s'assurer que les gardes la laisseront 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 poste 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 élevées !
L'ensemble de ces modificateurs amène à des niveaux de difficulté particulièrement élevés. Cela permet de contrebalancer la puissance et la polyvalence des talents psioniques. Énergie, Influence et Maîtrise ont d'innombrables applications possibles.
Ce sont plus que de simples compétences, il s'agit de pouvoirs mentaux que le personnage peut utiliser de très nombreuses manières.
Commencer avec simplement 1D en Psioniques et quelques dés supplémentaires dans les compétences peut paraître dérisoire. Comment parvenir alors à surmonter ces niveaux de difficulté (autrement qu'en pipant les dés) ? Souvenez-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 investissant quelques points de personnage.
Posséder des talents psioniques n'est pas une chose simple. Les personnages doués de telles capacités puisent dans leur énergie intérieure, au cœur de la puissance de leur subconscient. Mais ils ne savent pas encore exactement la manière dont ils le font.
C'est un talent capricieux et délicat à contrôler, mais au potentiel immense.

afin de parvenir à forcer les gardes à la laisser passer et à oublier cet événement 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 *Psioniques* 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 dé de *Psioniques*.

Bien que les capacités offertes puissent paraître bien faibles au départ, elles prendront rapidement de l'importance avec l'évolution du personnage. Les meneurs 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 courante, il suffira de créer un personnage joué par le meneur 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 meneurs 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

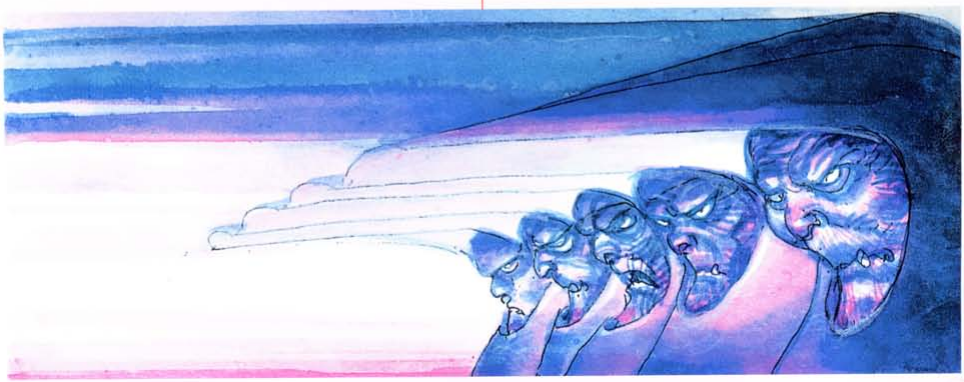
Temps d'utilisation : Un round ou plus.
Spécialisations : Lien privilégié à une énergie particulière, détecter les énergies, attaque mentale, bouclier.

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 transformer 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'au 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 en affectant 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'appliquera que si l'utilisateur désire appliquer des dommages de manière continue durant plus d'un round. Un jet réussi indiquera que la cible a été touchée, un jet de *Psioniques* 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



baignée de radiations sans protection adéquate pourrait avoir à vaincre une difficulté de 20 pour parvenir à maintenir un bouclier efficace durant une heure. Lorsqu'un bouclier est créé pour se protéger contre des attaques directes, l'utilisateur 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 a déployer efficacement son bouclier de manière à bloquer l'attaque au moins partiellement, et il pourra ajouter ses dés de *Psioniques* à ses dés de *Vigueur* pour résister aux dommages.

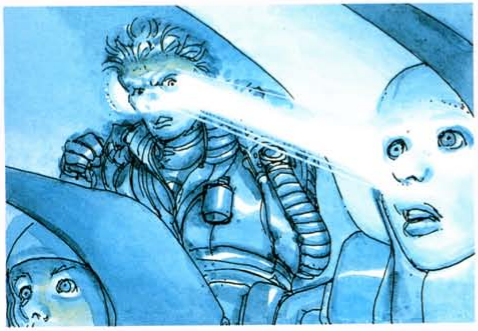
Influence

Temps d'utilisation : Un round ou plus.
Spécialisations : Lien privilégié à une influence particulière, domination, commande 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'*Influence* 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, auprès 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 portée [courte] et +5 pour la cible [un individu]). Il n'y a pas de modificateur de durée car le maître de jeu estime que la lutte 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 psioniques afin d'améliorer des capacités physiques (comme ignorer la douleur, par exemple).

Les meneurs de jeu utiliseront 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 +5 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 rétablir l'effet de son pouvoir après cette nouvelle blessure.

Exemple : Seltis a les caractéristiques suivantes *Vigueur* 2D+1, *Psioniques* 3D, *Maîtrise* 5D. Durant un combat, elle est touchée par un tir de suprapistolet et doit encaisser 5D 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 réussir et ignorer les effets de sa blessure au round suivant. Si elle endure un nouveau résultat blessée, 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 *Maîtrise* 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 +15. 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 modificateurs de difficulté. Les meneurs de jeu peuvent, s'ils le désirent, temporairement pénaliser ceux qui ratent un tel jet d'un malus de –1D à l'attribut ciblé pour le round à venir.

Exemple : Au-dessus d'impressionnantes machineries, Seltis 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 round à venir. La difficulté du jet de *Maîtrise* est de 15 – +5 pour chaque dé de *Vigueur* (2D+2), et +5 pour concentrer son pouvoir sur elle-même. Elle lance ses 5D de *Maîtrise* 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 5D+2 ! Qui plus est, si elle rate son jet et encaisse 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 ouvertes 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 préfère-t-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-Barons* 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 meneurs 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.

Désormais 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 envergure. Aspirez à contrôler de tels pouvoirs afin d'accomplir de grandes choses, de contrôler votre entourage, de diriger 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'honneur ? Vous feriez mieux de lire le chapitre suivant, « Honneur, Amarax et Nécrorêve » 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 & Nécrorêve

Je déteste devoir l'admettre, mais Seltis, cette sorcière Shabda-Oud, 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 sommambule 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'Ekonomat, que vous voliez pour des pirates ou que vous adhériez aux principes Troglosocialiks.
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 cœur 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 incitera à interagir avec l'univers.

Votre code d'honneur

Le code d'honneur vient du cœur.

Le socle 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 instillent 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 dévoileront jamais l'emplacement de leurs repères secrets. Les mercenaires sont loyaux à leurs frères d'arme, et ils ne combattront 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'institution 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 basent 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 choisirez 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 débutent 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 Nécrorêve est plus

important que son nombre de points d'Amarax, il succombera aussitôt au Nécrorêve pour être contrôlé par le maître de jeu.

Si un joueur décide de dépenser un point d'Amarax, il doit l'annoncer au maître de jeu avant d'effectuer son jet d'action. Un joueur peut dépenser un point d'Amarax 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 l'équipement, la valeur de dommages des armes... Si un personnage utilise un point d'Amarax alors qu'il inflige des dommages en utilisant *Paléo-armes*, *Arts martiaux*, *Bagarre* ou *Corps à corps*, il ne doublera que sa valeur de *Vigueur*, mais il ne doublera pas les bonus procurés par l'arme.

Les joueurs ne peuvent dépenser qu'un seul point d'Amarax 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'Amarax 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'Amarax 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 dégainer son épée ancestrale et de frapper son adversaire plutôt que de faire feu avec son pistolet de défense. Il a une compétence *Paléo-armes* de 5D+2, une *Vigueur* de 3D et son arme inflige *Vigueur*+2D+2 de dommages. Chris informe le maître de jeu de son intention d'utiliser un point d'Amarax ce tour-ci. Lucardo lancera donc 10D+4 pour savoir s'il touche son adversaire. Si c'est le cas, il infligera les dommages de l'épée, *Vigueur*+2D+2. En raison de l'utilisation du point d'Amarax sa *Vigueur* 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'Amarax pour augmenter leur chance de réussite sur une action continue se prolongeant 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'Amarax utilisé s'achèvera 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'Amarax.

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 à venir. Cathy, qui joue Larryn, annonce son désir d'utiliser un point d'Amarax 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'Amarax

La manière dont votre personnage dépensera ses points d'Amarax 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'Amarax au cours du jeu, c'est comme investir des kublars 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

investissez dans une action neutre vis à vis de votre Code, vous les regagnerez. 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 aussi 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 Nécrorêve est supérieur à son nombre de points d'Amarax, il succombe au Nécrorêve.

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 convenance personnelle (comme pour améliorer un jet *Jeu*), 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 récupèrent 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 camarade, vaincre un ennemi mortel et plus puissant, sauver une planète de la destruction, empêcher la mort de milliers d'innocents...

Un personnage peut vivre un 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 Shabda-Oud peut être considérée comme un moment culminant de leur aventure. Le combat entre Aghnar et Tête d'acier pour déterminer le sort des Empires humains et Pthagure peut aussi être vu 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 sait saisir 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 regagner – et tombe à zéro point. Si, à la fin de l'aventure, un personnage se retrouve à zéro point d'Amarax ou si ses points de Nécrorêve sont plus nombreux que ses points d'Amarax, alors le personnage succombe au Nécrorêve et devient un personnage contrôlé par le maître de jeu.

Les points de Nécrorêve

Les personnages gagnent des points de Nécrorêve 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 quiétude morne et mortelle du Nécrorêve.

Les maîtres de jeu devront toujours prévenir les personnages lorsque leurs actions menaceront de leur faire gagner des points de Nécrorêve. Laissez la possibilité au personnage de changer le cours de son action s'il le désire. S'il persiste, il aura au moins été prévenu des risques.

Les personnages doivent effectuer des jets de *Volonté* pour résister aux tentations du Nécrorêve. 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 Nécrorêve à la suite de leur action. S'ils échouent, ils obtiennent immédiatement un point de Nécrorêve.

Si, à l'issue d'une aventure, un personnage a plus de points de Nécrorêve que de points d'Amarax, il succombe aux charmes vénéneux du Nécrorêve. Le joueur devra alors se créer un nouveau personnage.

Ainsi, un aventurier doté de cinq points de Nécrorêve et de cinq points d'Amarax est très proche de succomber. S'il gagne un point de Nécrorêve ou perd un point d'Amarax, il est happé par le Nécrorêve.

Résister à la tentation

Utilisez les exemples ci-dessous pour vous aider à déterminer le niveau de difficulté pour les jets de *Volonté* visant à résister aux tentations du Nécrorêve.

Très facile (5) : Résister à une exposition bénigne au Nécrorêve – se balader devant un panneau holo-vide, voir une publicité pour un établissement d'homéoputes.

Facile (10) : Résister à une exposition occasionnelle au Nécrorêve – résister aux avances d'une superbe Aristo dépravée, refuser de boire du Cocalfol.

Modéré (15) : Résister à des expositions habituelles au Nécrorêve – prender des drogues, passer la nuit dans des fêtes Aristo, participer à un jeu holo-vide, regarder l'hypertélé toute une après-midi.

Difficile (20) : Résister à une exposition prolongée au Nécrorêve – passer une semaine dans une endocity.

Les personnages dotés de compulsions ou de dépendances – aux homéoputes, à la drogue, à l'holo-vide, ou à d'autres conforts technologiques – résistent au Nécrorêve à un niveau de difficulté au-dessus de la normale (Facile devient Difficile...).

Perdre des points de Nécrorêve.

Un personnage désirant véritablement se débarrasser de ses points de Nécrorêve peut dépenser trois points d'Amarax permanents pour éliminer un point de Nécrorêve. Cela représente l'effort qui consiste à sacrifier une partie de soi pour se libérer de l'influence corruptrice du Nécrorêve. Vous perdez de l'Amarax mais vous vous éloignez aussi de l'oubli final du Nécrorêve.

Si vous avez lu jusqu'ici, c'est que vous êtes définitivement prêt à vous plonger dans l'univers du Jeu de rôle 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 du jeu. Tout ce que vous avez lu jusqu'à présent continue de s'appliquer, mais cela ne constitue que la base de ce que vous aller découvrir maintenant.

Ne soyez pas effrayé par la somme de données qui s'offre à vous. Contentez-vous de retenir l'essentiel – les niveaux de difficulté, le fonctionnement des jets.

Si vous ne devez retenir que cela, vous 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. A 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.

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 :

- Juge
- Conteur
- Metteur en scène

Juge

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 quantifier 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, tirs continus sur les pirates, marchandage avec les bureaucrates de l'Ekonomat, infiltration à la barbe des gardes. Ne vous souciez pas de tous les détails et de l'apparente complexité des règles. En cas de doute, contentez-vous de suivre la règle centrale du *Jeu de rôles des Méta-Barons :*

Choisissez un niveau de difficulté. Si le jet de compétence du personnage est égal ou supérieur, il gagne.

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 retomber sur la règle élémentaire - niveau de difficulté et jet de compétence - si des problèmes d'interprétation des règles ralentissent le jeu.

Lorsqu'une situation vous fait hésiter en cours de jeu, tenez-vous-en à ce concept essentiel. A la fin de la partie, vous pourrez en discuter avec vos joueurs ou consulter les règles pour la prochaine fois.

Ne laissez pas les règles détourner votre attention de l'histoire fascinante que vous racontez. N'employez que les règles qui vous intéressent. Ignorez celles qui ralentissent le jeu. Décontractez-vous, les personnages fascinants des joueurs et les actions que vous leur avez concoctées feront bouger le jeu.

Maintenez un rythme de jeu trépidant. L'action et l'excitation dominent dans l'univers des *Méta-Barons*. Des héros solitaires se jettent dans la mêlée contre des forces supérieures, tandis que les vaisseaux spatiaux s'élancent dans des océans d'astéroïdes pour se foudroyer les uns les autres. Regardez dans les bandes dessinées, voyez comment l'action ralentit parfois sur quelques images, avant de reprendre de plus belle.

Faites travailler votre jugeote. 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. A 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 dominer la partie. Tout système de jeu possède ses « lacunes », que les joueurs tenteront sûrement d'exploiter - votre tâche consiste à bien « cadrer » ce qui est possible.

Si ça lui chante, un joueur ou une joueuse peut prétendre qu'en réussissant un jet de dés très élevé, son personnage convaincra l'Emperoratriz d'abdiquer, et revendiquer 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 devrez 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 trouver un juste milieu, stimuler le jeu avec quelques incidents, jusqu'à atteindre le point culminant de l'histoire.

Par exemple, l'aventure serait trop brève si les personnages tuaient d'entrée le méchant de l'histoire, parce qu'un joueur a réussi un lancer exceptionnel. 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 ferez réapparaître le méchant pour une fin dramatique - et là, il y aura du règlement de comptes dans l'air !

Tout le monde ne dispose pas d'un ordinateur bio-crânien pour y stocker toutes ces informations et les télécharger 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 meure pour une simple histoire de dés. A vous d'outrepasser les résultats. Récompensez le joueur pour l'honnêteté et la bravoure dont il a fait preuve en risquant la vie de son personnage. Soutenez les actions qui propulsent l'histoire en avant, ajoutent du piment et stimulent le personnage comme le joueur. A l'inverse, vous pouvez pénaliser les personnages qui font des choses vraiment stupides. Toute action a une conséquence, bonne ou mauvaise, peu importe pourvu que cela ne perturbe pas le jeu. Il est important d'avoir 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 le même cadeau 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 diront. Ecoutez leurs arguments, mais gardez la tête sur les épaules. Lorsque vous avez pris une décision, on ne revient pas dessus.

Options 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 gré, 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 parachever votre formation sur les règles du *Jeu de rôles des Méta-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 sauvages pirates, ou pire encore, sur l'Endogarde. Inévitablement, certains personnages seront blessés au combat, et vous apprendrez à gérer cela aussi.

Le chapitre « Mouvement et Poursuites » 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 parachuter les personnages en plein combat terrestre ou aérien, comme dans l'affrontement sur Marmola entre les tailleurs de pierre Castaka et l'Endogarde Noire perfide, ou lors de la bataille spatiale où Othon von Salza commandait l'Endogarde Pourpre contre les pirates qui tentaient de voler l'embryon impérial.

Conteur

Chaque partie que vous dirigez est nommée « aventure ». Imaginez les personnages des joueurs comme les héros de votre propre bande dessinée des *Méta-Barons*, c'est l'idée phare du jeu. Les aventures tournent autour des personnages et de ce qui leur arrive : destinations, rencontres et actions.

Racontez 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 - devront-ils infiltrer un gang de pirates, piloter un gros cargo dans un champ d'astéroïdes, ou découvrir les plans véreux d'un responsable de l'Ekonomat ?

Assurez-vous que votre aventure est excitante. Vos joueurs veulent des méchants terrifiants, des poursuites, des énigmes, des pièges et des batailles épiques.

Importance des personnages. Tout comme dans « Explorateur à Louer », vous devez laissez 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 lu l'aventure en entier 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.
Elargissez la perspective. L'univers est grand, et il s'y passe constamment des choses excitantes et tragiques. Vos parties doivent rappeler aux joueurs que leurs personnages vivent dans une civilisation qui s'étend sur tout l'univers !
Action constante. Pour demeurer passionnant, le jeu doit suivre un rythme effréné, avec une foule de sensations. Evitez les batailles qui n'en finissent pas, mais ajoutez toujours le petit appât qui attirera l'attention des joueurs.
Illusion du libre arbitre. Les choix ne manquent pas dans la vie : visiter plusieurs endroits, aller voir un ami, créer une entreprise, changer de travail, choisir une école, et autres.
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 aventure.

Exemple : Les joueurs décident de décoller à destination de la légendaire forteresse de Zaran Krleza, en bordure de l'univers. En tant que maître de jeu, vous vous demandez comment répondre à cette envie subite, car vous n'avez pas eu le temps de préparer une aventure adaptée, ou même pas songé que les joueurs pouvaient explorer la forteresse. Au lieu d'interdire le départ, concoctez 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 ultra-équipée ». Organisez un combat spatial rapide où le vaisseau des personnages est gravement endommagé, puis faites atterrir ces derniers sur une planète voisine inexplorée où tout peut arriver. Ce sera le départ pour une aventure inattendue.
Vous détournez ainsi l'attention des joueurs de façon crédible et vous leur donnez 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.

Improvisation. Vous avez posé la situation, prévu une grande aventure et subitement, les joueurs décident de faire quelque chose de totalement imprévisible. Dépêchez-vous de créer des personnages et des scènes impromptues. Soit vous parvenez à ramener les joueurs dans l'aventure principale, soit vous finissez par créer une aventure entièrement nouvelle - et qui vous dépasse souvent. Ne vous affolez pas ; les parties improvisées sont souvent les plus divertissantes pour les joueurs comme pour le maître de jeu.
Lectures conseillées. Pour obtenir davantage de conseils sur cet aspect de la fonction de maître de jeu, tournez-vous vers « Maîtriser une Aventure ». Vous pouvez aussi lancer l'aventure dans ce livre, « La Fille du Maganat ». La section « Aventures et Scénarios » vous indique comment créer vos propres aventures.

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'imprégner de l'atmosphère d'un univers rempli de sinistres mercenaires, de haute technologie, d'un Empire corrompu, d'une myriade de planètes peuplées d'étranges créatures, de factions ennemies, et d'autres types d'éléments de science-fiction épique.

Utilisez les 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'enlisez 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 eux-mêmes correctement dans ce gigantesque univers. Durant les scènes de combat, prévoyez une musique trépidante. 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, brandissez 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 vaisseaux spatiaux, des robots, des véhicules ou des lieux qu'on y trouve. Laissez vos joueurs négocier avec les représentants habiles de l'Ekonomat, déjouer les plans de ténébreux pirates et entrer dans les entreprises à risques des

mercenaires. 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'ayez pas peur d'« emprunter » des intrigues pour les adapter à votre jeu. Les personnages sont peut-être embauchés pour dérober une puissante technologie dans une forteresse éloignée, comme les pirates qui tentent de récupérer le cheval de Bari von Salza. A moins que leur mission ne consiste à pourchasser les voleurs de technologie.

Malgré l'intérêt de cette méthode pour planter le décor dans le *Jeu de rôles des Méta-Barons*, ne faites pas une surconsommation des éléments de bandes dessinées. N'allez pas toujours confronter vos personnages aux Endogardes, ne les faites pas forcément travailler pour les Troglosocialiks. Trouvez le juste milieu entre les éléments connus et vos idées à découvrir.

Des décors excitants. Le cadre exotique participe au caractère unique des *Méta-Barons* : endocities profondes, vaisseaux spatiaux délirants, vêtements et armures extravagants, paysages hallucinants. Pourquoi situer une aventure sur une planète ennuyeuse avec le même type de terrain que la Terre, quand vous pouvez déposer les personnages sur un monde à géothermie variable, plein de crevasses, de geysers, de cratères boueux et d'étangs bouillants ?

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 mercenaires, des vaisseaux spatiaux pour animer votre jeu et donner de l'étoffe 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. Omniprésent 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 mignons, les assaillants, les patrons d'entreprise, les passants dans la rue et les créatures d'étranges planètes. Vous incarnez toute acteur qui fait apparition dans votre aventure.

Tous ces autres rôles se nomment « personnages du maître de jeu », et vous devez les différencier selon leur façon de parler, les rendre intéressants, connaître leurs objectifs et définir leur marche à suivre pendant le déroulement de l'aventure.

Lectures conseillées. Les chapitres sur la « Maîtriser une Aventure » et la « Aventures et Scénarios » vous donnent une multitude de conseils à exploiter 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 pourrez 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 Endogardes, ou les alliés potentiels. Vous y trouverez également des conseils pour créer des personnages originaux dans vos propres parties. Le chapitre « Créatures et Monstres » vous livre tous les secrets sur les animaux tels que les éodactyles et les Koors, ainsi que des règles et des astuces pour inventer des créatures. Dans « Armes et Technologies », vous trouverez des descriptions sur les armes et le matériel que les personnages des joueurs voudront peut-être utiliser, outre une section sur les robots présents dans le jeu. Les chapitres « Véhicules » et « Vaisseaux Spatiaux » 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 rôles 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 du « 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. Lorsque des règles vous barrent la route, contentez-vous de LA règle centrale :**

« Fixez un niveau de difficulté. Si le jet de personnage est égal ou supérieur, le personnage a gagné. »

- **Le jeu de rôles 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 correctement les personnages des joueurs et ceux du maître de jeu. Parfois, les joueurs seront confrontés à des adversaires plus rusés qu'eux. Ils ne vous en voudront pas de détourner certaines règles, si vous donnez les mêmes chances à tous.
- **Votre décision est définitive.** Restez ferme, mais correct. Ce n'est pas parce qu'un joueur exige quelque chose qu'il doit l'obtenir.
- **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 préoccupez pas des détails.
- **Tous les maîtres de jeu font des erreurs.** Reconnaissez-le et dépoussiérez 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 géré quelques aventures, vous prendrez l'habitude. C'est comme l'entraînement au combat : vous pouvez trimer comme un fou, vous n'êtes pas vraiment formé tant que vous n'avez pas plongé dans un vrai combat.

Le plus important, c'est d'avoir la bonne perspective de ce jeu. Vos joueurs doivent avoir le sentiment de vivre leur propre bande dessinée des Méta-Barons. *Assurez-vous qu'ils s'éclatent. Tout le reste se mettra en place. Tenez-vous-en à ces principes de base et tout ira bien.*

Pour la suite, je vous place aux bons soins de Wortrig, un laborieux Mentrek qui garde les règles du jeu stockées sur les micropuces de son bio-ordinateur crânien. Ne vous laissez pas abrutir par toutes ces données. Ne gardez en tête que les règles que vous jugez vitales pour votre jeu. Si vous passez trop de temps à lire et à relire ces règles, il est possible que vous manquiez l'essentiel de ce qui fait le jeu, et que vous ne vous amusiez 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. *Mentrek déplombé, 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 outrepasser 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 crânien. Si vous révisez 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 se 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 devront atteindre en lançant les dés. Vous pourrez ainsi leur attribuer le statut de gagnant... ou de perdant.
La deuxième section concerne les « Scènes et Rounds ». Les scènes s'utilisent 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 rounds, 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 tentent 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 *Paléo-armes* de 5D+2 du 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 *Paléo-armes* de 5D+2. Ses quatre dés normaux font 1, 2, 5 et 6. Son Méta-Dé (celui d'une autre couleur) tire un 2. Après l'ajout du +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 *Paléo-armes*. 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 :

- Additionner 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 *Paléo-armes* de 5D+2. Il tire 3, 4, 2 et 5 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, en l'occurrence cinq. Lucardo obtient donc 3, 4 et 2. Après addition de son code dé de +2, son score final est de 11.

La 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 ce Méta-Dé ? Le Méta-Dé symbolise la nature souvent tortueuse du destin et de la chance. Parfois, les personnages ont une veine incroyable... d'autres fois, on dirait qu'ils sont maudits !

Par exemple, Othon von Salza est un guerrier ultime, qui a fait tomber bien des Endogardes à la Bataille de Marmola. 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 pimentent 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 abominable, s'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, plutôt 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'est-ce qu'on fait maintenant ? ».

Les complications doivent être justes et équilibrées : si elles mettent les personnages en péril, il faut leur laisser une porte de sortie. Le but suprême, c'est de stimuler les personnages, de faire appel 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 manqueront à l'appel.

Exemple : Othon et sa famille taillent un bloc de marbre massif sur Marmola. Othon utilise son hyperlaser, mais il tire un 1 avec son Méta-Dé pour sa compétence 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'épyphite.

Évolution de l'histoire

Othon devra affronter cette nouvelle réalité... mais c'est cette menace qui pose un nouveau défi au 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 bâillements !

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 détournées.

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 fixée à sa ceinture perd sa goupille. Le personnage n'a que quelques secondes avant la déflagration...
- Un personnage passe une planète au scanner, mais il détecte quelque chose d'erroné ou loupe des informations vitales. Dans le premier cas, le personnage va croire que la planète abrite une petite base pirate, et dans le second, il ne remarquera pas la base, convaincu que la surface est inhabitée.
- Le personnage approche discrètement d'un adversaire, quand soudain le signal d'appel de son vidéo-com portatif retentit... Appel reçu, attaque fichue.
- Une arme ne fonctionne pas, s'enraye, 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 notre personnage est à découvert sur un champ de bataille.
- Le personnage est en train de marchander avec un vendeur, lorsque quelqu'un intervient et propose un prix plus élevé. C'est primordial si cet objet est requis pour poursuivre l'aventure, 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 mouchard de filature, mais ce mouchard est découvert, jeté ou volé. À présent, les poursuivants courent après du vent et la cible s'esquive.
- 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 fixez 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'Emperoratriz le gouverne.*

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 mi-distance 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 proportion d'entre eux rattachée 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 assez éloignée 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 Palais 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 sûrement un véhicule en bon état au milieu d'une bataille en effectuant des manœuvres « démentielles ». Soudoyer des administratifs 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 Cétacyborg d'une seule main avec un bon vaisseau et une poignée de missiles tri-H. Affronter des hordes de sorcières Shahda-Oud, détruire leur monstrueuse idole et en sortir vivant pour le raconter.*

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 :** Martius 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 *Survie* 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 havre naturel pour la faune sauvage (bons repas en perspective !).
> Un peu plus tard, Martius 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 *Survie* de difficulté moyenne. Comme Martius veut achever son travail avant que l'orage ne frappe, le maître de jeu élève le niveau de difficulté à 15 pour refléter le temps réduit dont Martius 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 « Attributs et Compétences ».

Jets d'opposition

Lorsqu'un personnage « agresse » un autre personnage, chacun procède à son jet de dés : le score le plus élevé gagne. Il s'agit d'un « jet d'opposition ». S'il 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 *Paléo-armes* pour représenter

bottes et parades. 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 *Jeu*. Le score supérieur rafle la mise.

• Un fournisseur et un personnage joueur 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 *Négoce*. 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 surpuissant.

Voici quelques situations où les maîtres de jeu peuvent utiliser les modificateurs :

• Les personnages font une course de vaisseaux dans un canyon étroit. Si l'un d'entre eux connaît le terrain et a une bonne expérience des courses, il peut obtenir un bonus de +5 pour son jet de *Pilotage*.

• Les personnages tentent de s'évader 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 battent en duel avec leurs armes ancestrales. L'un d'eux a fait reculer l'autre contre la paroi d'une falaise. Son opposant n'ayant plus qu'un espace de manœuvre limité, le personnage obtient un bonus de +5 pour son jet de *Paléo-armes*.

***Remarque** : il n'est pas nécessaire d'associer les modificateurs avec les niveaux de difficulté mais... vous pouvez les appliquer pour justifier de niveaux des 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 sais 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-mot quelque chose comme « Tu laisses tomber ou... tu veux 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 Martius 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, jeter les dés et établir le résultat de l'action.

Le *Jeu de rôles des Méta-Barons* mesure le temps de jeu en deux phases : les scènes et les rounds.

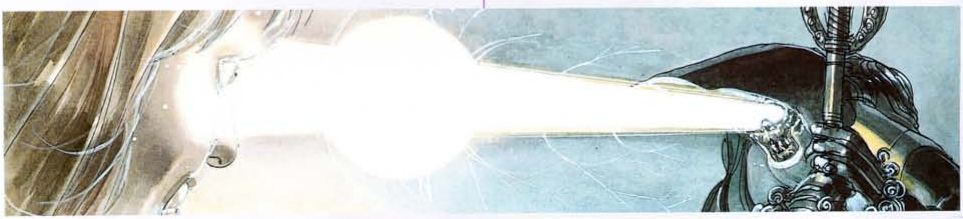
Scènes

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 Marmola de l'Empereur et L'Impératrice escortés par les bistouris 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 Martius, l'explorateur non violent, dans une aventure menée par Steph, qui est le maître de jeu.

Steph : Tu atterris sur la planète AA-297, sa désignation astrographique. Depuis ton vaisseau de surveillance, tu repères à l'horizon un affleurement rocailleux qui s'élève au-dessus 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 la zone.
Steph : Cela te prend à peu près une demi-heure pour traverser à pied la lande poussiéreuse.
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 atteins ces à-pic, tu n'as rien vu bouger.
Jeff : Ça va prendre plusieurs minutes de grimper au sommet...

Rounds

Les maîtres de jeu doivent ralentir 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. Jets d'initiative
2. Jets d'actions

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 les scènes.

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 cet 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 agirez 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-après). Un personnage ne peut pas dépenser de Points de Personnage ou d'Amarax 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'Arcol 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 Têtes Rasées (les mercenaires tatoués du tripot) émergent en pleine lumière et braquent leurs supra-pistols dans votre direction. " On n'aime pas les curieux ! On n'est pas vraiment gentils avec les types qui se mêlent de nos affaires... ", balance le chef ».
Martius, le personnage de Jeff, n'a qu'une *Perception* de 3D. Les personnages respectifs de Chris et de Cathy, Lucardo et le privé Larryn, ont chacun 4D de *Perception*. Les deux joueurs décident que Cathy lancera le jet d'initiative, parce qu'elle est vernie ce soir. Elle tire le jet d'initiative et obtient 16.
Parmi les personnages du maître de jeu, c'est le chef des Têtes Rasées qui a la *Perception* la plus élevée, de 3D+2. Steph jette les dés et obtient 11.
Les joueurs remportent le meilleur score et après discussion, ils décident donc d'agir les premiers.

2. Jets d'actions

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 deuxièmes 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'Amarax. Les joueurs

peuvent dans certaines circonstances utiliser un Point d'Amarax 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'Amarax avant de lancer les dés. En revanche, les joueurs peuvent recourir aux Points de Personnage après un jet de dés médiocre, qu'ils peuvent ainsi améliorer.

Actions multiples. Les personnages peuvent tenter d'allier 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 code dé complet de la compétence.
- Si un personnage combine deux actions dans un round, on retire 1D à chaque jet du 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 : Steph vient de décrire la scène aux joueurs. Chacun procède à son jet d'initiative et les joueurs qui ont gagné décident de commencer.

Steph : *Les Têtes Rasées ont un peu avancé dans la ruelle, prêts à faire feu. Vous faites quoi ? On va commencer avec Chris ou Cathy, puisque leurs deux personnages ont la Perception la plus élevée, à 4D...*

Cathy : *Tu peux y aller, Chris.*

Chris : *Merci. Lucardo sort son pistolet de défense et tire une fois, sans relâcher son attention.*

Steph : *OK, Chris, fais un jet d'Armes à feu.*

Chris : *Ma compétence Armes à feu n'est pas améliorée, alors je jette les 3D+2 de mon attribut Agilité. (Chris jette les dés). J'obtiens 19.*

Steph : *Les Têtes Rasées sont à environ 8 mètres de distance, alors ton tir est une action de difficulté moyenne (15). Avec un score de 19, tu touches sans conteste un des mercenaires. Fais le jet de dommages de ton pistolet de défense.*

Chris : *(les yeux rivés sur sa fiche de personnage) Je fais un jet de 3D pour les dommages infligés par mon flingue... Cela donne 10.*

Steph : *(fait un jet de Vigueur pour la résistance aux dommages de Tête Rasée et obtient 14) D'accord, tu as touché un mercenaire à l'épaule. Il est amoché, mais pas grièvement blessé. En fait... il a l'air fou de rage. Cathy, à toi, comment réagit Larryn ?*

Cathy : *Je vais dégainer mon Viper-pistol, tirer sur une des Têtes Rasée et essayer de m'esquiver pour trouver un abri.*

Steph : *Il y a une allée dans le coin qui conviendra très bien, je pense. Mais d'abord, tu jettes les dés. Comme tu tentes deux actions, les deux ont une pénalité de –1D.*

Cathy : *Hum... ça veut dire que je ne jette que 3D d'Armes à feu et d'Esquive au lieu de 4D. Est-ce que je dois faire les deux jets maintenant ?*

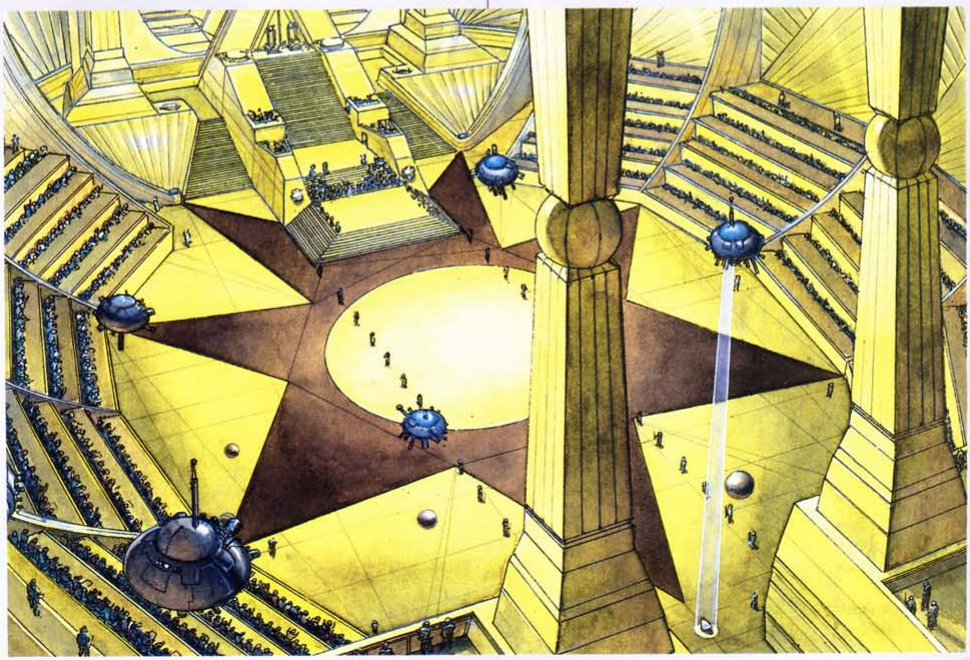
Steph : *Non. Pour l'instant, contente-toi du jet d'Armes à feu. Pour l'Esquive, nous attendrons que les Têtes Rasées attaquent.*

Cathy *(jette les dés) : J'obtiens un 15 pour ma compétence Armes à feu.*

Steph : *Toi aussi, tu as touché une des Têtes Rasées. Nous allons voir la gravité de sa blessure.*

Cathy *(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 Tête Rasée et obtient 13) : Tu as touché une autre Tête Rasée, mais il a une paralysie minime. Désolé, mais ces mercenaires sont résistants. Que va faire Martius, Jeff ?

Jeff : *Je fonce à couvert. (Jeff jette les dés). J'obtiens 15 pour mon jet d'Esquive.*

Steph : *Comme dans ce round, tu te contentes de l'esquive, les Têtes Rasées vont devoir faire un gros chiffre pour t'atteindre. Ils ont quand même une chance de faire feu sur toi. Les cinq sont toujours là, mais deux sont paralysés et leurs jets vont subir des pénalités.*

Chris : *Hum, je crois qu'il vaut mieux que je m'esquive...*

Steph : *D'accord, dans un instant, on en viendra à ton Esquive et à celle de Larryn...*

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 *Paléo-armes*.

Un personnage peut attendre d'être attaqué avant d'utiliser une compétence de riposte, ou l'inclure dans ses actions à accomplir durant le round. Dans l'exemple ci-dessus, Cathy prévoit le tir puis l'esquive pour Larryn. Chris, lui, pense uniquement à s'esquiver quand il s'aperçoit qu'il affronte cinq Têtes Rasées teigneux, 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 opposants vont 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 pâtir 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, reportez-vous au chapitre « Combat et Blessures ».

Exemple : Les personnages ont tous choisi leurs actions de départ. A présent, c'est au tour des Têtes Rasées 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 Têtes Rasées les atteignent.

Steph *(s'adressant 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 : *Larryn fait un jet de 3D. (Cathy jette les dés) Super, 15 !*

Chris : *Euh... Avec la pénalité de –1D, l'Esquive de Lucardo descend à 2D+2. (Chris jette les dés). Douze, c'est un bon score ?*

Steph : *Nous allons voir... Pour faire bonne mesure, disons que deux mercenaires tirent sur Larryn, deux sur Lucardo et un sur Martius. (Il jette 5D pour la compétence Armes à feu des Têtes Rasées, en suivant bien qui tire sur qui et lequel de ces deux mercenaires a une pénalité de –1D pour une paralysie partielle. Ses résultats sont 14, 15, 26, 12 et 21.) OK, l'agresseur de Martius obtient 21, mais cela ne suffit pas, vu que notre explorateur consacre tout le round à l'Esquive. Les deux qui tirent sur Larryn ne parviennent pas à battre le 15 d'Esquive qu'elle a obtenu. C'est raté, même si un mercenaire s'est beaucoup rapproché d'elle. Une des Têtes Rasées qui a fait feu sur Lucardo le manque avec un 12, mais l'autre atteint sa cible : son score est de 26 contre un simple 12 pour le jet d'esquive de Lucardo.*

Chris : *Aïe ! Qu'est-ce qui se passe maintenant ?*

Steph : *Nous allons voir l'étendue des dégâts...*

Quelques conseils

Paradoxalement, ces règles de jeu très précises visent à rendre le jeu plus divertissant. 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.

Accélérer 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.

Parfois, 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 tergiverse 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 tué, lorsqu'il vient de passer son tour...

Jeu de rôles contre jet de dés

Essayez de combiner le rôle joué 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 conçus 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'au 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 couloir.
- 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 Poursuites ».
- Faire un jet de *Vigueur* pour résister aux dommages dans un combat. Un personnage (même blessé) fait toujours son jet de *Vigueur* pour résister aux dommages, mais les maladies ou les accidents peuvent réduire les dés du jet *Vigueur* 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 dés 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 E/S.
- Piloter très lentement un véhicule sur terrain modéré, facile ou très facile. Ce « mouvement prudent » est expliqué dans le chapitre « Mouvement et Poursuites ».
- 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. Alors 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 est qui 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, certaines requièrent une telle concentration que le personnage ne peut rien faire d'autre pendant le round (exemples : *Premiers soins, Ordinateur (interface/réparation)* ou *Pilotage*). Un personnage peut tenter d'accomplir plusieurs actions, mais la tâche sera lourde et vous devez rehausser les niveaux de difficulté.

Pour certaines compétences vous devez estimer le temps requis pour achever l'action.

Fiez-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, je lis dans vos pensées... « C'est quoi cet imbroglio de règles ? Jets d'initiative, qui commence et quand, c'est à qui le tour, j'ai la tête comme un chaudron... ». Je pourrais détailler tout cela en 2,5 micro-secondes, mais sans ordinateur bio-crânien, vous auriez du mal à suivre...

Voici deux options qui peuvent simplifier une partie. N'oubliez pas d'en parler d'abord à vos joueurs pour qu'ils sachent comment vous menez le combat.

Avantage aux joueurs. *Donnez l'avantage aux personnages joueurs. Permettez-leur de jeter les dés et d'accomplir toutes leurs actions les premiers 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 découvrez le rôle de maître de jeu, ou le jeu de rôles tout court, c'est une bonne option à utiliser.*

Combat simultané. *Autorisez 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 vos jets d'opposition. Exécutez simultanément les actions. De cette manière, si un personnage fait feu et esquive, sa cible, même touchée, a une petite chance de tirer et de l'atteindre aussi. Cela peut sembler plus complexe (vous demanderez au Père Noël un bio-ordinateur crânien !), mais le jeu tiendra tout le monde en haleine et vous détournerez les règles plus facilement, au profit d'une histoire pleine de suspense.*

pouvez la subdiviser en plusieurs sous-actions plus faciles. Les joueurs auront une meilleure chance de réussite, mais ils devront consacrer plus de temps à l'action.

> **Exemple :** Martius, le personnage de Jeff, se lance dans la réparation d'un moteur de son vaisseau d'exploration, endommagé par un atterrissage forcé. Steph, 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'alignement du système d'allumage. Cela prend une heure.
• Un jet de *Réparation instruments de vol* facile (10) pour calibrer les tuyaux de carburant et les circuits de commande du système d'allumage. Cela prend environ 15 minutes.
• Martius 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.

> **Example:** Martius 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 Martius 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 :** Martius 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 jeter 1,5 Dé, 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'apothéose de l'histoire !

Organisez plutôt un mixage 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 poussée d'adrénaline, pensez à des « événements » (gérés round après round) qui mettront 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 est verrouillée. Les personnages peuvent faire quelques jets de *Sécurité* 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 détalent 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 consument 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 glissante et suffocante 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 scélérat de l'histoire peut faire sa dernière apparition pour assaillir les joueurs. Il attend tranquillement à bord de son propre vaisseau que les personnages atteignent le hangar d'atterrissage... À ce moment précis, il fait exploser le mélange détonant monté sur l'unique vaisseau des personnages. À présent, un personnage désespéré prend son l'élan 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 scélérat prend la fuite et bien sûr, notre héros réussira à embarquer les autres personnages !

Il faut orchestrer des scènes qui plantent le décor et des rounds concentrés 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 »).

Contrôles 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 dé (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 dé 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. Rayez 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 riposte.

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 Gudrig 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. S'il se contente de superviser (sans mettre lui-même la main à la pâte), il fait un jet de compétence *Commandement* entier. S'il assure 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 minime.
• 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. Rien à voir avec une action à faire grosso modo.
• 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 quatrième vitesse (en une heure 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 compliquée, ou totalement imprécise. Les personnages ont un degré de compétence élevé ou travaillent ensemble régulièrement.

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 maints efforts ou une grande précision. Les personnages ont un niveau de compétence modeste ou ont déjà collaboré (disons 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 (quasiment) 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 ne se méprisent).

Méta-difficile (31+) : L'action est quasiment infaisable ou exige une degré de précision qui relève de l'impossible. Les personnages débutent 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 unir sa troupe pour une collaboration énergique. 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 de dés de compétence *Commandement*.

Exemple : Lancer Gudrig 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 (10) 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 (15). Lancer tire ses 6D de *Commandement* pour un total de 20 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. Retranchez 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'élevait à 15. 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 5D. Tous les mercenaires ne vont pas faire un jet de *Mécanique*. Seul celui qui a le code dé le 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 l'ennemi et l'artilleur 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 l'artilleur 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 améliorent les jets de dés les plus cruciaux pour votre personnage. Ces points sont plus nombreux que les points d'Amarax, 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 6 au total et relancez le dé, pour rajouter le nouveau résultat à celui déjà obtenu. Continuez ainsi tant que vous obtenez un six.

Exemple : Martius tente de réparer une unité de transmission sur son vaisseau d'exploration. Comme

il n'a pas amélioré sa compétence *Réparation/Instruments de vol*, il utilise son attribut *Technique* de 3D. Jeff obtient 2 et 3, et 3 avec son Méta-Dé, 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 de Points de Personnage dans un round ou une scène où il a déjà dépensé un point d'Amarax.

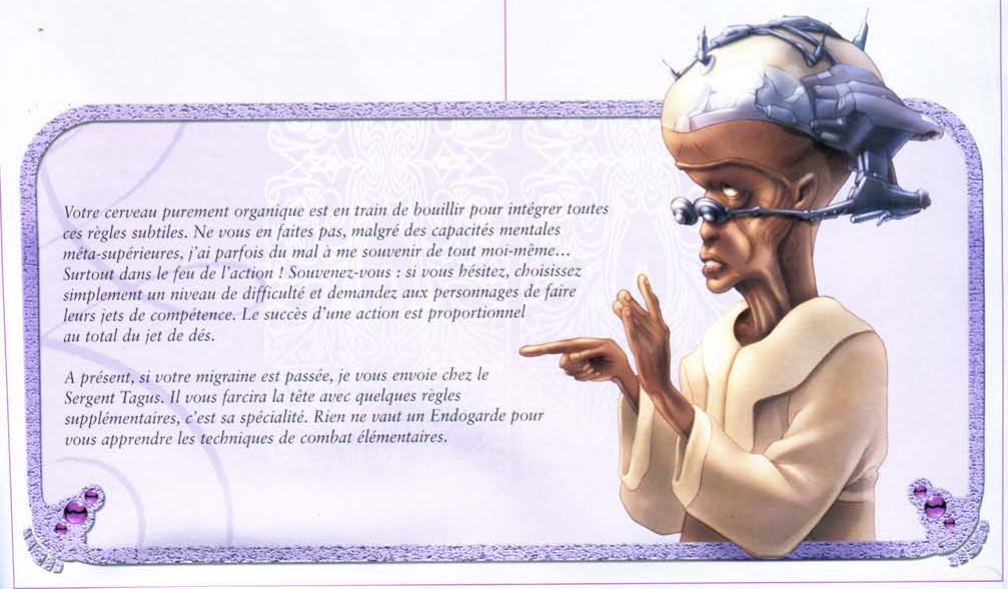
Deux compétences, *Paléo-armes* et *Arts martiaux*, permettent aux personnages de tirer deux dés par Point de Personnage utilisé. Les maîtres de jeu doivent lire attentivement la description de ces compétences, car les Points de Personnage utilisés de cette façon s'accompagnent d'une myriade d'effets sur le jeu et les jets de dés. En cas d'abus, les personnages peuvent perdre des points d'Amarax.

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 – notez que cela coûte souvent un point d'Amarax - 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 Martius. Si ce Point de Personnage est dépensé pour améliorer le jet *Technique* de Jeff, il fera effet pendantdeux heures, du moment que Martius se consacre exclusivement aux réparations de son vaisseau.



Votre cerveau purement organique est en train de bouillir pour intégrer toutes ces règles subtiles. Ne vous en faites pas, malgré des capacités mentales méta-supérieures, j'ai parfois du mal à me souvenir de tout moi-même... Surtout dans le feu de l'action ! Souvenez-vous : si vous hésitez, choisissez simplement un niveau de difficulté et demandez aux personnages de faire leurs jets de compétence. Le succès d'une action est proportionnel au total du jet de dés.

A présent, si votre migraine est passée, je vous envoie chez le Sergent Tagus. Il vous farcira la tête avec quelques règles supplémentaires, c'est sa spécialité. Rien ne vaut 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 Maganat 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 risqueriez - 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 seulement 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 cran et les tripes nécessaires pour résister et attendez l'arrivée des toubibs qui pourront alors traîner votre lamentable carcasse loin des tirs ennemis.

Ces règles constituent la dure et horrible réalité de la guerre et si vous ne les supportez pas, autant vous le dire tout de suite... je m'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 renom sont caractérisés par leurs accomplissements qui - en grande partie - naissent au cours des combats. La bataille de Marmola qui vit la victoire d'Othon von Salza sur la perfide Endogarde Noire est légendaire. Les nombreuses campagnes mercenaires d'Aghnar lui apportèrent gloire et richesse.

Les conflits 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 excitante. Et bien que les règles vous 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.

Utilisez 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 tireur 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 couteaux de lancer.

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 trépied pour des tirs de précision.
- Utilisez *Paléo-armes* 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 dé des 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 (5)
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 Tagus utilise un fusil Cogan pour tirer sur un pirate sans foi ni loi se trouvant à 100 mètres. Le fusil Cogan inflige 6D de dommages et possède les portées suivantes : 3-50/120/300. Étant donné que le pirate se trouve à une distance correspondant à la portée moyenne du fusil, Tagus devra effectuer un jet d'*Armes à feu* contre un niveau de difficulté moyen (15) afin de le toucher. Tagus 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. Tagus 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 utiliseront 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

Utilisez 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 chaises, 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 Tagus a décidé de combattre ce maudit pirate au *Corps à corps*. Il dégaine son électro-poignard et le frappe. Les caractéristiques du couteau indiquent que le niveau de difficulté à battre pour toucher un adversaire est Très Facile (5). La compétence de *Corps à corps* de Tagus est de 5D ; il jette donc 5 dés et obtient un total de 20. Il dépasse 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 *Bagarre* ou *Arts martiaux*. Si un personnage n'a pas amélioré sa compétence de *Bagarre*, il utilisera son attribut d'*Agilité*.

Les personnages devront égaler ou dépasser un niveau de difficulté Très Facile (5) pour effectuer des attaques utilisant *Bagarre* ou *Arts martiaux*. Si le jet d'attaque est égal ou supérieur au niveau de difficulté, l'attaque sera couronnée 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 utilisées (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 évité 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 désirerez 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, chaise, épée, etc.), vous pourrez 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 ne possédant ni arme, ni arme blanche naturelle (comme des griffes), vous bénéficierez d'un bonus de +10 à votre jet.
- ***Bagarre 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 pourrez utiliser *Bagarre* 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 Exosquelette.*** Si votre personnage conduit ou pilote un véhicule, un vaisseau spatial ou un exosquelette, vous pourrez faire une « esquive 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 (en milieux solides ou liquides) et *Exosquelette* pour l'utilisation d'un exosquelette. 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 Poursuites » 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 deviendra le nouveau niveau de difficulté que l'attaquant devra égaler ou dépasser pour toucher le personnage. Ce niveau de difficulté sera utilisé pour toutes les attaques du 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 placent accidentellement sous le feu de l'ennemi ou qu'ils se*

retrouvent sur le chemin du coup porté, en particulier lorsqu'ils tentent de réagir rapidement dans la confusion 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 supra-pistol pour faire feu sur le sergent Tagus. Tagus décide bien évidemment d'esquiver. Le pirate se trouve à courte portée et il doit égaler ou dépasser un niveau de difficulté Facile (10) pour toucher le garde. Tagus effectue son jet d'*Esquive* de 5D et obtient un score final de 18. Le pirate doit maintenant égaler ou dépasser ce score s'il veut toucher Tagus avec son supra-pistol. Si un autre pirate venait à se mêler au combat et attaquer Tagus en utilisant sa compétence de *Bagarre*, le niveau de difficulté pour le toucher en corps à corps serait Très Facile (5). Si Tagus désire parer cette nouvelle attaque, il devra utiliser sa compétence de *Bagarre* comme compétence de réaction. Le round suivant, deux pirates supplémentaires apparaissent et ouvrent le feu sur Tagus en utilisant eux aussi des supra-pistols. Le pirate déjà présent lors du round précédent se trouve à courte portée et doit battre un niveau de difficulté Facile (10) pour toucher Tagus ; les deux nouveaux arrivants se trouvent à longue portée - leur niveau de difficulté est donc Difficile (20). Le sergent Tagus esquive à nouveau et cette fois il obtient un total de 16. Malgré la différence de portées des trois pirates, ils devront tous égaler 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*, *Paléo-armes* 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 pendant ce round devront ajouter le niveau de difficulté de leurs attaques à ce total.

Exemple : Trois pirates ouvrent le feu sur le sergent Tagus : le premier se trouve à courte 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). Tagus 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'*Esquive* et il obtient un total de 13. Au lieu de remplacer le niveau de difficulté des différents gardes, le score final de 13 de Tagus est additionné au niveau de difficulté de chaque pirate lui tirant dessus. Le pirate se trouvant à courte portée devra égaler ou dépasser un score de 23 (son niveau de difficulté + le score d'*Esquive* de Tagus) pour toucher Tagus tandis que les deux pirates situés à longue portée devront battre un score de 33 ! Si un pirate supplémentaire se joignait à l'affrontement et tentait de frapper Tagus 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.

Dégainer une arme. Un personnage peut sortir une arme d'un étui ou d'un fourreau 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 dé 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 fusil Cogan 45 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 sonique 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 sonique 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 « 0-2/4/6/10 ». 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 subit 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'arme de leur adversaire afin de le désarmer.

Ajoutez +5 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 Tagus utilise son fusil Cogan pour tirer sur un pirate se trouvant à moyenne portée... la difficulté est donc Moyenne (15). Tagus a l'intention de viser le supra-pistol 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 augmenté de +5 pour un total de 20. Tagus devra alors égaler ou dépasser un score de 20 avec sa compétences d'*Armes à feu* s'il veut désarmer le pirate.

Les combats sont mortels !

Tout le monde pourra vous déclarer que les combats dans cet univers sont mortels. Si vous désirez survivre, essayez de ne pas vous faire toucher. Si quelqu'un ouvre le feu sur votre personnage, vos instincts primaires de combattant devraient se réveiller et vous obliger à esquiver. Si quelqu'un s'approche de votre personnage avec une arme de corps à corps, ne réfléchissez pas et parez son attaque.

Tout comme dans les bandes dessinées des Méta-Barons, *les personnages qui se font toucher par des tirs se retrouvent souvent sérieusement blessés ou même tués. Ne laissez pas cela arriver à votre personnage. Je n'vais pas m'amuser à frotter le sol pour faire disparaître le sang d'un personnage qui fut trop héroïque pour tenter une esquive !*

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 muret.

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 réglé 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'atteindra 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 déviera de sa trajectoire de 1D mètres.

Si la cible se trouve à moyenne portée, la grenade déviera de 2D mètres.

Enfin, si la cible visée se trouve à longue portée, la grenade déviera de 3D mètres.

Exemple : Quelques pirates regroupés derrière un mur en ruine ont réussi à coincer le sergent Tagus sous le feu de leurs supra-pistols. 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*, Tagus 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

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 subiront 3D de dommages chacun (comme l'indique les différents rayons d'explosion d'une grenade ainsi que les codes dés de dommages correspondants).

Esquiver des grenades. Les personnages peuvent utiliser leur compétence d'*Esquive* 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'esquiver - s'ils obtiennent un score de 18 ou plus, ils réussiront 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.

Relancer 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 relancer. 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 relancer.
Le personnage peut choisir une cible vers qui relancer la grenade ; le niveau de difficulté sera déterminé par la distance auquel on ajoutera un modificateur de +5 pour pouvoir réussir à la relancer rapidement (à moins toutefois que les personnages désirent prendre leur temps mais cela peut être très, très risqué). Les personnages peuvent également choisir de ramasser la grenade puis de la relancer aussi loin que possible - le personnage utilisera alors son *Lancer* ou son *Agilité*. Plus le score obtenu sera élevé, plus la distance à laquelle atterrira 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 relancé la grenade à courte portée. Si le jet est supérieur à la difficulté d'une moyenne portée - Moyen (15) - la grenade atterrira 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 relance 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 relancée 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

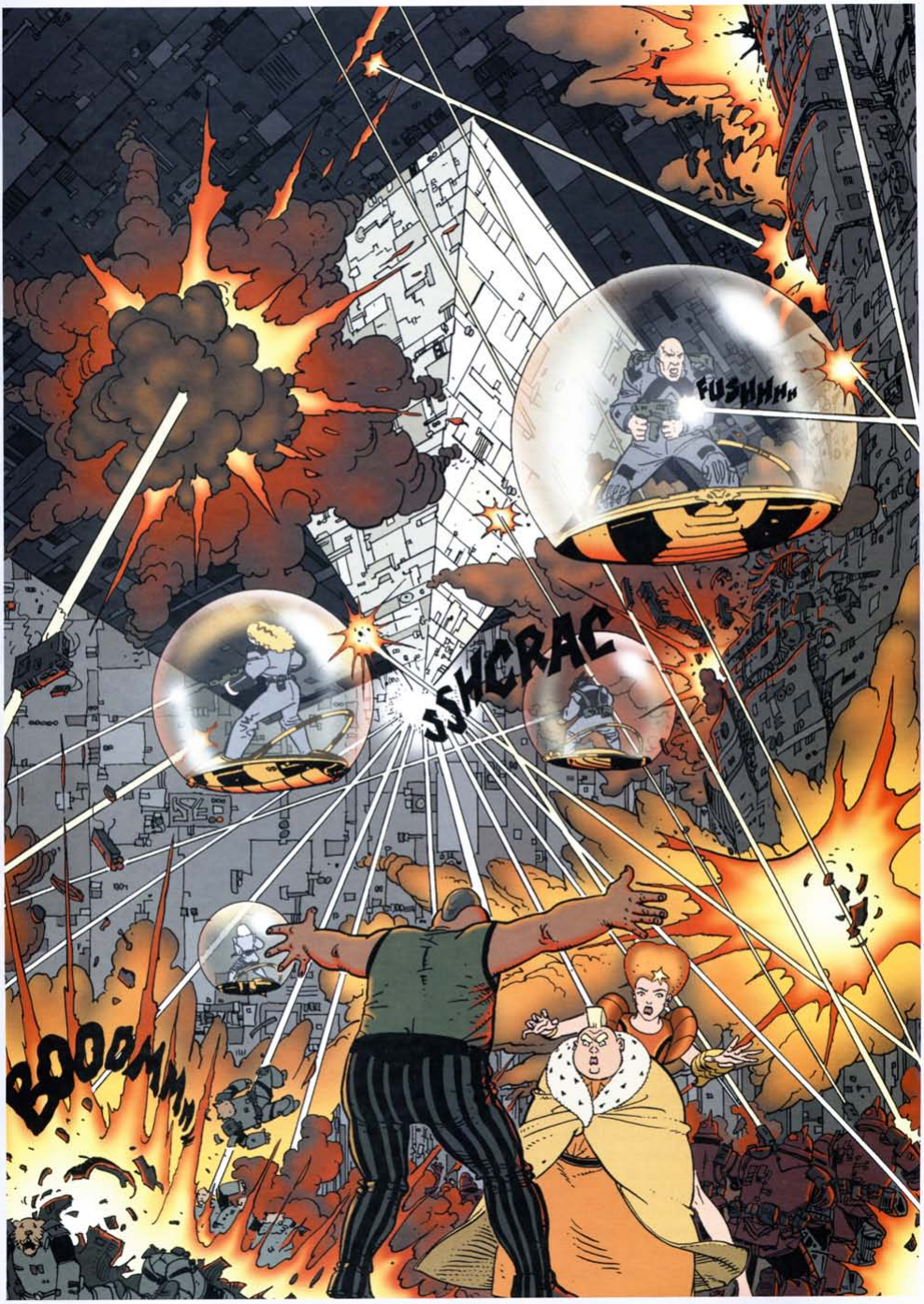
Il est plus difficile de toucher des personnages lorsqu'ils ne sont pas visibles et qu'ils se trouvent à couvert - quelque chose qui les cache de leurs attaquants.

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 l'ennemi, 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 obscurci par un léger nuage de fumée. Le sergent Tagus remarque des mouvements à proximité de la dernière position des pirates et il décide d'ouvrir le feu avec son fusil Cogan. La cible se trouve à moyenne portée - difficulté Moyenne (15) - et la fumée légère obscurcissant sa vison, 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 en stationnement, le bord d'un cratère ou des tranchées - ce qui leur procurera 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.


FUSHMMM
SSHCRAC
BOOOMMM

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 dé de *Vigueur* de la protection.

Protection	Vigueur
Porte en bois mince	1D
Porte en bois ordinaire	2D
Porte métallique ordinaire	3D
Porte blindée	4D
Porte 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 visé 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 :	La protection est :
de 0 à 5	Très légèrement endommagée
de 6 à 10	Légèrement endommagée
de 11 à 15	Gravement endommagée
de 16 à 20	Sévèrement endommagée
plus de 21	Détruite

Un personnage abrité derrière une protection peut subir des dommages en fonction des dommages reçus par la protection. Soustrayez les codes dés des dommages de l'attaque comme indiqué par le tableau ci-dessous.

La protection est réduite :	
Très légèrement endommagée	Sans effet
Légèrement endommagée	-4D
Gravement endommagée	-2D
Sévèrement endommagée	-1D
Détruite	Le personnage subit les dommages normaux

Exemple : Le sergent Tagus doit égaler ou dépasser un score de 15 pour toucher le pirate abrité derrière le bord du cratère et situé à moyenne portée 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 protégeant le pirate.

Disons que Tagus obtient un score égal à 20 ; il touche donc le bord du cratère. Le maître de 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 Cogan 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-pistol, il jettera 5D+2 pour résister aux dommages. Mais s'il effectue un jet de *Vigueur* pour escalader la falaise abrupte d'une

Trop de modificateurs !

Les combats dans le Jeu de rôle des Méta-Barons *devraient être rapides et acharnés. Mais ils deviendront vite ennuyeux, lents et méthodiques si vous devez à chaque round plonger votre nez dans cet 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 présents sur les champs de bataille lorsqu'ils ne suivent pas à la lettre les ordres reçus.

Et si les personnages affrontent un adversaire possédant une couverture ? Augmentez simplement quelque peu le niveau de difficulté si l'ennemi est partiellement abrité derrière une couverture peu résistante ou augmentez-la de façon plus importante s'il est quasi entièrement abrité derrière une couverture solide.

Sur le champ de bataille, vous n'aurez pas le temps nécessaire de sortir votre manuel de combat et de consulter des tactiques de combat. C'est la même chose dans le jeu - ne cassez pas l'action afin de chercher une règle à l'intérieur de cet ouvrage. Sachez réellement de quoi vous avez besoin avant de commencer une partie et débarrassez-vous du reste.

montagne, il ne jettera que 3D+2 - ce qui correspond à sa *Vigueur* naturelle.

Certaines 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 aime cette protection supplémentaire mais ses importantes compétences d'*Esquive* (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 retire son armure, il devra maintenant éviter certaines attaques en utilisant son *Esquive* de 4D et il utilisera sa compétence d'*Armes à feu* de 5D pour tirer.

Une armure peut ne recouvrir que certaines parties du corps ; si vous utilisez les règles optionnelles de localisation des blessures, les pièces d'armure deviendront importantes car elles ne protègeront que cetaine partie du corps.

Armures 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	Légèrement endommagée (-1 point de protection)
Inconscient	Gravement endommagée (-1D de protection)
Mortellement blessé	Sérieusement endommagée (inutilisable 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 (quels que soient les dommages qu'elles infligent).

Jet de dom. sup. au jet de vigueur :	L'arme est :
de 0 à 5	Très légèrement endommagée
de 6 à 10	Légèrement endommagée
de 11 à 15	Gravement endommagée
de 16 à 20	Sévèrement 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 sévèrement 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, consulter 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. Reportez-vous ensuite au tableau ci-dessus.*

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-Barons*, les « échelles » permettent d'indiquer la différence existante entre les différentes tailles des

objets. Vous devrez ajouter ou soustraire un certain modificateur aux jets d'attaque, d'esquive 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	6D
Croiseur	12D
Planète	24D

Lorsque des cibles de la même échelle ouvrent le feu l'une sur l'autre, ne tenez pas compte des modificateurs ; faites vos jets d'attaque, d'esquive 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 bistouri de l'Endogarde (échelle chasseur) ouvre le feu sur un cuirassé stellaire pirate (échelle croiseur). Le bistouri possède un modificateur d'échelle de 6D alors que le cuirassé 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 « esquive de véhicule »), elle devra effectuer un jet de Manœuvrabilité (ou d'*Esquive*).
- La cible de grande échelle ajoute le modificateur ajusté à son jet de *Vigueur* pour résister aux dommages ; l'arme de l'attaquant de petite échelle effectue ses dommages normaux.

Exemple : Le bistouri ouvre le feu sur le cuirassé. Le canon principal du bistouri a une commande feu de 2D et il inflige 6D de dommages. Le cuirassé ne possède aucune Manœuvrabilité (0D) mais il possède une *Vigueur* de 5D. Le bistouri ajoute le modificateur ajusté de 6D à son jet d'attaque pour toucher le cuirassé pirate. Si le bistouri touche sa cible, il infligera ses dommages normaux de 6D ; le cuirassé étant d'une échelle plus grande, il ajoutera le modificateur ajusté de 6D à sa *Vigueur* de 5D 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'*Esquive*.
- L'attaquant de grande échelle ajoute le modificateur ajusté à son jet de dommages.

Exemple : Le cuirassé pirate a survécu à l'attaque du bistouri de l'Endogarde et il revient au combat armé d'une de ses batteries de canons de défense. Le cuirassé ouvre le feu normalement. Étant donné que le bistouri 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 cuirassé touche le bistouri avec ses tirs de barrage, les pirates pourront ajouter le modificateur ajusté de 6D aux dommages de leur batterie. Le bistouri effectuera un jet standard de *Vigueur* 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'embuscade arriveront à portée des personnages cachés (quelques secondes avant que les personnages embusqués n'attaquent), chaque cible pourra faire un jet de *Recherche* 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'embuscade. 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 embuscades 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 aléatoirement quelle partie du corps d'un personnage est blessée par un tir (ou un coup). Lancez 1D :

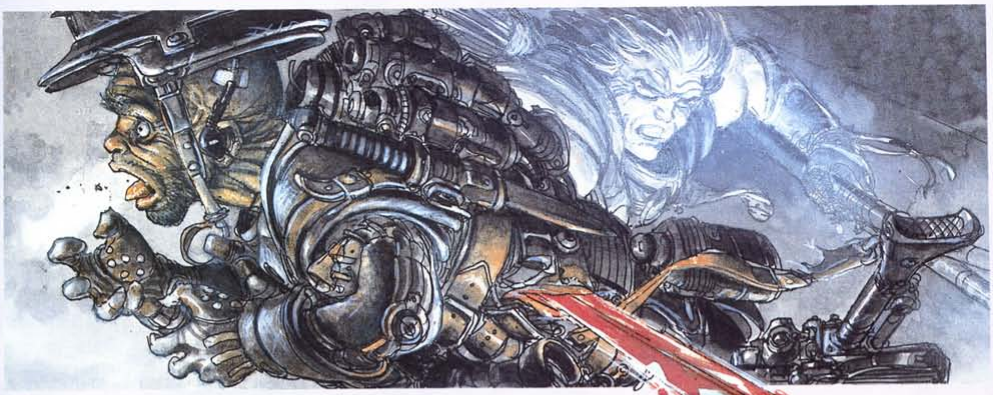
1	Tête
2-3	Torse
4	Bras (lancez un autre dé : 1-3 bras gauche ; 4-6 bras droit)
5	Jambe gauche
6	Jambe droite

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 Viper-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 *Vigueur* plus un bonus pour l'arme. Un électro-poignard possède un code dé de dommages de *Vigueur*+1D+2 - cela signifie que l'attaquant jette un nombre de dés égal à sa *Vigueur*, 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 *Vigueur* du personnage.



Concernant les attaques relatives à la compétence *Bagarre*, l'attaquant lancera sa *Vigueur* pour déterminer les dommages. Certaines créatures utilisant la compétence *Bagarre* pour attaquer possèdent des armes naturelles comme des griffes qui infligent « *Vigueur*+1D » ou « *Vigueur*+1D+2 » de dommages - lancez tout simplement le nombre de dés correspondant à la *Vigueur* de la créature puis ajoutez le code dé indiqué.

La cible d'une attaque effectue un jet de *Vigueur* pour résister aux dommages. Si le jet de *Vigueur* du personnage est supérieur au total des dommages reçus, le personnage est indemne. Si le jet de dommages est supérieur, référez-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 Vigueur :	Effet :
de 0 à 5	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 *Vigueur* de 3D. Tagus obtient un total de 17 pour ses dommages et le pirate obtient un score de 7 pour sa *Vigueur*, 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 dégaine son électro-poignard. Si Tagus touche le pirate, il jettera 3D+2 pour sa *Vigueur* ainsi que le bonus de 1D+2 du couteau 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'affectera » encore pendant une demi-heure à moins qu'il ne se repose pendant une minute.

Si un personnage subit un nombre d'effets sonné égal au chiffre situé avant le « D » de sa Vigueur, 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, medkits 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 (15) 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 Poursuites »).

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-medic ou si une personne réussit un jet de *Premier Soins* contre une difficulté Moyenne (15) en utilisant un medkit ; sinon il mourra (ceci est différent de la guérison d'un personnage avec un medpac ; 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 *Vigueur* 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 ensuite encore blessé, il deviendra inconscient.
Un des compagnons du pirate se fait aussi toucher. Il effectue son jet de *Vigueur* et obtient un score de 9 tandis que Tagus 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 *Vigueur* de votre personnage et sa résistance aux dommages. Si vous utilisez un point d'Amarax au cours du round où vous subissez des dommages, n'oubliez pas de doubler votre *Vigueur* 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 « sonné » 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 *Vigueur*. Le pirate devrait normalement être « blessé », mais étant donné que le bâton n'inflige que des dommages paralysants, le pirate s'évanouit pendant 2D minutes.

Règle optionnelle : **retenir ses coups.** Les maîtres de jeu pourraient permettre aux personnages utilisant les compétences *Paléo-armes* et *Arts martiaux* d'infliger moins de dommages que le résultat indiqué par les jets de *Vigueur* et de dommages. Cela reflétera le haut degré de discipline des personnages possédant ces compétences et les encouragera à faire preuve de miséricorde envers leurs adversaires. Par exemple, les jets de dommages et de *Vigueur* pourraient indiquer qu'un personnage usant de sa compétence d'*Arts martiaux* a blessé son adversaire mais le personnage pourra choisir de le sonner uniquement - il prouve ainsi sa clémence ou il peut aussi l'intimider 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 sus de la blessure permanente, la victime sera blessée, doublement blessée ou inconsciente - 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-medics.

Guérison naturelle

Un personnage peut guérir naturellement mais ce processus est beaucoup plus lent et plus risqué que les auto-medics. Le personnage doit se reposer pendant une certaine durée puis effectuer un jet de guérison : le personnage utilisera son code dé normal de *Vigueur* pour faire un jet de *Vigueur* et ainsi constater s'il guérit de façon naturelle.

Les personnages convalescents devront 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 *Vigueur* 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 *Vigueur* pour guérir.

Un personnage blessé doit se reposer pendant trois jours avant d'effectuer un jet de guérison.

Jet de Vigueur	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 Vigueur	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 Tagus 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 medkits

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 (av.)* pourra ajouter le code dé 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 *Premier 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 derniers retranchements - aucune autre tentative de *Premiers soins* ne pourra être tentée sur lui pendant une journée entière.

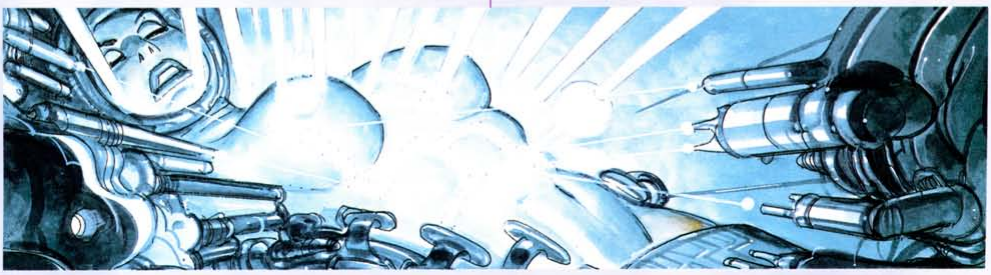
Les toubibs peuvent essayer de soigner plus d'une fois par jour un personnage à l'aide des *Premiers soins*. Pour chaque tentative supplémentaire de soigner les blessures, augmentez le niveau de difficulté du jet de *Premiers soins* d'un niveau.

Exemple : Le sergent Tagus est blessé sur un champ de bataille. Un toubib 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, Tagus 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 Tagus.

Un personnage peut tenter d'utiliser la compétence de *Premiers soins* sur ses propres blessures mais il subira une pénalité de -1D en sus d'autres pénalités que le personnage pourrait déjà avoir (si le personnage est par exemple déjà blessé ou inconscient).

Exemple : Le sergent Tagus est blessé (-1D à toutes ses actions) et il ne voit aucun toubib 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 Tagus est de 2D 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.

Medkits. Certains personnages peuvent transporter des medkits - ce sont de solides petites boîtes contenant divers médicaments, des coagulants, des pansements, des produits revitalisants, des drogues énergétiques et des petits instruments utiles pour le diagnostic des maladies - afin de soigner encore mieux les individus blessés sur le terrain. On en trouve communément à bord de la plupart des vaisseaux spatiaux et de nombreux personnages, en particulier les toubibs, en transportent afin de pouvoir soigner rapidement un personnage touché.
Les medkits offrent un bonus de +2D aux jets de *Premiers soins*. L'équipement se trouvant à l'intérieur de ces trousses de secours peut en règle générale traiter quelques patients - de trois à cinq jets de *Premiers soins*. Les maîtres de jeu devront informer leurs



joueurs lorsque les medkits 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 toubib 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 5D. Mais s'il utilise un medkit (ce que la majeure partie des toubibs transportent 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-medics, auto-docs ou « bot-docs » (le terme le moins flatteur les concernant) 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 (av.)* 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 (av.)* 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 convalescence.

Un personnage qui désire utiliser un auto-doc mais qui ne possède pas la compétence *Médecine (av.)* devra réussir un jet de *Premiers Soins* ou de *Technique* contre une difficulté Méta-difficile (31+). 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-medics 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 les 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 (kublars)
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 (av.)* 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'extrait de l'auto-medic, complètement guéri et prêt à retourner au combat. Si son contrat de travail ne couvrait pas les soins médicaux, ou s'il avait été un mercenaire, il aurait dû payer 2D+100 kublars 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 (av.)* 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 vous battre et éviter de prendre trop de coups. Mais les tirs au pistolet et les esquives ne représentent qu'une partie du plaisir des combats. Vous aurez besoin de savoir courir, sauter, piloter des véhicules et effectuer d'autres activités de bidasse. Pour ce faire, je vais vous laisser entre les mains du capitaine Chanadyne, un pilote privé. Elle n'est bien évidemment pas aussi bonne que moi, garde du Maganat, mais elle vous apprendra tout de même tout ce que vous désirez 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 surpeuplée, traversiez un champ de bataille dans un trankar grondant 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 Chanadyne, et

j'ai passé ma vie entière à piloter des vaisseaux. En tant que pilote privé, j'ai été engagée pour effectuer des missions de transport pour des personnes bien différentes - mercenaires, corporations des Maganats, nobliaux, pirates… J'acceptais toutes les missions qui me rapportaient suffisamment de kublars et me permettaient d'assouvir ma passion - le pilotage. Regardez la vérité en face : l'univers est immense, et vous ne pourrez 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 sauter aux commandes d'un cuirassé spatial et prendre part à un affrontement titanesque opposant des armadas 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 nous aborderons finalement plusieurs notions de combat : comment esquiver le tir des feux 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 » - sachez 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 véhicules intermédiaires avant de vous soucier finalement de piloter un Bistouri dérobé à l'Endogarde et d'ouvrir 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 supra-pistol 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/saut* ou son attribut *Vigueur*, et s'il manœuvre dans un milieu à gravité zéro, il utilise *Manœuvres en apesanteur*. Pour les déplacements inhabituels, comme la natation ou l'escalade, la vitesse de déplacement sera égale au tiers du Mouvement du personnage - le maître de jeu 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.

Déplacement précautionneux

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.

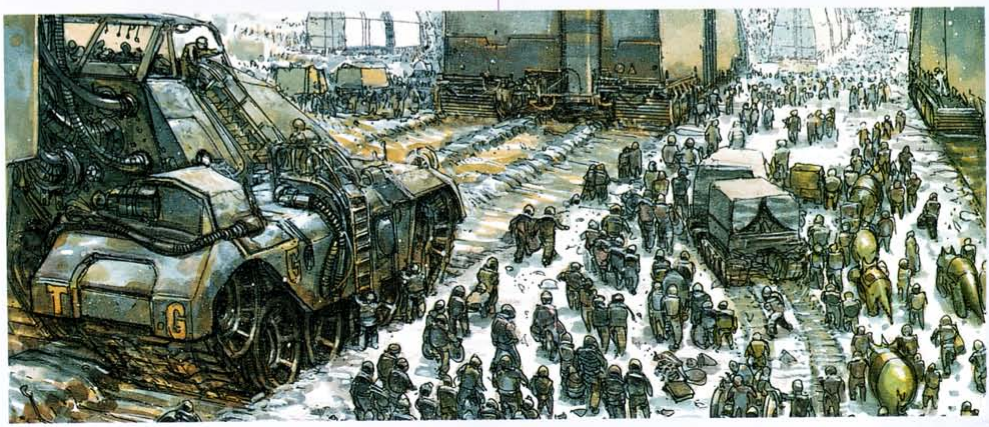
Exemple : Le capitaine Chanadyne possède une *Agilité* de 3D+1, une compétence de *Course* de 4D+1, une compétence d'*Armes à feu* de 5D+1 et un Mouvement de 10. Elle se déplace précautionneusement pour traverser le lit d'une rivière asséchée - un terrain Facile (10). Etant donné qu'elle se déplace lentement, elle n'a pas besoin d'effectuer de jet - elle se déplace donc automatiquement de cinq mètres. Si elle utilisait son pistolet de défense pour tirer, elle jetterait 5D+1 pour sa compétence d'*Armes à feu* car son déplacement est une action gratuite.
Chanadyne arrive ensuite au bord d'une rivière agitée. Elle désire 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). Chanadyne 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 : Chanadyne 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 3D+1, et sa compétence d'*Armes à feu* est de 5D+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 4D+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 - Chanadyne gravit péniblement quelques mètres avant de trébucher 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 : Chanadyne traverse une étendue d'herbe en courant - un terrain Facile (10). Elle possède 4D+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 trouée de cratères - un terrain Difficile (20). Le terrain est considéré Très difficile (30) car Chanadyne 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 folle

La course folle correspond à un déplacement à toute allure pour un personnage - sa vitesse de déplacement de croisière est quadruplée. Un personnage possédant un Mouvement de 10 se déplacera 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 esquive ou une parade !

Les terrains Très facile, Facile et Moyen voient leurs difficultés augmenter d'un niveau. Les terrains Difficile, Très difficile et Méta-difficile voient leurs difficultés augmenter de deux niveaux.

Exemple : Chanadyne veut traverser l'étendue précédente - Facile (10) - afin d'atteindre 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 esquiver le tir du garde si ce dernier venait à la toucher. Elle effectue son jet de *Course* et obtient un 16 - Chanadyne parcourt une distance de 40 mètres et atteint son vaisseau.
Imaginons maintenant que pour atteindre son vaisseau, Chanadyne doive traverser une forêt dense, envahie de broussailles et de fourrés. 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 35 à la difficulté. Chanadyne va devoir utiliser toutes ses ressources physiques si elle veut atteindre son vaisseau…

Déplacements 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 croisière, 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, Chanadyne décide de courir à toute allure et peut donc parcourir une distance comprise entre 20 et 40 mètres.

Accélération et décélération

Les personnages peuvent augmenter ou réduire leur vitesse de déplacement d'un ou deux niveaux par round.

Exemple : Chanadyne 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 croisière 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 Chanadyne 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 croisière. Elle ne pourra pas décélérer pour marcher lentement - déplacement précautionneux - ou pour s'arrêter complètement.

Déplacements 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) - augmentez 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*, effectuez 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 la natation, 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 natation, l'eau peut comporter de petits obstacles, comme des branches flottant à la surface, des récifs 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 natation, 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 larges excavations, des tunnels obscurs ou une étendue où les chutes de pierres sont fréquentes. Nager au beau milieu d'une violente tempête ou parmi des prédateurs en maraude.

Très difficile (30) : Se déplacer sur un terrain très dangereux, comme un champ de mines - ramper dans un conduit d'aération et éviter des ventilateurs en mouvement, se trouver à bord d'un vaisseau spatial sur le point de se désintégrer ou être accroché sur le toit d'un véhicule qui effectue des manœuvres dangereuses. Nager dans un mer démontée, sous la tempête, ballotté par des vagues énormes.

Méta-difficile (31+) : Terrain pratiquement infranchissable - courir au milieu d'une avalanche ou dans un couloir qui s'effondre, rempli de fumée et de pupitres de commande qui explosent sur le passage du personnage. Pour la natation, nager au centre d'un raz-de-marée 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 désire effectuer des manœuvres plus difficiles, comme courir entre des poutrelles métalliques 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 pourrez ajouter si nécessaire les modificateurs suivants :

+1–5 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, si ce n'est impossibles à réaliser en se déplaçant rapidement.*

Les personnages en mouvement désirent souvent réaliser des prouesses nécessitant l'utilisation combinée de plusieurs compétences - courir puis sauter au-dessus d'un fossé, ou courir puis escalader un mur. Les personnages devront effectuer leurs jets de déplacement, puis des jets d'*Escalade/saut*.

Echec des déplacements

Un personnage qui rate un jet de déplacement devra ralentir ou risquer de tomber et de se blesser. Calculez la différence de points existants entre la valeur du niveau de difficulté choisi et le résultat du déplacement manqué du personnage, puis consultez les résultats suivants :

1–3 : Faux pas. Le personnage perd l'équilibre pendant une seconde. Bien qu'il puisse terminer son déplacement, toutes ses actions au cours de ce round subiront une pénalité de -1D, en plus des pénalités pour actions multiples.

4–6 : Glissade. 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 -3D, et toutes ses actions du round suivant subiront une pénalité de -1D, en plus des pénalités pour actions multiples.

7–10 : 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 subiront une pénalité de -2D.

11–15 : Chute mineure. Le personnage chute au quart de la distance qu'il doit parcourir et subit quelques éraflures et contusions douloureuses. Il ne pourra pas entreprendre d'autres actions jusqu'à la fin round, ni lors du round suivant. Il subit quelques blessures mais ses dommages de collision sont réduits de -3D. Le personnage subit donc 1D de dommages s'il se déplaçait en courant à toute allure - il ne subit aucun dommage s'il se déplaçait plus lentement. Consultez la section « Collisions » ci-dessous.

16–20 : Chute. Le personnage chute et heurte certainement un objet proche. Il subit des éraflures et des contusions douloureuses - les personnages malchanceux peuvent se faire des foulures, des entorses ou pire. Effectuez un jet de dommages de collision standard.

21+ : 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 croisière	2D
Course	3D
Course folle	4D

Opposez ces dommages à la *Vigueur* du personnage, comme indiqué dans la section « Blessures » du chapitre « Combat et Blessures ».

Exemple : Chanadyne se déplace en courant et rate son jet de *Course* de 18 points. Elle subit donc une « Chute », trébuche, tombe et se fait mal. Elle subit donc 3D 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 esquiver une attaque. Un véhicule ne peut se déplacer qu'une fois par round.

Lorsque vous serez confrontés à des véhicules qui volent, 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 milieux solides ou liquides. La compétence *Exosquelette* est également considérée comme une compétence de véhicule lorsqu'un exosquelette 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 *Conduite* ou de *Pilotage* - ou toute autre compétence appropriée. Si le véhicule possède une caractéristique Maniabilité, vous pourrez 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 *Conduite* ou de *Pilotage*.

Sur des terrains Difficile, Très difficile et Méta-difficile, le personnage doit effectuer un jet de *Conduite* 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 Gudrig est sorti pour dénicher les positions de l'ennemi, aux commandes d'une jeep de reconnaissance. Il possède une compétence *Conduite* de 5D+2 et une compétence *Artillerie* de 5D. La jeep de reconnaissance possède un Mouvement de 45 - vitesse maximale : 130 km/h - et une Maniabilité de 1D+2. Il roule précautionneusement sur un sol onduleux - un terrain Facile (10). Lancer n'a pas besoin de faire de jet de *Conduite* - la jeep avance automatiquement de 23 mètres. S'il utilisait le canon arrière de la jeep, il jetterait alors 5D pour sa compétence d'*Artillerie*, car son déplacement est une action gratuite.
Lancer arrive ensuite dans un étroit et sinueux 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 Conduite de 5D et la Maniabilité 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 percuter 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 étendue 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 action. Il peut ouvrir le feu en utilisant le canon arrière de la jeep, mais cela sera considéré 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 *Conduite* et la Maniabilité 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 Maniabilité 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). Etant donné qu'il se déplace à grande vitesse, le terrain devient Très difficile (30) à traverser. Lancer additionne sa *Conduite* et la Maniabilité de la jeep, et obtient un résultat de 27 - il échoue donc. Pour connaître les conséquences de son échec, consultez la section « Echec des déplacements » plus loin.

Déplacement 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, augmentez la difficulté d'un niveau. Sur des terrains Difficile, Très difficile et Méta-difficile, augmentez 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 déplaçant à toute allure, le terrain devient donc Moyen (15). Lancer obtient un total de 21 avec sa *Conduite* et la Maniabilité 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 Méta-difficile (35). Lancer jette 5D+2 pour sa compétence de *Conduite* et 1D+2 pour la Maniabilité 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 « Echec des déplacements » plus bas.

Accélération et décélération

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 précautionneuse 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 prier !

Déplacements 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.

Déplacements 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 *Vigueur* toutes les 10 minutes.
Le premier jet de *Vigueur* est Très facile (5) - augmentez la difficulté d'un niveau pour chaque jet supplémentaire. Si le véhicule rate son jet de 1 à 10 points, il souffre d'une avarie - 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 *Vigueur* une fois par heure. La difficulté du premier jet est Très facile (5) et augmente d'un niveau pour chaque jet supplémentaire.

Difficulté des terrains

Très facile (5) : Conduire sur des surfaces artificielles, planes et ne comportant aucun obstacle, comme des routes - conduire au milieu d'une circulation fluide, piloter un vaisseau atmosphérique ou extra-atmosphérique au-dessus d'une surface stable et plane.
Facile (10) : Conduire 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) : Conduire à grande vitesse au milieu d'une circulation dense - sur un terrain accidenté ou au milieu d'un orage violent sous un ciel zébré d'éclairs, 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) : Conduire un véhicule sur un terrain très accidenté - à flanc de montagne, dans un champ de cratères ou sous une pluie de météores. Mener une poursuite au milieu d'une circulation dense ou comportant d'autres obstacles majeurs, piloter un vaisseau à répulseurs au milieu d'une forêt dense ou à travers un défilé sinueux.
Très difficile (30) : Conduire dans une cité pendant un tremblement de terre ou une bataille féroce - les balles fusent tout autour de votre véhicule, les bâtiments s'effondrent devant vous ou l'autoroute sur laquelle vous conduisez commence à s'affaisser.
Méta-difficile (31+) : Conduire ou piloter dans des situations pratiquement impossibles - tenter de naviguer à travers des marécages où les branches et les plantes bloquent la voie à chaque virage, foncer au milieu d'une immense machine de forage et tenter d'éviter de se faire broyer.

Manœuvres

Les différents niveaux de difficulté des terrains correspondent à des manœuvres standards : 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, utilisez les modificateurs suivants :

+1–5	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 impossible - seuls les meilleurs pilotes pourront réussir 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.

Tête à queue. *Véhicules terrestres, +6 à +15 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.

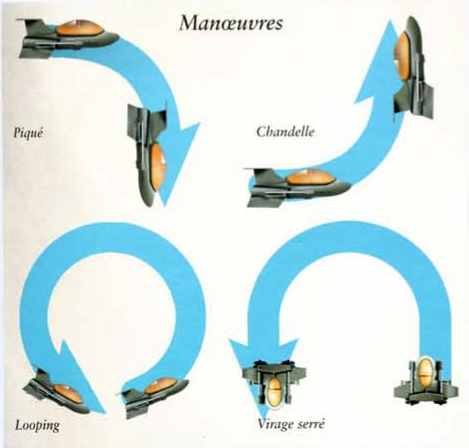
Chandelle ou Piqué. *Véhicules atmosphériques ou extra-atmosphériques, +6 à +20, voire plus selon la situation.* Le véhicule effectue une chandelle ou un piqué - angle extrême de 45° ou plus.

Virage serré. *Véhicules terrestres, atmosphériques ou extra-atmosphériques, +6 à +15 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, +5 à +20 selon la situation.* Le véhicule effectue un saut depuis un pont, 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, +15 à +25 selon la situation.* Le véhicule effectue un looping pendant le cours de toute son action.

Rotation. *Tous types de véhicules, +5 à +15, 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.



Echec 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 manqué du véhicule - consultez ensuite les résultats suivants :

*1–3 : **Léger dérapage.** Le véhicule effectue un léger dérapage, fait un écart, et le conducteur évite de justesse 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 : **Dérapage.** Le véhicule échappe de justesse à une perte de contrôle et ne parcourt que la moitié de son déplacement initialement prévu. Toutes les actions du pilote subissent une pénalité de -3D jusqu'à la fin du round - toutes ses actions lors du round suivant subiront une pénalité de -1D, en plus de celles pour actions multiples.*

*7–10 : **Vrille.** Le véhicule ne parcourt 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 -3D ; consultez la section « Collisions des véhicules » ci-dessous. Si le véhicule n'a rencontré aucun obstacle, il deviendra juste incontrôlable et ne pourra repartir ni 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 renverser, 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 du véhicule, ce dernier dérape de façon incontrôlable ou subit une autre collision importante.*

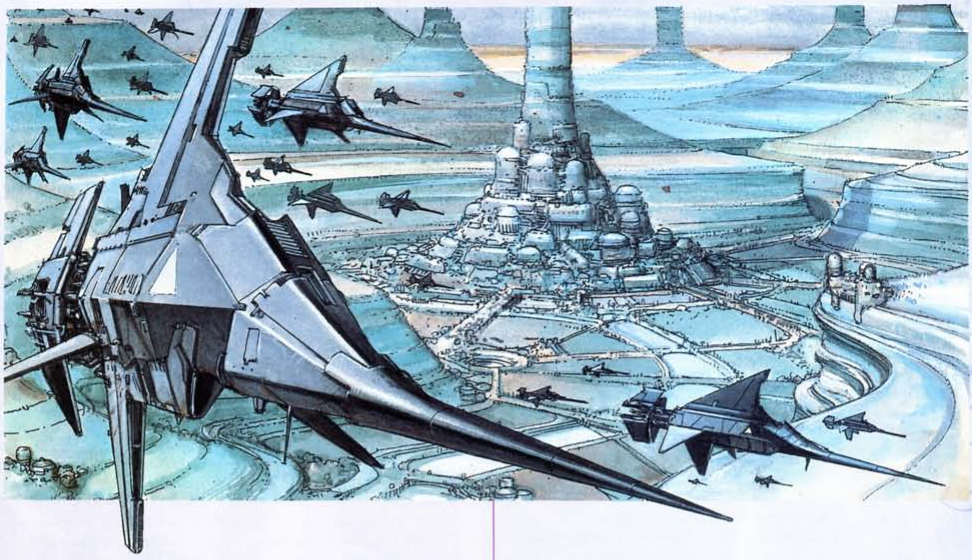
Collisions des véhicules

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 arrière/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 n'obtient qu'un résultat de 6 - ayant raté 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 *Vigueur* de la jeep.
Plus tard, Lancer rate encore un autre jet de déplacement - cette fois-ci, le jet est raté de 24 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 :

- Déterminez le niveau de difficulté pour toucher la cible, en fonction de la portée.
- L'attaquant effectue son jet de compétence - généralement *Artillerie* 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'*Artillerie* contre un niveau de difficulté Moyen (15) pour le toucher. Lancer possède 5D en *Artillerie*, 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 réaction 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 deviendra 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 0D - 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.

Effectuez l'esquive du véhicule - cette action constituera la seule action possible au cours du round. Le personnage effectue son jet de *Conduite* - ou toute autre compétence appropriée - et le jet de Maniabilité du véhicule, et y ajoute le niveau de difficulté de toutes les attaques dirigées contre le véhicule pendant ce round.

> **Exemple :** Plus tard, Lancer ouvre 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 ennemi décide d'effectuer une réaction totale avec une esquive de véhicule - il jette 4D, sa Conduite de 4D ajoutée à la Maniabilité de 0D, et obtient un score de 10. Etant donné que cette esquive de véhicule est une réaction totale, le nouveau niveau de difficulté de Lancer pour toucher le trankar est de 25 - le conducteur du trankar ne peut par contre rien 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.

Echelle. Assurez-vous de ne pas oublier les modificateurs relatifs à l'échelle pour le combat entre véhicules de tailles différentes.

Couverture. La majorité des véhicules procure une protection au conducteur et aux passagers transportés - elle est indiquée sous la forme Aucune, 1/4, 1/2, 3/4 ou Complète. Ajoutez les modificateurs relatifs à la couverture 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 visée et les dommages, ainsi que la cadence de tir et le rayon d'explosion, s'il en existe un.

Portées. Si une arme possède quatre portées, la première correspond alors à la portée à bout portant - 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 la mécanique qui maintiennent en place l'arme ne lui permettent pas de s'abaisser 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 bout portant. Tout ce qui se rapproche de l'arme à moins de 10 mètres est considéré comme inférieur à la portée à bout portant - la difficulté pour toucher est donc Très difficile (30).

Equipage. L'équipage d'une arme indique le nombre d'artilleurs nécessaires pour utiliser l'arme en combat. Une indication du type « Equipage : 1 » indique que l'arme peut être utilisée par une seule personne. Une indication du type « Equipage : 2 » précise que deux personnes doivent être présentes pour faire fonctionner l'arme, mais seule une des deux personnes utilisera sa compétence d'*Artillerie* pour toucher un adversaire. Si l'arme ne comporte aucune indication quant à son Equipage, cela signifie que le pilote lui-même peut l'utiliser pour tirer.

Maîtriser des poursuites cinématographiques

Bien que les règles susnommées vous permettent de déterminer tous les déplacements au cours de chaque round, vous devriez envisager d'adopter une approche plus « cinématographique » lorsque vous maîtriserez des poursuites ou des batailles entre véhicules durant vos parties.

Le combat cinématographique se concentre sur les personnages situés à bord de véhicules qui filent dans les airs, tandis que les feux ennemis fusent tout autour d'eux - déterminez un niveau de difficulté, laissez les personnages faire leurs jets de compétence, donnez une rapide description de ce que vous pensez imaginer et maintenez le rythme de la partie.

Que les véhicules soient distants de 140 mètres ou de 150 mètres n'est pas aussi important que de rendre exaltante la poursuite ou la bataille à laquelle participent les personnages des joueurs - elle devrait être tout droit sortie de la bande dessinée des Méta-Barons.

Combinez les rounds et les scènes afin de maintenir le rythme soutenu de la partie. Plutôt que d'effectuer des jets de dés à chaque round, regroupez plusieurs minutes de déplacement en une seule scène : laissez les joueurs choisir à quelle vitesse ils se déplacent et laissez-les faire quelques jets de Conduite - ou de toute autre compétence appropriée. Si les joueurs égalent ou dépassent le niveau de difficulté du terrain, ils ne rencontreront aucun problème - si leurs jets sont inférieurs au niveau de difficulté, ils devront alors ralentir ou risquer de subir une collision mineure.

Comparez ensuite les jets de Conduite de leurs adversaires aux leurs - si les personnages du maître de jeu se trouvaient bien loin derrière eux, mais qu'ils aient néanmoins obtenu de très bons résultats, ils pourront peut-être rattraper les personnages des joueurs. Si leurs adversaires ont obtenu des résultats médiocres, les personnages auront alors peut-être réussi à leur échapper. Une fois que vous aurez planté le décor, vous pourrez diriger l'affrontement round après round au fur et à mesure que le dénouement de la poursuite se rapprochera. Lorsque vous dirigez des combats round après round, n'hésitez pas à détourner les règles afin de favoriser la narration d'une histoire grandiose - estimez rapidement les portées, les difficultés des terrains et les niveaux de difficulté.

Concentrez-vous sur une narration palpitante - « Le trankar ennemi avançait en grondant dans la forêt, écrasant des centaines de buissons sous ses nombreuses et puissantes chenilles. Il dirige maintenant son canon principal sur votre jeep de reconnaissance puis il ouvre le feu ! Que faites-vous ? »

Cette méthode sacrifiera peut-être un peu au réalisme, mais le jeu n'en sera que plus fluide, et vous aurez la liberté d'ajuster les niveaux de difficulté pour correspondre au mieux aux besoins de votre histoire.

Pour de plus amples informations sur la maîtrise de telles scènes, consultez la section « Voyages sur de longues distances » plus loin dans ce chapitre, ainsi que le chapitre intitulé « Gestion des Combats ».

Rencontres

Lorsque vous préparerez une poursuite cinématographique, vous devrez avoir une idée générale de ce que les véhicules rencontreront. A quoi ressemble le terrain, quels obstacles devront affronter les combattants ? Vous devrez déterminer les éléments impliqués dans la bataille.
Certaines personnes peuvent esquisser 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 improviser les détails et les niveaux de difficulté des terrains : « Vous franchissez la colline à plein gaz et vous vous retrouvez face à un bosquet d'arbres ! Vous n'avez plus la possibilité de tourner. Effectuez vos jets de Conduite au moment où vous plongez au beau milieu des branches épaisses ! »
Vous pouvez pimenter la poursuite en créant plusieurs « rencontres » - ces petites choses qui peuvent compliquer l'action comme une mauvaise météo, un terrain particulier, des passants qui se retrouvent au milieu de la scène, des pièges des mines anti-véhicules placées à l'entrée d'un défilé, des avalanches causées par le bruit et la fureur de la poursuite… Tout ce qui peut en fait ajouter du piment à l'histoire.

Si les personnages sont par exemple impliqués dans une poursuite au milieu d'une cité, vous pourriez choisir d'inclure certaines des rencontres suivantes :
• Quelqu'un déboîte 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'aqueduc qui longe l'autoroute, 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 trompent de route, ils peuvent se retrouver en plein cœur d'un zoo ou d'un parc d'attractions immense. Ils devront réussir plusieurs jets afin d'éviter divers obstacles - les clôtures électriques qui entourent 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 toute part, 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 retransmet 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 pions 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 pions pour indiquer l'altitude de chaque véhicule volant. La possession d'éléments de décor permettant de visualiser le terrain entourant les véhicules est également de bon aloi, mais vous pouvez simplement vous contenter de dessiner la carte du 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 juste 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 mettront pas longtemps avant de déplacer eux-mêmes leurs véhicules tout en décrivant leurs manœuvres. Tout le monde appréciera ainsi encore plus la partie.
Lorsque vous préparerez des batailles importantes opposant plusieurs personnages, vous désirerez peut-être utiliser des plans et des pions - 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 caisses derrière lesquelles son personnage va se réfugier, ainsi que la position exacte des soldats ennemis. Tout comme avec les figurines de véhicules, les joueurs plongeront plus facilement dans le jeu et pourront 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 dirigez 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 portées des armes :
• Mesurez les distances horizontales et verticales séparant les véhicules.
• Divisez 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 30 mètres d'altitude au-dessus de lui. Trente mètres étant le plus petit des deux nombres, ajoutez 15 à 150 pour obtenir une distance de 165 mètres.

Périmètres de feu. La description des armes comprend également le périmètre de feu - la direction, ou les directions dans laquelle elles peuvent tirer. Le périmètre de feu des armes sont les suivants : avant, arrière, bâbord, tribord et tourelle. Les tourelles peuvent ouvrir le feu dans toutes les directions.

Eperonnage

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 ciblé.

Si le jet de *Conduite* du conducteur est inférieur au niveau de difficulté non modifié, le conducteur échoue - consultez la section « Echec 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 esquive 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.

> **Exemple :** Le trankar ennemi tente d'éperonner la jeep de reconnaissance de Lancer en se déplaçant à grande vitesse. Le terrain est Moyen (15) et, avec la distance séparant les deux véhicules diminuant peu à peu, le conducteur du trankar doit égaler ou dépasser un score de 25 avec sa compétence *Conduite* de 4D. Si le conducteur du trankar obtient un résultat inférieur à 15, il rate son jet de *Conduite* et subit un échec de déplacement. S'il obtient un résultat compris entre 15 et 24, il réussit son jet de *Conduite* et son déplacement, mais l'éperonnage échoue. Le conducteur obtient un score de 25 - en utilisant quelques Points de Personnage - et éperonne la jeep de Lancer avec le trankar. Le trankar se déplaçant à grande vitesse, il inflige 6D de dommages à la jeep de reconnaissance et ne reçoit lui-même que 3D de dommages.

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 *Vigueur* du véhicule - tout comme les jets de *Vigueur* 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 *Vigueur* du véhicule.

Si le jet de dommages est inférieur au jet de *Vigueur* du véhicule, ce dernier ne subit aucun dommage. Si le jet de dommages est égal ou supérieur au jet de *Vigueur*, reportez-vous au « Tableau des dommages des véhicules ».

Tableau des dommages des véhicules

Jet de dommages supérieur au jet de Vigueur :	Effect
0 à 5	Boucliers détruits/ commandes hors d'état
6 à 10	Légèrement endommagé
11–15	Gravement endommagé
16–20	Sévèrement endommagé
21+	Détruit

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 dés de 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 dés Maniabilité, ordinateur de visée des armes, dommages des armes et boucliers, jusqu'à la fin du round en cours et pour le round suivant. La Vigueur du véhicule n'est pas affectée.

Si un véhicule subit un nombre de résultats « commandes hors d'état » égal à son code dé 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.

> **Exemple :** Lancer 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. Lancer ne peut ni décélérer, ni accélérer ou ni changer de direction. La vitesse du véhicule et le terrain indiquent un niveau de difficulté Moyen (15). Si Lancer 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. A 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 encaisse 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 déplaçait à grande vitesse ou à toute allure, il s'écrase. Si un véhicule terrestre se déplaçait à vitesse de croisière ou précautionneusement, il effectue quelques embardées 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. **Surcharge des moteurs.** Les moteurs ou le générateur sont en surcharge et exploseront dans 1D round(s), 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 du contrôle du véhicule.

Détruit. Le véhicule est instantanément détruit. Tous les passagers encaissent des dommages - voir « Dommages des passagers ».

Perte de points de mouvement

Les pertes de points de Mouvement sont cumulatives. Un véhicule qui encaisse par exemple la perte de 1 point en 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 précautionneusement.
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 encaisser des blessures si un véhicule subit des dommages ou s'écrase. Utilisez votre bon sens pour déterminer si un personnage est ou non blessé. Lorsqu'un véhicule est détruit, l'explosion résultante tue normalement pratiquement tous ses passagers. En revanche, si les personnages 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 :
Légèrement endommagé	1D
Gravement endommagé	3D
Sévèrement endommagé	6D
Détruit	12D

Chutes

A 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 toujours 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)	Dommages
3–6	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.

Le 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. Le 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 précautionneux d'un véhicule - ce qui correspond à une marche lente pour un personnage - correspond au huitième de la vitesse à toute allure

Mouv.	Vitesse à toute allure (en km/h)	Mouv.	Vitesse à toute allure (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	260	750
25	70	280	800
26	75	295	850
28	80	330	950
30	90	350	1,000
35	100	365	1,050
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 350 - 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 précautionneusement, 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 2,88.

Exemple : Lancer conduit un trankar possédant un Mouvement de 23. Sa vitesse à toute allure est donc de 66 km/h.

Voyages sur de longues distances

Comme pour les poursuites, vous devriez utiliser une combinaison de scènes et de rounds pour couvrir les voyages sur de longues distances. Vous devrez 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'énormes créatures herbivores extrêmement stupides, qui ont la manie de croiser la route des véhicules en mouvement.

Bien 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 en contrôlant 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.

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 serez 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, attendant 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 assaillent des vaisseaux spatiaux 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'encours lorsque je voyage dans l'espace ? Comment me comporter lors d'un combat spatial ?

Asseyez-vous tranquillement, détendez-vous. Ecoutez 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 vaisseau spatial ?

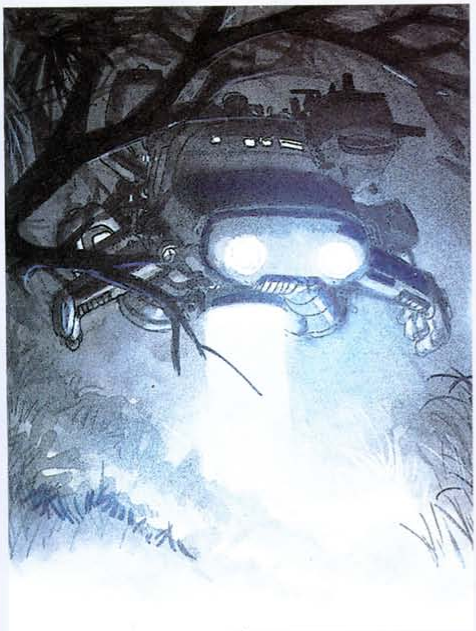
L'appellation « vaisseau spatial » désigne n'importe quel appareil susceptible de quitter l'atmosphère d'une planète pour voyager dans un système solaire et entre les étoiles.

La plupart des vaisseaux spatiaux modernes utilisent l'hyperpropulsion pour se déplacer d'une étoile à une autre, peu éloignée. Le voyage sur de très longues distances se fait plus généralement par le biais du réseau de tunnels spatiaux maintenu par les Techno-Technos. 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'hyperpropulseur ne peuvent passer par l'hyperespace pour se rendre dans d'autres systèmes, et les vaisseaux dépourvus d'autorisations officielles ne peuvent emprunter les portails Techno-Technos.

Il existe de nombreux types de vaisseaux spatiaux différents, mais l'usage veut qu'ils soient regroupés en trois grandes catégories génériques.

Croiseurs

Aussi connue 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 inclus les immenses vaisseaux militaires de l'Empire, les appareils pirates les plus importants, ainsi que les énormes transporteurs de troupes utilisés par les compagnies mercenaires 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 demandent un équipage doué dans diverses compétences de *Mécanique*, telles qu'*Artillerie*, *Astro-nav*, *Capteurs*, *Communications*, *Écrans 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 inclus les Bistouris Endogarde, les barges de débarquement mercenaires, ainsi que les vaisseaux de classe Ostrov fréquemment employés - et modifiés - par les mercenaires 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 dévastatrices. Mais leur fonction première n'est pas le combat.

Cette catégorie inclus les vaisseaux d'exploration, les navires utilitaires, les transporteurs lourds de la guilde marchande, les vaisseaux de transport d'hommes et de matériel, les transporteurs de recherche Techno-Technos, 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 Ostrov - et doté d'un équipage de plus de cinq personnes, obéira aux règles concernant les croiseurs. Les vaisseaux plus petits utiliseront les règles concernant les chasseurs. Les règles spécifiques concernant un vaisseau seront généralement précisées lors de sa description.

Comment puis-je me procurer un vaisseau ?

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 kublars 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 piteux 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 richissimes sont bien évidemment en mesure se procurer des vaisseaux dont le commun des mortels ne pourra que se contenter de rêver. Les compagnies mercenaires 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 Maganat possède sa propre flotte comprenant navires civils, transporteurs utilitaires 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 inhumaines, 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 Bistouri, à ses puissantes armures de combat et à ses armes de haute technologie.

Vous pouvez donc constater que les vaisseaux spatiaux sont particulièrement onéreux. 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'archétypes qui débutent le jeu avec un vaisseau spatial. Dans un tel cas, ils devront aussi penser aux contraintes liées à une telle possession - allégeance à un groupe important, dettes astronomiques, obligations complexes...

L'acquisition d'un vaisseau neuf 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 que puissent se procurer les personnages ne soit qu'un vieux transporteur, prêt à rendre l'âme. Bien sûr, il sera toutefois 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 onéreux. Les lois économiques et politiques veulent que de tels appareils ne soient pas à la portée d'individus ou de groupes susceptibles de les utiliser pour semer le trouble dans la société. Seuls les gouvernements planétaires, les compagnies mercenaires dûment mandatées par de puissantes corporations, et les organisations les plus puissantes pourront se permettre d'acquérir 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'agira toujours d'une négociation délicate et risquée. Il existe aussi une manière simple d'acquérir un vieux vaisseau : emprunter de l'argent à un seigneur de la pègre. En raison de lois de plus en plus draconiennes, il peut arriver que même le plus honnête des voyageurs spatiaux se voit contraint de faire appel à la pègre pour trouver quelques kublars - 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, en contrepartie de quelques faveurs, 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 kublars 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 mercenaires 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 mercenaires 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 n'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 organismes financiers officiels refusent de leur prêter 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, bénéficient 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 kublars, pour un court trajet jusqu'à plusieurs milliers de kublars, 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 inconsidérés de quelques membres trop zélés de l'Endogarde ou de l'administration impériale, désireux de démasquer de potentiels terroristes, contrebandiers ou tout autre individu susceptible de troubler l'ordre dans l'union des planètes.

Les personnages peuvent économiser quelques kublars 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 faisant payer jusqu'à 8 000 kublars 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 reculés peu ou pas desservis.

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 distance 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-spatiales...

Les pilotes utilisent les moteurs principaux pour quitter la surface d'une planète et manœuvrer avant d'effectuer un saut en hyperespace, loin 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 attenants. Tous les combats spatiaux ont lieu dans l'espace matériel - par opposition avec l'hyperespace. Les vaisseaux utilisent 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 débarqueront ensuite passagers et matériel.

Repères de déplacements dans l'espace matériel

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 sa plus proche voisine, 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'éventuels obstacles, tels que des champs d'astéroïdes ou des nuages gazeux.

Les pilotes effectuent fréquemment des micro-sauts en hyperespace 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

ils permettent des déplacements particulièrement rapides en comparaisons des heures de voyages requises pour un déplacement sub-luminique classique.

Hyperpropulseurs

Ces moteurs propulsent les vaisseaux dans une sous-dimension parallèle appelée hyperespace, 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 hyperespace peuvent franchir les distances incroyables séparant les étoiles en quelques heures.

Lorsqu'un vaisseau saute en hyperespace, 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 réglementaires peuvent rester jusqu'à cinq jours en hyperespace, avant d'avoir à réintégrer l'espace matériel pour refaire le plein. Il faut de un à cinq jours de voyage en hyperespace 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 méconnu.

La sous-dimension hyperespace est attenante à l'espace matériel. Par conséquent, si vous vous dirigez vers le centre de l'univers en hyperespace, 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 hyperespace alors que les petits objets - satellites, chasseurs, débris, astéroïdes - n'influeront 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 hyperespace soient extrêmement rares, elles sont aussi absolument mortelles.

Les astro-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'émerger de l'hyperespace prêt de leur destination tout en évitant les ombres hyperspatiales. Du fait des fabuleuses vitesses atteintes dans l'hyperespace, la marge d'erreur autorisée est souvent de l'ordre de quelques microsecondes.

Navordinateurs

Pour appréhender les complexités d'un voyage en hyperespace, la plupart des vaisseaux possèdent des ordinateurs de navigation - aussi appelés navordinateurs ou ordinateurs astro-nav - qui tiennent comptent des innombrables paramètres de vols en hyperespace Les astronavigateurs s'en servent pour déterminer les routes les plus sûres et les plus rapides à travers cette sous-dimension.

Les navordinateurs doivent prendre en compte une quantité impressionnante de données, dont l'emplacement des étoiles, des planètes, des masses stellaires importantes, des puits gravitiques, des champs d'astéroïdes, des géantes gazeuses...

Certains vaisseaux utilisent des robots astro-navigateurs pour calculer les coordonnées de sauts en hyperespace. 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'au calcul de ces routes.

Les pilotes humains particulièrement doués en astro-navigation peuvent aussi tenter de calculer les coordonnées de saut en utilisant des plateaux io ou d'autres aides au calcul, mais il s'agit d'une alternative dangereuse au regard de la fiabilité des robots ou des navordinateurs.

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 moins directes et moins fréquentées.

Lorsqu'une route devient fréquemment employée, ses dangers peuvent alors être répertoriés, 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 hyperespace puisse paraître des plus simples, une extrême prudence s'impose. Malgré les compte-rendus 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'hyperespace, mais il s'agit d'une activité extrêmement dangereuse. Les explorateurs effectuent ainsi des séries de micro-sauts, activant leurs capteurs après chacune de leurs sorties de l'hyperespace, pour n'atteindre 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'hyperespace.

En raison de la complexité des coordonnées astro-nav, il serait suicidaire de tenter de modifier la route suivie par un vaisseau en hyperespace - il est ainsi bien plus sûr de réintégrer l'espace matériel afin d'y calculer de nouvelles coordonnées, puis de repasser en hyperespace.

Comme les lois de la physique classique ne s'appliquent pas en hyperespace, tous les vaisseaux se déplacent sensiblement à la même vitesse dans cette sous-dimension. Tant qu'un appareil dispose de l'énergie suffisante pour mettre en route ses hyperpropulseurs, il pourra approcher de la vitesse de la lumière, puis sauter en hyperespace. 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 hyperespace. Bien sûr, savoir lequel des deux arrivera en premier dépend

Les tunnels Techno-Technos

Pour des voyages supérieurs à cinq jours en hyperespace, la plupart des gens utilisent les tunnels entretenus par les Techno-Technos. En disposant des codes d'accès, un vaisseau peut entrer par un portail et émerger par un autre portail, situé n'importe où ailleurs.

Véritable miracle technologique, ce réseau de tunnels a été établi - et reste entretenu - par les Techno-Technos. Il s'agit d'un ensemble de tunnels intra-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'ils se trouvent, peu importe 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 construire de nouveaux. Sans eux, les portails ne s'ouvriraient 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-nav à effectuer. Il doit faire confiance aux Techno-Technos pour l'envoyer vers le bon portail.

Si vous ne voulez pas emprunter les tunnels Techno-Technos, il faudra vous résigner à recourir à des méthodes plus traditionnelles et à sauter de système en système, rechargeant vos hyperpropulseurs tous les cinq jours et vous exposant ainsi aux attaques de pirates, aux inspections des douanes et aux astroports surpeuplés.

également de l'endroit où les pilotes décideront de réintégrer l'espace matériel, ainsi que des risques supplémentaires qu'ils encourront en sortant trop prêt 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 hyperespace pour voyager :

- Choisissez la difficulté du jet d'*Astro-nav*.
- Calculez les coordonnées du saut.
- Déterminez la durée du voyage.

Déterminer la difficulté du jet d'Astro-nav

La difficulté du jet d'*Astro-nav* peut aller de Très facile (5) à Méta-difficile (31+). La plupart des trajets sont de difficultés Moyenne (15), 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 Krleza a construit sa forteresse, demanderait un jet d'*Astro-nav* Méta-difficile (40), car ce monde n'est pas répertorié dans les navordinateurs.

Voici quelques modificateurs applicables aux jets d'*Astro-nav* :

+30 à la difficulté si le pilote n'a pas de robot ou de navordinateur pour l'aider à calculer sa course.
Doubler la difficulté si le pilote effectue un saut précipité - voir « Calculer les coordonnées du saut en hyperespace ».
+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 (novas, nébuleuses, trous noirs, champs d'astéroïdes...).

Exemple : Chanadyne prépare un trajet entre Dreer et Velox, un petit monde industriel. Le voyage devrait durer 4 heures, et le meneur de jeu estime que, comme il s'agit d'une route connue, le jet d'*Astro-nav* se fera avec une difficulté Modérée (15).

Si le jet d'*Astro-nav* du personnage est égal ou supérieur à la difficulté, le saut s'effectuera sans problème. Si le jet est raté de 10 points ou plus, le vaisseau ne pourra entrer en hyperespace, et un nouveau jet devra être effectué. Si le jet est raté de 1 à 9 points, le vaisseau entrera dans l'hyperespace mais il subira un « incident astro-nav ».

Calculer les coordonnées du saut en hyperespace

En plus du jet d'*Astro-nav*, un personnage doit aussi procéder à quelques calculs avant de passer en hyperespace.

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 hyperespace en un seul tour, au lieu d'une minute, mais la difficulté du jet d'*Astro-nav* est alors doublée, et il faudra recommencer le jet aussi longtemps qu'il n'aura pas été couronné de succès ou qu'il n'aura pas abouti à un incident astro-nav.

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 hyperespace

s'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.

Déterminer 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 demande 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'agira d'une succession de plusieurs sauts de cinq jours entrecoupés 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 hyperespace pour accéder au monde désiré.

Il n'existe aucune route repertoriée 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 *Méta-Barons* - peuvent pénétrer dans d'autres dimensions totalement nouvelles, court-circuitant l'espace matériel et l'hyperespace, 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 dérivants vous permettant de modifier à votre gré la difficulté du jet. Et si obtenir certaines coordonnées astro-nav peut donner lieu à bien des mésaventures, il suffit parfois de se rendre au siège de la guilde des pilotes pour se les procurer, en échange de quelques kublars.

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 un assaut 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 raté de 1 à 9 points, un incident astro-nav a lieu. Lancez 2D pour en déterminer les conséquences :

2. ***Hyperpropulseurs coupés et endommagés.*** *L'hyperpropulsion s'est coupée automatiquement afin que l'appareil évite un corps stellaire, mais de manière trop brusque, ce qui l'a endommagée. Un jet de Réparation/Instruments de vol de difficulté Moyenne (15) est nécessaire pour remettre les hyperpropulseurs 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 solaire, un vaisseau abandonné, une nouvelle race...*

3-4. ***Fluctuations radioactives.*** *Des émanations radioactives perturbent le fonctionnement de l'hyperpropulseur en allongeant ou en réduisant de façon aléatoire la durée du voyage. Vous pouvez ainsi ajouter ou retirer 1D heures à la durée du 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 du trajet de +/- 3D heures.*

5-6. ***Coupure d'hyperpropulsion.*** *Le navordinateur 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'endroit où il se trouve. Ce genre d'incident est bien évidemment propice à lancer de nombreuses aventures.*

7. ***Déviation de trajectoire.*** *Le vaisseau a complètement dévié de sa trajectoire et finit par sortir de l'hyperespace dans un autre système que celui initialement prévu. Une nouvelle route doit donc être calculée. Le système d'arrivée peut être colonisé ou inconnu. Encore un bon prétexte pour démarrer une aventure.*

8-9. ***Parasites spatiaux.*** *L'univers est peuplé de petits parasites qui s'installent sur les vaisseaux spatiaux. Ils se nichent dans les*

conduits exigus, grignotent les câbles électriques, défèquent sur des machineries particulièrement délicates... En bref, ces petites créatures sont susceptibles de provoquer les pires 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 spatioport ou sur une planète, certains d'entre eux sont capables de survivre dans l'espace et de s'accrocher à un vaisseau, lorsque ce dernier traverse l'espace matériel. Les parasites peuvent provoquer de très nombreux dommages et s'avérer particulièrement dangereux, lorsque le vaisseau est en hyperespace. Ils peuvent ainsi augmenter la durée du trajet - +1D jours - et infliger des dommages importants à l'hyperpropulsion, au navordinateur ou à d'autres systèmes tout aussi importants.

*10. **Panne grave.** Un appareillage de bord autre que l'hyperpropulsion - comme les moteurs principaux, le navordinateur, 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. **Collision, dommages graves.** Le vaisseau a percuté un objet stellaire. Les graves dommages - voir « Dommages des vaisseaux spatiaux » - qu'il a encaissés l'ont contraint à réintégrer l'espace matériel. 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 Survie contre une difficulté Moyenne (15) pour parvenir à revêtir une combinaison de survie dans le tour. 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 prennent 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 parfaire leurs compétences professionnelles telles qu'*Astro-nav*, *Capteurs*... Enfin, certains s'adonnent à leurs passions, qu'il s'agisse de modélisme, 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 gruau blanchâtre, pâteux 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, n'hésitez pas à passer sur le voyage s'il ne se passe rien de particulier, et reprenez l'aventure lorsque le vaisseau réintègre l'espace matériel.

Vous pouvez aussi tirer profit de ces voyages dans l'hyperespace. Les personnages peuvent ainsi rencontrer des individus intéressants lors d'une croisière - « Vous finissez par vous lier d'amitié avec cet homme d'affaire qui s'empresse 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 dernières 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 saboteur a-t-il embarqué en même temps que les personnages, ou des pirates 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 - tempête magnétique, 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* : 40/1D, 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.

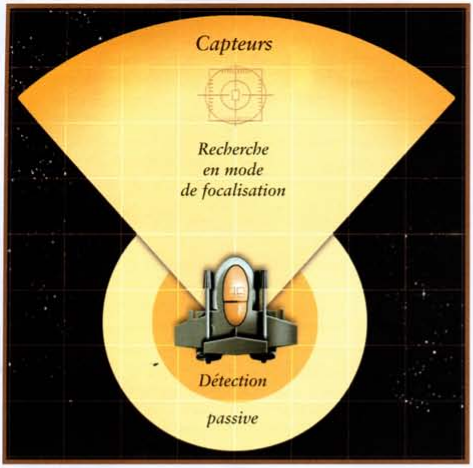
La difficulté du jet d'utilisation des capteurs dépendra notamment de la nature de l'examen effectué.

Vous pourrez ainsi concentrer 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 dit 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'obtiendra aucune information sur les zones délaissées. Il s'agit du mode de « recherche ».

L'opérateur peut utiliser ses capteurs de manière active, afin de récolter 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 contenteront 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 » dégagé pour fonctionner correctement, il est toujours possible de se dissimuler derrière une planète ou un autre corps céleste d'assez grande taille. Le fait d'interposer 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 manquent de discrétion.
• Un vaisseau peut aussi passer en mode silencieux en coupant tous les appareillages non-vitaux : moteurs, armements et écrans. 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 transporteur 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 leurres 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'écrans énergétiques qui diminuent ou éliminent leur empreinte énergétique. Ce matériel est particulièrement onéreux. Lorsque ces écrans sont activés, ils ajoutent un certain nombre de dés à la difficulté du jet effectué 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 interrogées 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 enregistrer leurs émetteurs de codes d'identification auprès du Bureau de Contrôle des Informations du Ministère des Affaires Commerciales Stellaires. Cependant, certains individus peu scrupuleux altèrent 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 astroports de la guilde marchande. Bien que de faux codes d'identification soient particulièrement difficiles à créer ou à trouver, et soient aussi très onéreux, ils peuvent grandement faciliter la vie de personnes désirant éviter de se faire remarquer. Il faudra compter plusieurs centaines de kublars 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'hyperespace, l'immense majorité des vaisseaux ne peut communiquer dans cette sous-dimension.

Emetteurs-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, si vous ne disposez pas d'une autorisation officielle pour en posséder un, les agences gouvernementales ont le droit de vous abattre à vue.
Emetteurs-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 envoyer des messages jusqu'à plus d'une centaine d'années lumière. Il est aussi possible d'utiliser ces appareils pour envoyer 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 spatioports, etc. Les spatioports possèdent d'ailleurs des fréquences spécifiques, réservées aux Annonces aux visiteurs - le canal AnnVi, fréquemment appelé « Annie » 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 spatioport.
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

vaisseaux puissent entendre ce qui se dit sur l'intercom, il est nécessaire d'utiliser des techniques d'espionnage classique - agent à bord, piratage des lignes, pose d'émetteurs-récepteurs qui renvoient les discussions...

Comms lasers. 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 comms lasers envoient des messages compressés en un flash laser d'une micro-seconde. Ce flash est une émission cryptée à la manière de l'antique paléo-morse. 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 comms 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 leurs ordinateurs de cryptage et de décryptage sont des machines particulièrement délicates. Les gouvernements sont très attentifs à l'utilisation d'un tel matériel. Actuellement, seuls des agents de l'empire humain ont le droit de l'utiliser.

Fréquences 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 hyperespace ou souffrent d'un malencontreux incident astro-nav.

Pirates

En dépits des vaillants efforts de l'Empire Humain pour éliminer 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'hyperespace. Les plus ambitieux de ces pirates hantent 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 férocité 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'image qui en est donnée dans les holovids, 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 tir de suprapistolet 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 xéno-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 xéno-biologiques suivent de très près sur la liste de ces dangers. Après tout, qui sait quelles créatures étranges et maléfiques peuvent décider de venir piller 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 seront dotées de technologies avancées permettant le vol en hyperespace. Elles pourront être pacifiques, avides d'explorations et de découvertes, ou belliqueuses et conquérantes.

L'Empire surveille attentivement les races les plus belliqueuses - l'Endogarde 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 inexplicable, afin de semer le trouble au sein de l'Empire. Ces individus sont les représentants de diverses idéologies illégales : les anarchistes, les nihilistes, les eco-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 cibles plus spécifiques, telles que les prothèses cybernétiques, les affichages holos ou les chansons dénuées 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 armeront 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 a toujours affirmé son désir de pourchasser et d'éradiquer de tels individus.

Mercenaires et corsaires

De très nombreuses factions tolèrent et emploient des unités mercenaires ou des corsaires. C'est ainsi que les conglomérats des Maganats embauchent des mercenaires afin d'assurer la protection de leurs transporteurs, de leurs croiseurs de plaisance ou encore de leurs vaisseaux administratifs - d'un autre côté, de nombreux gouvernements planétaires commissionnent des

corsaires 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 pourchassée par 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 impromptue à des voyageurs.

Douanes et patrouilles militaires

De nombreuses factions gouvernementales - que cela soit l'Empire Humain, le Techno-Pontificat, les Maganats, l'Ekonomat 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'Endogarde pour assurer son contrôle sur l'univers. Il arrive fréquemment que l'Endogarde ait à travailler en collaboration avec d'autres factions membres de l'Empire, qu'il s'agisse de forces coloniales ou d'unités des Maganats, afin d'assurer sa mission de maintien de l'ordre. L'Endogarde est aussi l'autorité suprême en ce qui concerne la sécurité des routes hyperspatiales. Ainsi, une rencontre avec un vaisseau de l'Endogarde est la garantie d'un rapide contrôle des codes d'identification du vaisseau. Il est aussi fréquent que l'Endogarde use de son droit d'aborder et de fouiller un vaisseau sans avoir à justifier cet acte. Enfin, tout vaisseau rencontré par l'Endogarde 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 Maganats, le Ministère Impérial du Commerce Stellaire - StellComm - est responsable des bureaux de douanes dans la plupart des astroports. Les douaniers sont chargés de contrôler les vaisseaux à quai 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'Endogarde 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 les distancer, et ils sont fréquemment escortés de quelques vaisseaux de l'Endogarde. Seuls quelques pirates particulièrement doués - ou chanceux - osent tenter de leur échapper, le temps d'entrer en hyperespace. S'ils y parviennent, ils seront alors généralement tranquilles, bien que l'Endogarde soit parfois parvenue à calculer la destination du vaisseau au regard de sa vitesse et de son angle d'entrée dans l'hyperespace.

Une fouille effectuée par l'Endogarde ou le StellComm n'est jamais une chose agréable. Vous ne pourrez faire appel à aucune cour de justice pour vous plaindre des actes des ces deux organisations. L'Endogarde et le StellComm se réservent le droit - qu'ils exercent fréquemment - de confisquer n'importe quelle cargaison sans avoir à fournir d'explication, et d'abattre 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 contrebandiers

Les routes de l'espace sont parcourues par une pléthore de vaisseaux marchands - qui vont des petits transporteurs légers indépendants aux titanesques croiseurs cargo des Maganats ou de la Guilde Marchande - dont un petit nombre pratique la 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 odieux et les plus cruels de tous : ils trafiquent des êtres pensants et vendent leurs « marchandises » aux plus offrants. Bien qu'ils n'osent pas agir n'importe où, de nombreux mondes reculés sont prêts à accueillir leur ignoble commerce. Les Maganats et les Techno-Technos encouragent même l'esclavage - qu'ils appellent le « servitude contractuelle » - dans quelques cas particuliers, notamment pour les travaux dangereux 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.

Dangers stellaires

La galaxie est pleine de périls dont doivent se méfier les voyageurs spatiaux : étranges nuées gazeuses, planétoïdes vagabonds, 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 hyperespace, que ce soit en obligeant le vaisseau à réintégrer l'espace matériel ou en provoquant des incidents d'astro-nav. 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

Vos joueurs désirent des combats spatiaux palpitants peuplés d'explosions, de poursuites endiablées, de fusillades mémorables. Il vous faudra répondre à leurs attentes.

Les scènes de combats spatiaux obéissent aux même 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 décompte précis de chaque mouvement, tour après tour.

« Tandis que vous plongez au cœur de la ceinture d'astéroïdes, vos capteurs vous indiquent que les chasseurs Ostrov des pirates s'approchent de vous. Faites un jet de *Pilotage*... 22, génial ! Votre vaisseau parvient à se faufiler derrière un astéroïde tandis que les chasseurs contournent un immense bloc venant à leur rencontre. Laissez-moi le temps de faire leurs jets de *Pilotage* - un pilote parvient à esquiver l'astéroïde, mais le second réagit une seconde trop tard. Une partie de son chasseur vient percuter la surface rocheuse. Déstabilisé par le choc, le vaisseau tourbillonne follement dans des gerbes d'étincelles et de gaz avant de finalement venir s'écraser en une gigantesque boule de feu. Le premier chasseur se rapproche cependant dangereusement 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 empiéter sur l'histoire. Ici, le meneur de jeu sait que les chasseurs Ostrov sont moins maniables 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 effectuer 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 vaporise dans l'espace.

Lorsque vous gérez des combats spatiaux, décrivez une combinaison de scènes, de tours de combats et d'évènements, 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 fiez-vous à votre jugement pour déterminer les conséquences des actions entreprises.

Vitesses sub-luminiques

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 = n unités spatiales. 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 esquive. 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), Méta-Difficile (31+).

Les joueurs décident alors librement de l'allure à laquelle ils vont se déplacer, puis effectuent un jet de *Pilotage*. 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 nécessitera pas de jet de *Pilotage* de la part du pilote.

En zone Difficile, Très Difficile ou Méta-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 Chanadyne pilote le vaisseau Jovar C-199, un transporteur léger qu'elle a été chargée de convoyer. Le vaisseau a une Vitesse Spatiale de 4 et une Maniabilité de 1D. La compétence *Pilotage* de Chanadyne 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 ses 5D d'*Artillerie*, car piloter à une allure prudente dans un espace dégagé est une action gratuite.
Quelques temps plus tard, Cahanadyne se voit contrainte 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 (20). Elle effectue alors son jet de *Pilotage* de 7D, plus 1D de Maniabilité du transporteur, et obtient 30. 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, Chanadyne doit maintenant voler à travers une zone dégagée, Facile (10), mais poursuivie 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 - malus de -1D à sa compétence d'*Artillerie* de 5D - pour toucher les pirates.
Plus tard, elle est amenée à traverser un champ d'astéroïdes, Difficile (20), à une allure de croisière. Elle effectue son jet de *Pilotage* de 7D plus 1D de Maniabilité du vaisseau et obtient 40. Elle parvient sans le moindre mal à esquiver les différents astéroïdes sans causer le moindre dommage à son appareil.

Allure rapide

Un vaisseau en 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 +10, etc.

Exemple : Toujours à bord de son transporteur léger, Chanadyne vole en espace dégagé, Facile (10), et essaie 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, Chanadyne, toujours poursuivie, décide de semer ses poursuivants en passant à travers l'armature d'une station spatiale en construction - une zone Difficile (20). Comme elle se déplace à une allure rapide, cette zone est considérée comme étant Très Difficile (30). Elle effectue son jet de *Pilotage*, mais n'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 Modérés, la difficulté est augmentée d'un cran. Pour des zones Difficiles, Très Difficiles et Méta-Difficiles, la difficulté est augmentée de deux crans.

Exemple : Chanadyne sait que ses poursuivants se rapprochent inexorablement 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 (10), mais son allure la rend Modérée (15) à négocier. Son jet de compétence est de 24 - une réussite ! Son vaisseau se déplacera donc de 16 unités spatiales - 4 x 4.
Plus tard, Chanadyne 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 (20), rendue Méta-Difficile (35) par son allure. Son jet de compétence donne un résultat de 27. Elle se rend compte trop tard qu'elle a poussé son vaisseau au-delà de ses limites ! Reportez-vous aux « incidents de déplacements ».

Accélération et décélération

Les vaisseaux peuvent augmenter ou réduire leur vitesse d'un niveau d'allure par tour.

Exemple : Chanadyne 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 (5), mais chaque jet successif verra sa difficulté augmenter 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 laissé « 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/Instruments de vol* de difficulté Modérée (15) et au moins une heure de travail.

Les déplacements à allure rapide demandent quant à eux un jet de coque toutes les heures. Le premier est Très Facile, et la difficulté augmentant d'un cran à chaque tirage.

Difficultés des zones spatiales traversées par les vaisseaux

Très Facile (5) : Traverser une zone dépourvue de tout obstacle.
Facile (10) : Voler à proximité d'autres vaisseaux, comme en orbite autour d'un astroport, ou contourner de petits obstacles - tels que des astéroïdes épars.
Modéré (15) : Piloter un vaisseau dans une zone d'espace encombrée, comme l'entrée surpeuplée du dock d'un astroport, 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.
Méta-difficile (31+) : Voler dans une telle zone relève de l'impossible - traverser un champ d'astéroïdes en plein orage ionique.

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 tonneaux afin d'amener plusieurs appareils adverses dans sa ligne de mire, ajoutez au facteur de difficulté les malus qui s'imposent :

+1/+5	*La manœuvre envisagée est relativement facile à effectuer.*
+6/+10	*La manœuvre envisagée est relativement difficile et demande un certain talent.*
+11/+15	*La manœuvre est très difficile et demande beaucoup de talent - ou de chance.*
+16 et plus	*La manœuvre est quasiment impossible. Seuls des as du pilotage peuvent espérer avoir une petite chance de réussite.*

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.

*1/3 : **Légère embardée.** Le vaisseau fait une embardée et amorce un début de vrille. Toutes les actions entreprises par le pilote au cours de ce tour sont affligées d'une pénalité de –1D - en plus du malus inhérent aux actions multiples.*

*4/6 : **Embardée.** Le vaisseau fait une embardée sérieuse. Il ne parcourt que la moitié de son déplacement. Toutes les actions entreprises par le pilote durant ce tour sont affligées d'un malus de –3D, et toutes les actions qu'il entreprendra le tour suivant subiront un malus de –1D - en plus des éventuels malus en raison d'actions multiples.*

*7/10 : **Vrille.** Le vaisseau ne parcourt que le quart de son mouvement avant de partir en vrille. Le pilote en perd le contrôle pendant le tour en cours et durant le prochain tour.*

*11/15 : **Collision mineure.** Si quelque chose est susceptible d'être percuté, le vaisseau entrera en collision avec - retirez 3D 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.*

*16/20 : **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 en perd le contrôle 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
Prudente	2D
Croisière	4D
Rapide	6D
Post-combustion	10D

Faites un jet de dommages et comparez-le au résultat du jet de coque du vaisseau. Reportez-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	+3D
Collision arrière/latérale	-3D
Collision en angle droit	0D

N'hésitez pas à ajuster les dommages en fonction de la nature de l'objet percuté. S'il s'agit par exemple d'un objet relativement fragile, comme un vaisseau primitif, 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* ou *Mécanique*.
• Si le résultat du jet est égal ou supérieur à la difficulté, l'attaque porte. Effectuez un jet de dommages. Reportez-vous à la section « Dommages des vaisseaux spatiaux ».

Exemple : Chanadyne 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 Modérée (15) pour toucher. La compétence *Artillerie* de Chanadyne est de 5D, et l'ordinateur de visée 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 *Pilotage* auquel il ajoute la Maniabilité de son appareil. Il s'agit de la nouvelle difficulté pour toucher son vaisseau.

Exemple : Chanadyne ouvre le feu sur un autre pirate. Elle se trouve à moyenne portée, et la difficulté de son jet est Modérée (15). Le pilote pirate décide alors de tenter une esquive de vaisseau, il effectue un jet de *Pilotage* - 4D, plus la Maniabilité de son chasseur, 2D - et obtient 20. La nouvelle difficulté de Chanadyne pour le toucher sera de 20.

Esquive totale. Un pilote peut effectuer une esquive totale, mais il s'agira alors de la seule action qu'il pourra entreprendre durant le tour. Le pilote effectuera alors un jet de *Pilotage*, auquel il ajoutera la maniabilité de son appareil, et le résultat de ce jet s'ajoutera à la difficulté de base pour le toucher jusqu'à la fin du tour.

Exemple : Plus tard, Chanadyne tire à nouveau sur les pirates - elle se trouve à portée moyenne, et la difficulté de son jet pour toucher sa cible est donc Modérée (15). Le pilote pirate décide alors d'effectuer une esquive totale. Il obtient un résultat de 15. En conséquence, la difficulté de Chanadyne 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. Il en existe de deux sortes : les écrans à particules et les écrans énergétiques.

Les écrans à particules sont efficaces contre tous les types de projectiles physiques - astéroïdes, 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, réduisez 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 diviser 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 couvert :
• 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 : Chanadyne pilote toujours son transporteur léger, Jovar 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). S'il est réussi, 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'ordinateurs de visée, de munitions, 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 faire feu ensemble comme si elles ne faisaient qu'une. Par exemple, on peut considérer ainsi les auto-canons 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 StellComm et quelques autres factions soucieuses de préserver les vaisseaux adverses emploient de telles armes. Les écrans ne sont d'aucune utilité face aux dommages de canons Gauss.

Exemple : Chanadyne a placé les 2D d'écrans de son transporteur léger dans le périmètre de feu 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 fouillés. Les pirates et les agents de StellComm 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.

Effectuez 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 émetteur, 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 tractée, 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 dommage
6–10	1	1 pt de Déplacement
11–15	2	2 pts de Déplacement
16–20	3	3 pts de Déplacement
21+	4	4 pts de Déplacement

Exemple : Un croiseur pirate retient 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 (6D), ajusté par le modificateur d'échelle de +6D, et obtient 35. 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'attire 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 en 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	Gravement endommagé
16–20	Sérieusement 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 dés d'écrans à perdre, ou s'il n'avait 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'armements pour le reste du tour et l'intégralité du suivant. Si un vaisseau endure un nombre de résultat « commandes neutralisées » égal à son nombre de dés 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, tourner, déployer ses écrans ou effectuer une quelconque autre action. Inutile de préciser qu'il sera une cible de choix pour les canonniers adverses...

Le pilote devra néanmoins continuer à effectuer des jets de *Pilotage* afin d'éviter de s'écraser (si cela est possible) ou d'entamer une vrille incontrôlable.

Légèrement 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 code 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'hyperpropulseur est endommagé. Doublez le temps de calcul des coordonnées astro-nav. Si le pilote désire entrer en hyperespace en un tour, il subit un malus de +10 à la difficulté de son jet. Il faudra une heure et un jet de *Rép./Instruments de vol* Modéré (15) pour réparer l'hyperpropulseur.

5 : Le vaisseau perd 1D d'écrans. S'il ne lui reste pas d'écrans, il endurera un résultat « commandes neutralisées ».

6 : Le vaisseau perd 1 point de Déplacement.

Gravement endommagé. Un vaisseau « gravement endommagé » a subi des dommages très importants.

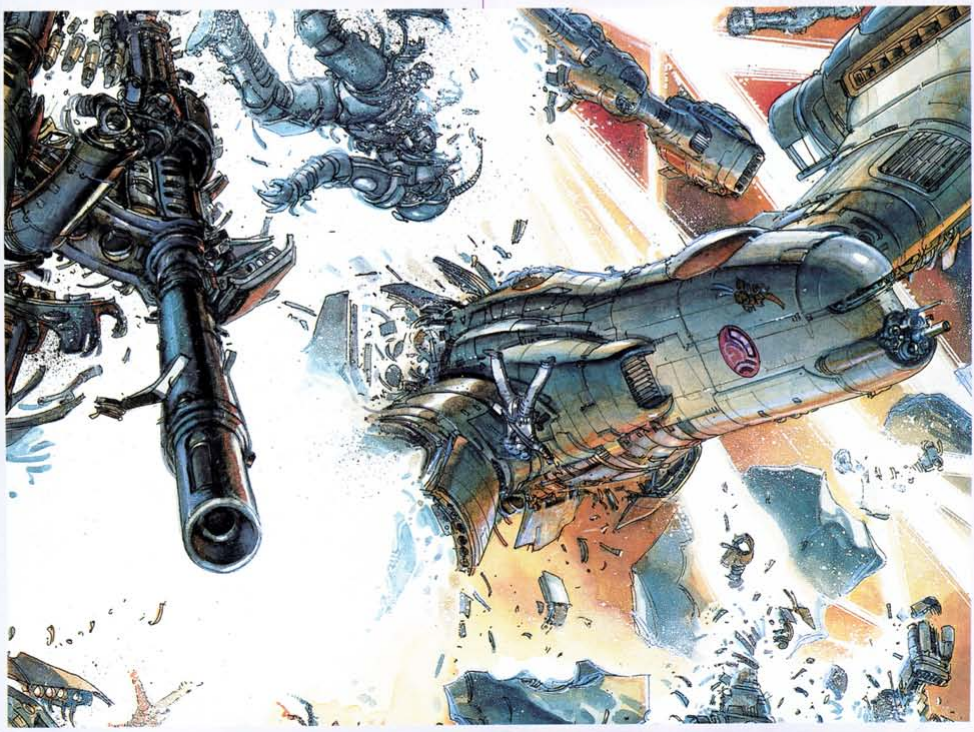
Si un vaisseau gravement endommagé est ensuite « légèrement » ou « gravement endommagé » à nouveau, il devient « sévèrement endommagé ». Lancez 1D afin de déterminer les systèmes affectés :

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 : Le 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 canonniers encaissent des dommages - voir « Dommages infligés aux passagers ».

4 : Tout le système d'hyperpropulsion est endommagé. Augmentez de +10 la difficulté des jets d'*Astro-nav* jusqu'à ce que le problème soit réparé grâce à un jet de *Réparation/Instruments de vol* de difficulté Modérée (15) et à une heure de travail.



5 : Le vaisseau perd 2D d'écrans. S'il ne lui reste déjà plus de dés d'écrans, ou s'il n'en avait pas, le vaisseau endure deux effets « commandes neutralisées ».

6 : 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'intégralité du système d'hyperpropulsion est mise hors service.** Le vaisseau ne pourra pas passer en hyperespace tant que les dommages n'auront pas été réparés, au prix d'une heure de travail et d'un jet Modéré (15) de *Réparation/Instruments de vol.*

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.

5–6: Toutes les armes du bord sont détruites.

5 : **Dommages structurels. Le vaisseau commence à se désagréger.** 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.

Déplacements perdus

Les déplacements perdus sont cumulatifs. Ainsi, un vaisseau qui subit une perte de 1 Déplacement, puis de 2 Déplacements, subira un malus 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 atteindre qu'une 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 encaisse des dommages ou s'écrase. Faites appel à votre bon sens pour décider si un personnage prend ou non des dommages.

Les dommages subis dépendront de ceux encaissés par l'appareil – ceux qui suivent sont à l'échelle des personnages :

Le vaisseau est :	Dommages des passagers :
Légèrement endommagé	1D
Gravement endommagé	3D
Sérieusement endommagé	6D
Détruit	12D

Vols atmosphériques

La caractéristique « Vitesse atmosphérique » correspond à la vélocité 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	650
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	435	1 250
12	450	1 300

Comme vous pouvez le voir désormais, piloter un vaisseau spatial n'est certainement pas la chose la plus simple de l'univers. Les routes spatiales sont fréquentées par toutes sortes de dangers. Des vaisseaux armés jusqu'aux dents et appartenant à d'innombrables factions n'attendent que de pouvoir mettre la main sur votre vaisseau durement gagné, votre cargaison, et vos kublars. Il vous faudra aussi vous défier de ceux qui sont supposés 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 tous ces dangers, je n'abandonnerais pas ma place de pilote pour un empire ! Les voyages dans l'inconnu, les sensations fortes, les montées d'adrénaline, tout cela vaut plus que tout…

Je vais maintenant laisser la place à Largon Deer, qui va vous parler de tout ce qui peut rendre l'univers des Méta-Barons *si excitant.*

Gestion des Combats

Les combats s'apparentent souvent à des ballets superbement orchestrés 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

pan 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 maître 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 plein 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 du sens des événements et vous attarder régulièrement, mais brièvement, sur certains segments de l'action.

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 rôles des Méta-Barons*. Mais qu'en est-il d'épisodes impliquant des conflits globaux comme la Bataille de Marmola, par exemple ? Le combat a 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 unités 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 servent d'effets spéciaux à l'aventure. Gérés avec doigté, ils auront un effet dynamisant sur le jeu, contrairement à l'enlisement soporifique que provoquerait immanquablement 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 Griphynne s'engage dans une mission qui implique la destruction du camp fortifié des pirates Namariens - les personnages se trouvant à l'intérieur d'une station orbitale quand les pirates attaquent.

Le déroulement du combat : Si vous devez avoir 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 Marmola, les Castaka se retrouvent manifestement en position d'infériorité numérique et balistique par rapport aux perfides Endogardes Noirs. Leur défaite ferait avorter la 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'Othon doivent triompher de ces événements terriblement défavorables, mais de justesse - et en le payant cher.

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 Castaka ont sué sang et eau pour creuser leurs blocs de marbre et verser de l'épyphite dans les cavités ainsi obtenues, afin qu'ils flottent. Ils se rassemblent sur le sommet des blocs, enclenchent leurs armes et se préparent à la bataille à venir.

Epreuves : Les joueurs prenant part à la bataille, leur personnage doit faire face à plusieurs irruptions 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 toutefois 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 Castaka depuis leurs plaques de marbre flottantes, qui donnent une idée de la manière dont le conflit évolue, la série des *Méta-Barons* s'intéresse rapidement au sort d'Othon. Se glissant dans des passages secrets, il contourne subrepticement les forces ennemies, pour émerger en plein milieu des troupes d'Endogardes et ouvrir une brèche dans leurs rangs, 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 auront 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 puissant 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 tirs 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, perdra 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 glisser derrières 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 Othon porte secours à l'Œuf Sacré au sein du Mama-Cocha, 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 Bistouri Endogarde et son attente parmi les astéroïdes, l'attaque du transporteur spatial provenant de la planète artificielle Namar par Othon et sa Méta-Nef.

Dans ce cas, votre but est double. Vous assurer que vous accordez à tous les joueurs un laps de temps équivalent, tout d'abord. Ne passez pas une heure auprès d'un groupe pendant que les autres bâillent aux corneilles. 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 tiendra les joueurs en haleine. Laissez les joueurs jeter leurs dés, mais ne leur révélez 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 attendra avec impatience - au début de la prochaine scène.

Gardez à l'esprit, en gérant ces confrontations, la manière dont les bandes-dessinées les mettent en scène : aperçus 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 captivera les joueurs.

Incorrigibles joueurs

Lorsque les joueurs se retrouvent impliqués dans ce type de situation, ils se mettent immanquablement à élaborer des plans et à émettre des suggestions que vous n'aviez pas anticipées. C'est à cet instant que vous devez faire appel à votre faculté d'improvisation. Un bon conteur reste fidèle à la trame générale de son histoire, mais doit se tenir prêt à en modifier les détails pour en conserver l'attrait. C'est exactement ce que vous devrez faire : avoir en tête la progression globale de la bataille, mais en adapter les contours lorsque les joueurs orienteront l'histoire dans une toute autre direction.

Si les joueurs ont élaboré un plan de bataille valable, donnez-leur une chance de le voir réussir. Improvisez plusieurs événements ou épreuves inattendus, osez des descriptions vivantes et colorées et surtout, maintenez un rythme soutenu.

Pour plus de détails sur l'improvisation, reportez-vous au chapitre « Maîtriser une Aventure. »

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 cru.

Le contexte

Les personnages sont des pirates demeurant dans une base dissimulée sur Rosev. Celle-ci est bâtie sur un petit promontoire, surplombant d'immenses marécages. Bien que construite sur un sol stable, elle est cernée de marais meubles, d'arbrisseaux et de mares peu profondes et nauséabondes. Cette base n'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 plane et dégagée sert de piste d'atterrissage aux six transporteurs blindés et quatre chasseurs de type Ostrov.

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 lunes 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 butin 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 envoyer 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 antigravs, 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 survol par les mercenaires également - les personnages reçoivent l'ordre de prendre l'un des chasseurs Ostrov, 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 supposée, 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 antiaérienne 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 marécages environnants. Repérez la zone relativement asséchée la plus proche, en bord de carte, où les vaisseaux de débarquement effectueront 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 antigravs dans le transporteur, les pirates seront vite à cours de pièces de rechange et de vivres pour se réimplanter avec succès où que ce soit - et cela signifie que les personnages devront puiser 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 Ostrov et à tirer sur les mercenaires, l'ennemi s'emparera du camp et les personnages n'auront plus suffisamment de ressource pour se refaire s'ils parvenaient 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 DZ aux alentours, et les deux autres foncent droit vers le camp. Les pirates armant le canon antiaérien ouvrent le feu, criblant l'atmosphère de détonations 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 dégager 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, louvoyant adroitement entre les tirs antiaériens, et ouvrent le feu sur la base.

Première épreuve

L'action des personnages débute alors qu'ils manœuvrent les deux antigravs à proximité des tentes de stockage et les chargent avec fébrilité de ravitaillement. Demandez à chaque personnage d'effectuer un jet de Levage. Plus le résultat sera élevé, plus le ravitaillement chargé dans les antigravs sera important. Vous pouvez leur demander s'ils tentent 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, butin. Plus ils seront exigeants, moins ils chargeront de caisses.

Pour animer un peu la scène, exigez de chaque personnage qu'il effectue un jet de *Perception*. Tout personnage obtenant au moins un résultat Facile (10) dressera tout à coup l'oreille au chuintement 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 *Esquive* : il faudra obtenir un jet Modéré (15) pour se jeter hors de la tente, s'aplatir au sol ou trouver de quoi se mettre à couvert avant que le canon n'envoie la tente tournoyer en l'air, transformée en une boule incandescente. Tout personnage se trouvant sur le siège du pilote d'un des antigravs peut appuyer sur l'accélérateur et amener le véhicule à couvert à l'aide d'un jet de *Pilotage* Modéré (15). Ceux qui rateront leur jet subiront 5D de dommages dus à l'explosion.

En supposant que tous survivent à l'attaque, il va falloir à présent faire traverser le camp aux deux antigravs, 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 un jet de *Pilotage* Difficile (20). Si le pilote échoue, le ravitaillement s'éparpillera à terre à chaque manœuvre brutale ou les personnages subiront les dommages entraînés par une explosion toute proche.

Une fois parvenus au transporteur, ils remettent leurs véhicules et leur chargement au capitaine, puis courent à leur chasseur Ostrov afin d'affronter les mercenaires en l'air.

Scène seconde

Les deux vaisseaux de débarquement mitrailleurs montent en chandelle, se rabattent 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 Ostrov, espérant, 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 sauver 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 hors-la-loi aux abois.

Si les joueurs ont réussi la première épreuve : les personnages parviennent à sauver du ravitaillement en quantité suffisante que les pirates peuvent regrouper 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 Ostrov, en arment les canons et décollent. Alors qu'ils décrivent 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 pitoyable 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 prendront, quelle qu'elle soit.

En plein vol, les personnages remarquent une ligne de pirates en déroute fuyant désespérément à travers les marais, dans l'espoir de monter à bord d'un des transporteurs blindés avant qu'il ne décolle. Les pirates essuient 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 *Pilotage* - 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'enverrez 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 protéger leur DZ contre des forces terrestres, ils ne disposent que d'une défense minimale contre d'autres types de belligérants. Si les personnages parviennent à détruire l'un de ces engins ou à décimer les troupes qu'ils transportent, ils gagneront 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 un jet d'*Armes lourdes* Modéré (15), mais vous pourrez augmenter la difficulté du jet si les mercenaires s'aperçoivent de la manœuvre et se mettent à couvert, 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 Ostrov 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 mettront 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.

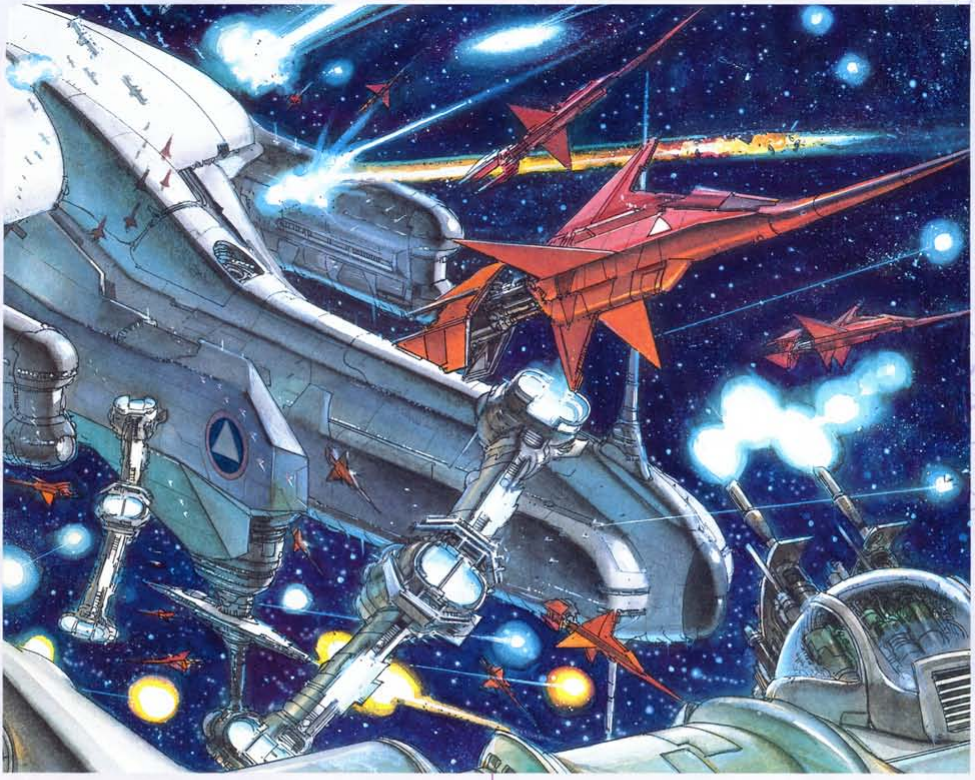
Combat au-dessus de Rosev

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 fuyant 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 charger la majeure partie de leur ravitaillement, butin et équipement dans deux transporteurs blindés. Ils ont décollé de leur camp en feu, escortés de quatre chasseurs Ostrov.

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



a donné l'ordre aux vaisseaux de débarquement de repousser les chasseurs Ostrov 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 appareillent un des chasseurs Ostrov, tout juste après s'être enfuis de la base pirate en flammes lors de la confrontation précédente - voir « Echauffourée sur Rosev », 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 décidera de la survie des pirates. Leur principal objectif est de passer le croiseur mercenaire en orbite et d'enclencher 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 réduire leurs ressources.

Les personnages ont toutefois une chance de s'assurer un avenir en défendant 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 lourds blindés des pirates s'élèvent dans l'atmosphère, deux chasseurs Ostrov les dépassent et se mettent en formation d'escorte afin d'empêcher le croiseur mercenaire en orbite de les détruire. Deux autres Ostrov suivent et tentent de se joindre à la formation en guise de défense supplémentaire. Comme le convoi entre dans la zone de tir longue portée des batteries embarquées mercenaires, il essuie une salve dévastatrice.

Les personnages se trouvent à bord de la deuxième paire d'Ostrov ayant décollé de Rosev. Ils sont témoins de l'attaque lourde que subissent les six transporteurs blindés de la part du croiseur mercenaire. Les deux Ostrov positionnés à l'avant tentent de faire diversion, dans l'espoir d'attirer le feu du plus grand vaisseau le plus loin possible des transporteurs, et osent même quelques assauts contre l'immense engin de guerre.

Épreuve finale

Grâce à un jet Facile (10) de *Perception* ou de *Capteurs*, les personnages comprennent que le transporteur de tête ne passera pas si d'autres chasseurs n'entrent pas en lice. Ils peuvent choisir d'interposer leur propre vaisseau entre le croiseur mercenaire 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 (15) de *Pilotage* pour manœuvrer le chasseur en position, des jets d'*Écrans* appropriés afin de relever leurs déflecteurs et de se protéger, des jets d'*Armes lourdes*, 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 essuient 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 enclencher 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 (15) de *Pilotage* pour descendre en piqué afin de se mettre en position d'attaque et esquiver les tirs ennemis, un jet d'*Écrans* pour déployer entièrement leurs déflecteurs et plusieurs jets Difficiles (20) d'*Armes lourdes* pour tirer sur le vaisseau mercenaire. N'omettez 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'Ostrov, 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 vaisseaux. Vous pouvez inventer des combats momentanés qui serviront de conclusion aux scénarios majeurs de vos campagnes. A l'inverse, vous pouvez également, de même que vos joueurs, passer une nuit entière à rejouer les batailles mémorables de la saga des *Méta-Barons*.

Il suffit d'ajouter autant de vaisseaux, 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 laminer par l'ennemi.

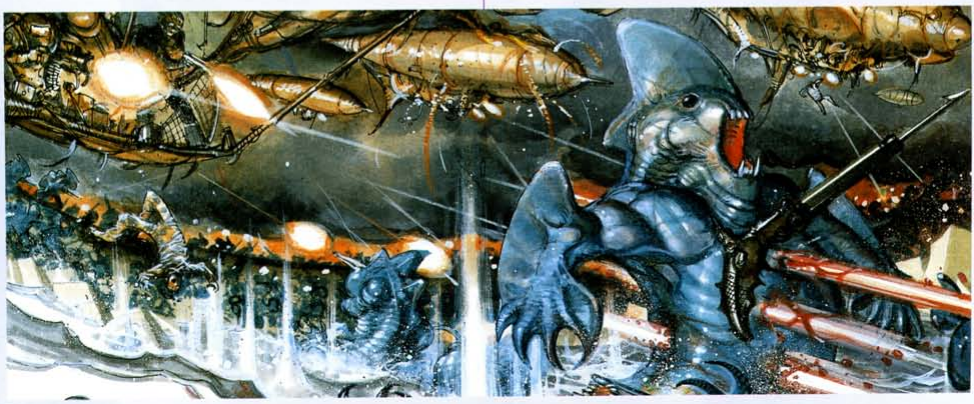
Souvenez-vous simplement de faire en sorte que les actions des personnages aient des répercussions concrètes sur l'avancée du combat, surtout à l'approche de sa résolution - moment clé au cours duquel les quelques décisions prises peuvent sonner le glas de l'une ou de l'autre des parties.

Autres actions à long terme

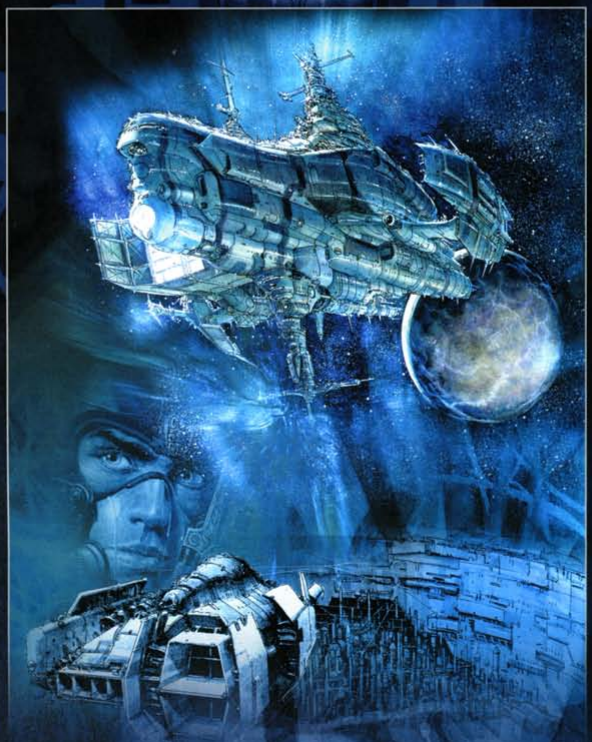
Cette technique est également plutôt efficace dans le cadre d'autres situations de long terme, comme un voyage de ville en ville, de longs déplacements en hyperespace, des poursuites à grande échelle, etc. Lors de la résolution de ces actions, choisissez le niveau de difficulté des épreuves à l'aide 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 marchander avec des commerçants, corrompre des diplomates ou encore duper du personnel de sécurité, deux possibilités s'offrent à vous : recourir à des jets de dés rapides, désincarnés et inintéressants, ou faire appel à une théâtralisation innovante et vivante, où les jets de dés n'interviennent qu'occasionnellement et où les tours ne servent qu'à des moments bien précis.

Le but du 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 un 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 constituent donc le cœur de tout jeu de rôles.
Elles renferment tous les éléments de l'histoire - les adversaires apparemment indestructibles, 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 Marmola et se concentre sur le devenir d'Othon von Salza.*

Après que les diverses puissances galactiques se sont affrontées dans le ciel de Marmola, la perfide Endogarde Noire se prépare à un dernier affrontement avec les Castaka.
Ces derniers combattront jusqu'à la mort afin de préserver le secret de leur planète et éviter ainsi qu'il ne soit révélé à un univers avide d'exploiter l'épyphite.
Ces divers objectifs entraînent des luttes épiques ; les aventures auxquelles participeront 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 préféreront un certain style de jeu, c'est pourquoi les informations qui suivent ne s'appliqueront 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 pourrez 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 « Aventures et Scénarios » 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 n'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 devrez 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.

Fiches de personnage

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 photocopier 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.

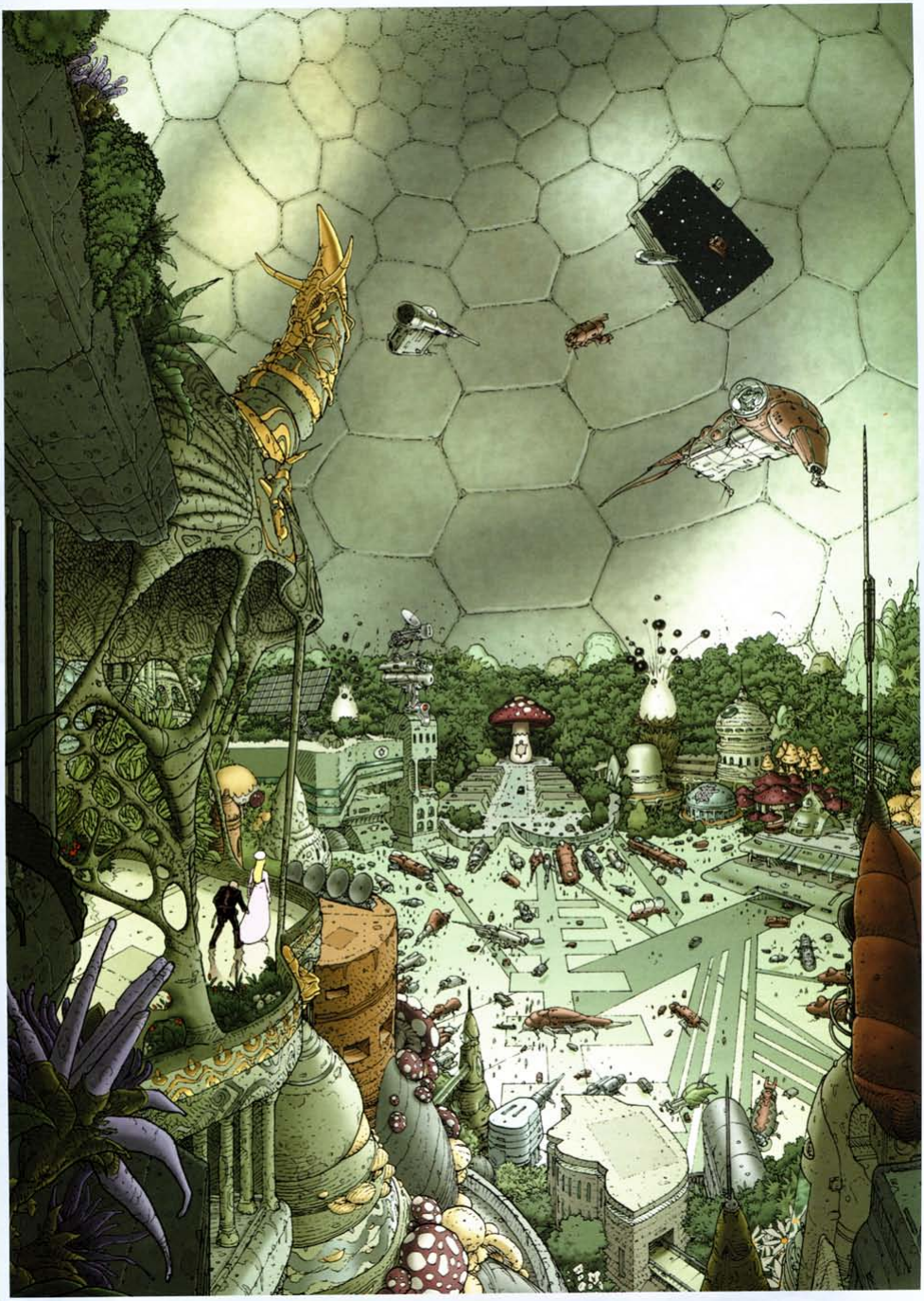
Cette technique fonctionne également très bien dans les campagnes où apparaissent des PMJ récurrents. Même si vous improvisez des personnages en cours de jeu (lorsque les PJ s'éloignent quelque peu de votre aventure et de vos intrigues), vous pouvez noter rapidement leurs caractéristiques sur des fiches afin de pouvoir les réutiliser plus tard. Vous ne pouvez pas savoir quand les PJ décideront de retourner voir un PMJ particulier. Si vous n'avez pas noté les informations pertinentes le concernant, vous devrez vous en souvenir - et vous pourrez vous tromper, ébranlant ainsi les croyances des joueurs (« Mais cet homme ne porte-t-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 pourront 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'existant bien évidemment pas dans votre aventure - vous pourrez 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 Maganat industriel. Bien qu'il ne soit pas un technocrate très important, il ne peut pas se permettre d'inviter des mercenaires dans les bureaux de la corporation ; 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'astroport afin d'acheter du matériel de rechange pour leur vaisseau endommagé. Lorsque vous avez créé votre aventure, vous ne vous attendiez 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 pourrez rapidement passer en revue toutes vos rencontres standards et choisir une scène « commerce/boutique » que vous n'avez pas encore utilisée 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 parrain 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 chasseurs 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 différentes 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'ouvrir 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 peuvent y trouver des personnages qu'ils désireraient jouer, une idée des codes d'honneur qu'ils désireraient 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 agrémenter vos parties : certaines bandes originales de films de science-fiction peuvent correspondre aux différentes atmosphères des scènes de votre aventure. La BO de n'importe quel film de science-fiction (space 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 la 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).

Écoutez quelques albums et sélectionnez les musiques qui pourraient correspondre à des scènes de suspens, 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 créer votre propre histoire épique dans l'univers des *Méta-Barons*.

Les jouets

Le Jeu de rôles des Méta-Barons est, après tout, un jeu et vous ne devriez donc pas négliger l'utilisation de jouets pour vous aider 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 pourrez 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 PMJ (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 pourrez le déplacer de 5 carrés sur la feuille de papier quadrillé. Cela peut vous permettre de simuler vos batailles de manière plus réaliste (« Tu ne 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 client 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 car 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 PMJ de la scène (comme par exemple le client des personnages).

Le script peut être utilisé pour jouer une scène excitante ou mystérieuse (ou les deux) censée 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 préféreront 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'idée, vous pouvez utiliser un lecteur de cassettes afin d'enregistrer le journal d'information de l'holo-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

partie, il est toujours agréable de pouvoir plonger les joueurs dans l'action en leur remettant un support qu'ils peuvent tenir, lire et consulter pendant l'aventure.

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, Méta-Maître...

Maître de jeu : D'accord. Vous venez 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 accompagnent ? Que se passe-t-il ? Vous devrez évidemment pouvoir répondre sans délai à toutes ces questions.

Descriptions

La plupart des futures aventures du *Jeu de rôles des Méta-Barons* contiendront 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 (« J'ouvre 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.

Gardez à l'esprit que vos joueurs possèdent cinq sens. N'utilisez pas uniquement la 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'atterrissage du vaisseau touche le sol détrempé en produisant un bruit de pataugeage. Une vile et lourde 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'humidité vous colle à la peau comme une couverture 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 rencontreront inévitablement d'autres personnages vivant dans l'univers des *Méta-Barons*. 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 enlève subitement son casque afin de sortir une bonne blague, les joueurs médusés 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 pleine 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, moyens 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 ».

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-Barons*. Les PJ peuvent rencontrer des personnages des BD comme des Troglosocialiks, des Endogardes, des Techno-Technos ou des bureaucrates des Guildes Marchandes. Ils pourront visiter des lieux propres aux bandes dessinées comme les cités-puits, Technogea 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 désirent se sentir immergés dans l'univers des *Méta-Barons*, ils désirent 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 forteresse d'un important criminel suspendue dans les airs au moyen de puissants réacteurs, ou encore un astroport 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. Ils n'auront par exemple que quatre heures pour sauver la fille d'un Maganat avant que des pirates ne la transportent vers l'Entremonde. Ou ils devront peut-être prévenir un groupe isolé de mercenaires d'une menace imminente - et ceci malgré l'interruption 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 officiel avide de l'Ekonomat.

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'ennuient 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 rappelez ensuite au cours de l'aventure le temps déjà écoulé. Lorsqu'il ne leur restera finalement plus qu'une heure, vous pourrez les regardez se démener 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

mystère 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 arriveront dans la base, ils ne découvriront personne et aucun signe ne leur permettra de dire qu'un exode massif a eu lieu. Que leur est-il arrivé ?

Soyez toutefois 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 retenu en otage par des pirates ou l'Ekonomat a peut-être envoyé des chasseurs de primes à leurs trousses ou l'Empire croit peut-être par erreur que ce sont des traîtres. Les personnages devront 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 ravitailler un groupe de mercenaires, ils pourraient apprendre que le père du PJ pilote a été enlevé par des bandits 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 pilote afin de découvrir qui a bien pu enlever son père et décider de l'arracher des mains d'un chef criminel en devenir.

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 extrêmement compétitif, vous pourriez par exemple créer un groupe rival de PMJ qui tenterait 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 imaginée - 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 dénouement 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 auront parfois très peu de choix (tout du moins en apparence) ; cela pourra 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.

Ne dites jamais aux joueurs que leurs personnages n'ont aucun choix - laissez-les s'en rendre compte par eux-mêmes. Arrangez-vous pour qu'ils pensent posséder plusieurs choix mais qu'un seul parmi eux soit 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 créatrice. Donnez une raison aux joueurs de faire fonctionner leurs méninges. Plus ils penseront avoir de libertés, plus ils apprécieront l'aventure. Lorsque leurs personnages commettront des erreurs, ils ne pourront blâmer qu'eux-mêmes ; et lorsque leurs personnages remporteront 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 fourniront pas l'excitation attendue.

C'est alors que vous utiliserez le subtil art du fourvoiement ou de la tromperie. Vous devrez 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, souriez 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 décrive précisément comment son personnage ferme l'écoutille (« Quelle main utilises-tu ? » « Est-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 PMJ suit les personnages. Les joueurs vont immédiatement tenter de déterminer comment ce personnage s'imbrique dans le reste de l'aventure. Ce PMJ 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 raté indique que le vilain de l'histoire meurt dès le début de l'aventure, truquez le résultat. Considérez qu'il s'est échappé de justesse - 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). Souvenez-vous également que certains PMJ possèdent des points d'Amarax et des Points de Personnage qu'ils pourront utiliser pour sauver leurs peaux de situations délicates.

Si les joueurs obtiennent un résultat qui détruirait tout le scénario ou qui enlèverait 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 poutrelles métalliques suspendues au-dessus du sol d'une usine d'assemblage. Une joueuse décide que son personnage va couper le courant dans toute l'usine et attendre ainsi que leur proie tombe. Vous n'aviez pas pensé à cette éventualité lorsque vous avez conçu cette aventure (ou l'aventure que vous avez achetée n'y fait 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 échoué. Les PJ devront maintenant eux aussi risquer leurs vies sur les poutrelles métalliques s'ils désirent attraper l'informateur.

N'abusez pas toutefois de cette technique. Si les joueurs vous soupçonnent de modifier les jets de dés et les niveaux de difficulté, ils pourraient perdre tout intérêt dans le jeu en raison de vos choix arbitraires. Vous devriez truquer les résultats uniquement lors de moments cruciaux et vous devrez toujours être équitable, favorisant parfois les PMJ et parfois les PJ.

Impartialité

Vous contrôlez tout lorsque vous êtes maître de jeu. Vous pourrez toujours débattre de points de règles et des commentaires des joueurs après la partie (cf. « 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 pénalisait arbitrairement une des deux équipes, l'autre équipe deviendrait extrêmement insatisfaite et quitterait le jeu puisqu'elle n'aurait apparemment plus aucune raison de continuer à jouer.

Bien que vous assumiez le rôle des scélérats de l'aventure que vous maîtrisez, 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 pourrez les prévenir et réduire les dommages de leur action mais s'ils commettent d'autres erreurs par la suite, ils devront 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 tous là pour vous amuser.

Conserver un certain rythme

Attendez-vous à ce que les joueurs dévient 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 joueurs reviennent dans le sens de votre aventure - vous pourrez ainsi ne pas être obligé de les prévenir de leur écart.

Certains maîtres de jeu apprécient en fait l'opportunité de pouvoir improviser. Vous devrez posséder une bonne imagination ainsi qu'une bonne compréhension de tous les éléments de l'aventure (intrigue, décor et PMJ) si vous désirez improviser ; plus vous ferez 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, utilisez une de vos cartes de personnage ou une rencontre standard (ou inventez-en une) et laissez les personnages se dépêtrer 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 destinées 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 détestent 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 début de bagarre, ou un pauvre PMJ injustement arrêté par des officiers de sécurité brutaux, ou une panne d'électricité, ou une panne-moteur inattendue à bord du vaisseau des PJ qui menace de les diriger vers l'étoile 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 dénouement 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 méta-baronique et même s'ils ne sont qu'une bande de pirates ou de

mercenaires, ils seront bien plus souvent héroïques que le commun des mortels. Cela ne signifie pas qu'ils arriveront toujours à leurs fins. La saga des *Méta-Barons* est remplie de personnages principaux qui se retrouvent déçus, trompés ou volés 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 surclassés, ou encore s'ils ont joué de façon médiocre, leurs personnages échoueront.

D'un autre côté, chaque défaite 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 entrés 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 immenses et les faiblesses cachées de leurs adversaires, choses qu'ils pourront 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. Assurez-vous que tout le monde sache pourquoi ces individus ont obtenu des récompenses supplémentaires : « Gérard a reçu deux points de personnage supplémentaires car son personnage Larryn 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.

Récompenses

Assurez-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'Amarax 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 5 et 15 points de personnage pour chaque aventure. Vous devez néanmoins considérer plusieurs facteurs lorsque vous attribuerez 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 aiment 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 *Méta-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 désirerez 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'entraîner ou étudier afin d'améliorer leurs compétences.

Vous pouvez également leur donner d'autres récompenses - comme des kublars, 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 rêves 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 en redemanderont. Rien n'est plus excitant que d'estampiller 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 dérobés à un important conglomérat Maganat.

Au moment où ils pénètrent dans la pièce où l'espion est supposé faire l'échange, une dizaine d'Endogardes surgissent d'alcôves dans lesquelles ils étaient dissimulés et pointent leurs fusils Cogan sur les personnages. L'espion industriel se retourne vers ces derniers et leur dit : « Vous en avez mis 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 proéminent dans un scénario futur peut permettre à votre univers de sembler plus cohérent et donc plus réaliste. Les auteurs utilisent souvent cette technique annonciatrice ; 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'Ekonomat ; vous devrez mettre à jour ses supercheries et découvrir la véritable valeur des informations qu'il a dérobées - 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 faim - ils reviendront ainsi toujours !

Les réactions des joueurs

Une aventure peut parfois ne pas captiver les joueurs comme vous l'aviez 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 parler 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 devrez également juger leurs réactions face à vos décisions et à vos improvisations. Ne prenez aucune remarque négative comme une critique. La préparation et la maîtrise d'une partie nécessite beaucoup de travail et vous ne pourrez 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'oubliez pas justement d'écouter ce que vos joueurs ont à vous dire. Ils désireront peut-être amener le jeu dans une direction différente de celle que vous aviez choisie. N'hésitez pas à faire des compromis. Assurez-vous que tous s'amusent. 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.

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 prendre tous les joueurs dans ses filets. 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 Méta-Barons. *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 n'est pas seulement 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 Méta-Barons, *vous aurez 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 indiquerai, 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. **Inventez une idée mère.** L'idée d'une l'histoire, c'est l'étincelle qui allumera votre créativité. Parfois, elle deviendra la clef de voûte de l'aventure, son pôle d'attraction. 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 un début à tout, et cette idée mère vous servira de tremplin.*

*2. **Construisez une intrigue autour de l'idée.** Etoffez un peu votre idée, introduisez quelques coups de théâtre, et déterminez quels seront les personnages de maître de jeu, la technologie, les lieux, et tous les éléments qui composeront l'intrigue. Prévoyez de remodeler l'idée première si des contingences plus intéressantes s'ouvrent à vous pendant le processus de création - et cela arrivera !*

*3. **Traduisez ces épisodes en termes de jeu.** Décrivez vos aventures dans la « langue du jeu ». Créez des attributs et compétences pour les personnages du maître de jeu, les spationefs et les nouvelles armes, et fixez des niveaux de difficulté pour les actions que les personnages devront peut-être accomplir.*

*4. **Ultime préparation.** Réunissez des accessoires, de la musique, des photocopies, des plans, et tous les matériaux pratiques qui vous aideront 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 sordide 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 deviendront 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 emparer d'une page blanche et écrire toute l'histoire d'un seul jet. Il faut trouver des idées, prendre des notes, esquisser 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-méninges

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. Ensuite, tissez, brodez et enchevêtrez l'ensemble. Vous ne partez pas d'un plan pour le détailler, au contraire : faites 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 Caste des Méta-Barons* et se prend d'affection pour les pirates de Namar. Elle commence à se demander ce qui aurait pu arriver aux pirates survivants du guet-apens contre le « Mama-Cocha ». L'Empire Humain les aurait-il pourchassés et abattus comme de sales paléo-traîtres ? Se cacheraient-ils pour mieux ourdir leur vengeance ? S'allieraient-ils avec un gang de pirates sympathiques ou une unité mercenaire ? Pourquoi ne trameraient-ils pas un complot qui ferait peser une lourde menace sur l'Empire ? Les personnages pourraient découvrir leurs plans 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 Castakas sur Okhar ? Celle des Bistouris Noirs de l'Endogarde, survolant la forteresse de Marmola ? La Salle du Trône dans le Palais d'Or ? Evidemment. 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 idées 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 mettre en pratique une aventure déjà prévue : 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 veulent-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 endocities. 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 surgissent çà et là des plantes rampantes et des cascades.
> Quel genre d'architecture domine la cité ? Est-elle

ultramoderne ou plutôt rustique ? Qui habite ici ? Des amoureux de la nature Troglosocialiks, des réfugiés politiques qui tentent d'échapper à la persécution, un ordre proscrit qui entraîne ses membres pour qu'ils développent leur potentiel psionique ? Beth aime bien les réfugiés politiques. Elle décide que la cité abrite une faction qui fuit la politique oppressive de l'Empire Humain et des Techno-Technos. Comme ce sont des rebelles, l'architecture sera simple et rustique, et intégrera peu d'éléments technologiques modernes.

A 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-dehors pour découvrir l'univers. Ils veulent prendre leur revanche en conquérant les planètes voisines, contre la volonté des Anciens de la colonie, qui tiennent à préserver leur sanctuaire caché dans le canyon. De toute 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 vous le voyez, une seule image dramatique peut rapidement donner naissance à une aventure multisessions.

Le personnage du maître de jeu

La création d'un personnage de maître de jeu intéressant peut également souffler 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'heure, pensez à créer un héros - par opposition à un vulgaire sous-fifre - 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. A vous d'enchaîner 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 paléo-armes de l'univers. Elle sait également que l'un des personnages joueurs, un noble banni, veut améliorer sa compétence *Paléo-armes*. Elle décide que Varangian, son maître d'armes, s'est fait beaucoup d'amis 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 dévoile 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 ? Viennent-ils à lui pour lui demander de l'aide ou pour profiter de son enseignement ? Lui portent-ils secours, lorsque son Code de l'Honneur l'expose à des complications ? Connaît-il des gens influents capables d'aider les personnages à accomplir leur mission ?

A l'évidence, la présence de Varangian générera 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 trouverez. Légèrement modifiées et converties en aventures pour les *Méta-Barons*, elles prendront souvent une nouvelle forme, une nouvelle vie. Vous pouvez exploiter les œuvres de science-fiction et de fantastique, mais les autres genres donnent 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'aventure. Utilisez les scénarios des vieux films ou de la littérature - les tragi-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, parcourez les titres des quotidiens et vous en extrairez de vrais joyaux. 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'aventure. Elle remarque les brèves suivantes, qui peuvent selon elle fournir de bons débuts de scénarios :

• L'un des principaux fournisseurs d'accès à Internet cherche à fusionner avec un grand groupe de communication.
• Un petit Cubain dont la mère est morte en l'emmenant aux Etats-Unis est arraché 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 planétaire en faillite cherchant à vendre ses ressources naturelles à un conglomérat maganat, contre la volonté de la population. La capitale accueille souvent des manifestants qui rejettent cette exploitation commerciale. Elle mélange quelques syllabes de « Caroline du Sud » pour composer le nom de la planète : Carlud. Quant aux deux compagnies qui veulent fusionner, elles lui semblent toute désignées pour devenir deux grandes entreprises des Maganats, en concurrence pour acquérir et exploiter les ressources de la planète. Le gouvernement planétaire 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 Presdire - titre créé à partir des termes « président » et « directeur ». Naturellement, la société accusée nie toutes ces allégations...

A 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 chambardement. Ils peuvent travailler pour le compte des contestataires et saboter les négociations. A moins que la mère de l'enfant kidnappé ne les paie pour sauver son fils - mais les ravisseurs n'étaient pas envoyés par le conglomérat rival. En fait, les coupables sont les opposants au contrat qui voulaient faire dérailler les négociations et sauver leur planète de l'exploitation industrielle.

Calquez les meilleures histoires...

En parlant d'« emprunter » des histoires pour composer vos propres aventures dans l'univers des Méta-Barons, *vous êtes autorisés à exploiter à titre gracieux 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.*

Vos joueurs veulent se rassembler dans cinq minutes pour vivre une aventure du Jeu de rôles Méta-Barons *que vous allez mener ? Parcourez rapidement ces pages, tracez l'esquisse d'une aventure qui vous intéresse et enjolivez-la à mesure qu'elle se déroule. Ces idées d'aventures ne sont pas que des exemples, des histoires qui rêvent de se réaliser. Lisez-les, faites travailler vos méninges et donnez-leur vie avec votre imagination.*

Beth a enchevêtré et adapté les événements du monde réel pour concevoir une aventure, avec des coups de théâtre et des conflits vraisemblables.

Ecoutez vos joueurs

Vos joueurs constituent la meilleure source d'inspiration. Au cours du jeu, prenez note des types d'aventures et d'intrigues qui leur plaisent, et soyez attention aux objectifs qu'ils fixent pour leurs personnages. Demandez-leur s'ils veulent affronter 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 Martius, l'explorateur non-violent, veut acheter un vaisseau spatial que tout le groupe pourra utiliser pour parcourir l'Exofrange. Beth sait qu'il va économiser des kublars, mais elle se dit que la quête d'un vaisseau pourrait entraîner une grande aventure - aventure qui satisferait Jeff et les objectifs qu'ils a attribués à son personnage. Où trouvera-t-il son vaisseau ? Qui le lui vendra ? Dans quel état sera l'engin ? Beth décide que Martius va recevoir l'offre pressante d'un noble d'un certain âge qui vend son spationef adoré. 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 recel et la revente à des clients naïfs. A présent, nos personnages sont recherchés, traqués par le vrai propriétaire, qui les prend pour de véritables brigands !

Étayage de l'intrigue

Enfin ! Vous tenez une idée pour votre aventure, quelle est la suite du programme ?

Continuez de travailler sur l'idée générale de l'histoire 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 affaires à conclure, de façon à monter graduellement la tension et l'excitation, jusqu'à ce que les personnages atteignent le clou de la partie et achèvent leur objectif. Gardez la résolution du plus grand défi pour le dernier épisode.

Voici un exemple :

Idée de base : *un haut 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 Assyz, achètent une statue antique, et la lui ramènent au siège de la Guilde.*

Premier épisode : *arrivée sur Assyz et départ pour le rendez-vous. Personnages accostés 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 vaisseau.*

Troisième épisode: *des collectionneurs rivaux apparaissent et ne négocient pas en termes de kublars, mais de puissance de feu - la leur est nettement supérieure. Les personnages*

doivent parer aux coups de feu et fuir le sanctuaire pour atteindre leur aéronef.

__Quatrième épisode :__ course-poursuite en aéronef dans la Cité d'Assyz. Coups de théâtre, retournements de situation et échanges de coups de feu.

__Cinquième épisode :__ les personnages décollent et doivent résister au croiseur de leurs ennemis avant de lancer l'engin stellaire et de livrer la statue à leur client.

__Conclusion :__ les personnages viennent remettre la statue au responsable de la Guilde. Quand ils arrivent, ils découvrent stupéfaits leur client qui les attend tranquillement aux côtés de l'ennemi ! L'opération était uniquement destinée à tester leurs compétences : satisfaite 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'histoire. Ensuite, posez-vous les bonnes questions :

__Qui est au centre de l'histoire ?__ Arrive-t-il quelque chose à un méchant ou à un personnage ?

__De quoi parle l'histoire ?__ Est-elle à l'échelle de l'univers, montrant une civilisation confrontée à une étoile qui se transforme en nova ? Est-ce une histoire plus personnelle, traitant d'un personnage en colère contre un ami ou un parent ? L'histoire est-elle concentrée sur une petite échelle, comme un simple cargo-transport en déplacement intersystème ? Les histoires contiennent souvent plusieurs éléments qui les rendent intéressantes.

__Quand l'histoire survient-elle ?__ L'avez-vous située dans le passé, comme l'action généralement décrite dans les bandes dessinées des Méta-Barons *? Tourne-t-elle autour d'un événement historique connu ? L'arrière-plan de l'histoire prend-t-il en compte plusieurs milliers d'années, comme le déclin d'une civilisation antique ? A moins que cette toile de fond importe peu, au final...*

__Où se situe l'histoire ?__ Sur la Planète d'Or, aux confins de l'Exofrange ? L'intrigue se déplace-t-elle beaucoup, diverses actions se déroulent-elles dans plusieurs mondes à la fois ? Vu la cartographie de l'univers des Méta-Barons, *les personnages peuvent circuler entre les planètes pendant une aventure. C'est un atout génial !*

__Pourquoi l'histoire survient-elle ?__ Pourquoi les personnages agissent-ils ainsi ? Quels sont les objectifs de leurs adversaires ? Comment s'explique l'interaction entre les personnages du maître de jeu et les personnages joueurs ? Dans le monde réel, tout événement a une cause, et même dans l'univers des Méta-Barons, *il est toujours une raison sous-jacente à la moindre des péripéties.*
Assurez-vous que votre aventure conviendra aux personnages : l'intrigue va-t-elle les intéresser ? Comment mettre les personnages en scène ? Décidez de ce qui les motivera : mission pour une organisation à laquelle ils ont prêté Serment d'Allégeance, croyance dans un Code de l'Honneur, victoire sur un obstacle personnel ou accomplissement d'un objectif...

Épisodes

Les aventures dans l'univers des *Méta-Barons* se divisent 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 conviendra 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 rôles, les situations de combat sont divertissantes, et vos joueurs voudront se libérer de leurs frustrations en touchant leurs adversaires une fois dans la partie - une fois au moins...

• *__Un épisode exigeant 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 *Négoce*, *Connaissance de la rue*, *Investigation* ou *Commandement*.

• *__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 apprécient toujours de faire travailler leurs méninges après avoir fait... le ménage.

• *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 *Jeu 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'escarmouches diverses - et le dernier, enfin, met en scène une bataille cinglante entre spationefs.

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 mettra 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 devrez y consacrer de l'énergie, mais ces 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 échéance, les personnages n'en connaissent rien. Servez-vous des méchants pour sidérer les joueurs : insérez une ou deux vilaines surprises dans le parcours des joueurs.
Dans la mesure du possible, évitez les aventures où l'adversaire se contente de réagir aux actions des personnages sans jamais opérer ses propres manœuvres. Les antagonistes doivent poursuivre activement leurs objectifs, que le personnage cherche ou non à les contrecarrer.

• Retournement classique : le coup de l'hameçon - les joueurs se voient attribuer un objectif, mais en cours d'aventure, ils découvrent qu'ils sont censés poursuivre un but totalement différent. Leur employeur 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.

> **Exemple :** dans l'aventure précédente, divisée en épisodes, les personnages croient qu'ils ont pour mission d'acheter et de transporter une statue antique pour leur client. Leur objectif réel est de la garder hors d'atteinte du collectionneur rival, mais ce n'est qu'un fragment de vérité : le plan détourné de leur patron est de tester leur aptitude à relever un défi futur encore plus difficile.

• La mission confiée aux personnages est un piège orchestré par quelque adversaire connu ou inconnu : un rival, un vieil ennemi, une tierce partie, ou toute autre entité voulant les voir échouer.

• La tâche repose sur des informations incomplètes, rudimentaires ou dépassées.

• 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 incohérences, ils finiront par découvrir l'identité réelle de leur ennemi.

• Des informations cruciales ne sont pas accessibles. L'informateur des personnages est mort ou disparu. 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 désarroi le plus total. Si vous avez envie de torturer vos joueurs ainsi, vous êtes obligé d'essaimer des indices sur ce qui se passe réellement pendant l'aventure.

Vous pouvez glisser ces coups de théâtre dans la quasi totalité des aventures. Toutefois, tout comme ils peuvent sembler pratiques aux yeux des auteurs, ils peuvent facilement virer au cliché - et les joueurs expérimentés les attendront au tournant. Si cette éventualité ne vous dérange pas, continuez. Sinon, utilisez 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 traîtrise puis, une fois qu'ils se sentiront rassurés par leurs remarquables déductions, appliquez-leur un sérieux revers de bâton !

Décor

Les histoires mises en scène dans le *Jeu de rôles des Méta-Barons* appartiennent à tous les genres : histoires de désir humain, de cupidité, de folie, d'amour et de bravoure. Vous pouvez souvent copier des intrigues et personnages issus de l'« heroic fantasy », 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 narrent sous les cieux 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 revenons ici à l'idée de visualiser vos lieux et vos horizons. L'idéal étant que vous placiez chaque épisode dans un décor hypnotisant et unique.

La plupart des aventures se déroulant sur des planètes, pensez à concevoir des mondes fascinants pour planter le décor. A 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 médiocre :*** *hem... le vaisseau est.. euh... noir. Et les commandes sont bizarres. Elles portent les traces d'une écriture alien.*
> ***Bon décor :*** *le vaisseau fuselé, noir, a une forme ovoïde et comporte de nombreux bosses en des endroits étrangement*

comparables à des zones organiques. Lorsque vous vous approchez, une brèche apparaît, s'ouvrant comme un iris. Autour de cette ouverture, la coque fléchit et s'enfle légèrement, comme des muscles en mouvement sous la peau. Après avoir exploré les corridors luisants de sécrétions gluantes, vous découvrez ce qui vous semble être la salle de contrôle. Autour de vous, des craquements résonnent, bourdonnements graves et éthérés qui vous font penser à un orage éloigné ou à un transformateur électrique. Il n'y a aucune commande en vue.

Présentez des décors détaillés, mais ne vous éloignez pas du sujet. Si vous vous épanchez trop, vous finirez par ennuyer 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 dresser 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 attelez tout de suite à la tâche. Votre allégeance 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 pourrez utiliser ces données à tout moment pour les entraîner 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 psioniques peuvent entrer dans une aventure pour fuir la persécution, ou tout simplement pour faire leurs preuves. Relevez ce que les joueurs font avec leur personnage, leurs objectifs, leurs désirs exprimés. Les joueurs et leur personnage ne faisant qu'un, ils vous suivront si vous insérez des pistes appropriées 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 cupides se satisferont certainement en gagnant de l'argent, mais d'autres joueurs vous seraient très reconnaissants de les tuyauter 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 acquérir 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

Etudiez 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. Evaluez 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 cuirassés stellaires, 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'employeur leur remet 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 inventez de nouveaux équipements, rédigez leur description et leur mode d'utilisation.

Ultimes préparatifs

Vous avez presque terminé. La dernière chose à faire avant de regrouper vos joueurs consiste à créer et à rassembler les scripts, cartes et polycopiés 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 embringués dans la situation et fournissez les informations nécessaires, voire indispensables, à propos de l'aventure.

Le script s'ouvre 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 fichiers 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 aideront 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 zones de combat potentielles, faute de quoi, au cours de la bataille, les joueurs vous bombarderont de questions sur leur situation tactique : « Où sommes-nous ? Où sont-ils ? Par où pouvons-nous nous échapper ? Pouvons-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 vôtre, 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 seront d'une aide considérable. Si n'avez pas d'images personnalisées, montrez à vos joueurs des créations artistiques proches des bandes dessinées des *Méta-Barons*. 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 réalité du jeu prend forme.

Vous pouvez même transformer des jouets de science-fiction en excellents 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 aurez 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 complète 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 reliées 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 reliées 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 sans faille du maître de jeu.

Certes, concevoir des aventures est un travail de titan, mais une histoire divertissante qui entraîne votre auditoire dans l'action et l'émotion, ça n'a pas de prix. Lorsque vous verrez vos joueurs s'enthousiasmer, parce que votre histoire leur donnera des frissons de peur ou d'excitation, vous éprouverez une satisfaction sans égale dans l'univers.
Lancez-vous sans tarder dans la conception d'une première aventure ! Vous verrez à quel point mes conseils et mes idées vous aideront à rédiger votre scénario. Ne me remerciez pas : je vous ai présenté la meilleure façon de lancer votre groupe dans une campagne pour le Jeu de rôles des Méta-Barons *!*

Une histoire « Méta-Baron »

Les aventures de jeux de rôles sont des histoires conjointement narrées par le maître de jeu et les joueurs. Lorsque vous tentez de concevoir l'idée phare 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 du mystère au techno-thriller. Certains genres conviennent mieux que d'autres à la forme et au fond du* Jeu de rôles des Méta-Barons, *mais le succès de vos efforts dépend avant tout du degré d'implication de votre groupe de joueurs.*
Le concept le plus important à saisir pour conférer à vos aventures un style « Méta-Baron » authentique est celui-ci : le « space-opéra », sorte d'odyssée spatiale dérivée de la science-fiction, qui possède des conventions précises à garder en tête lorsque vous concevrez vos aventures:
• Action. Il y a de l'action dans le space-opéra, et les moments de répit ne durent jamais bien longtemps. Une menace surgit, et les personnages replongent dans l'action, car après le calme vient la tempête...
L'action inclut des combats, des affrontements entre spationefs, des poursuites, les actes d'un personnage clé ou tout autre sorte de conflit dramatique. L'essentiel est que le conflit se dénoue rapidement. Les personnages ne doivent pas calculer leur moindre mouvement mais, au contraire, réagir promptement aux événements.
• Lutter pour l'Honneur. Le space-opéra oppose souvent le Bien et le Mal. L'univers des Méta-Barons *ne s'en soucie guère, car il met surtout en avant l'honneur, l'Amarax et l'insidieux Nécrorêve - voir le chapitre « Honneur, Amarax et Nécrorêve » pour en savoir plus. Peu importe que la personne fasse ce qui est bien ou mal, l'essentiel est qu'elle suive son Code de l'Honneur personnel ou institutionnel. Ce qui sera honorable pour un personnage sera méprisable pour un autre - tout est affaire de point de vue.*
• Combattre le Nécrorêve. Dans l'univers des Méta-Barons, *qui n'a jamais glissé dans l'apathie languissante du Nécrorêve instillé par les Techno-Technos ? Qui ne s'est jamais vautré dans le confort de la technologie, de la vie facile, des drogues, de l'alcool, et de tous les plaisirs ? Les personnages joueurs eux-mêmes ! Ils font partie des rares personnes qui ont échappé au Nécrorêve, s'élevant ainsi au-dessus des autres pour accomplir leurs objectifs et respecter leur Code de l'Honneur. Ils luttent sans merci pour résister aux tentations du Nécrorêve et travaillent à choisir l'action contre l'inaction, la résistance contre la passivité. Pour survivre, ils doivent s'élever contre l'oppression, et non l'accepter lâchement.*
• Raconter une épopée. Dans le space-opéra, les histoires dépassent la vie réelle, avec des guerres entre armées géantes et armadas spatiales, de gigantesques empires, des héros fascinants et des méchants terrifiants. Fers de lance du space-opéra, ces héros désespérés semblent toujours partir perdants dans l'histoire.
Le Jeu de rôles des Méta-Barons *ne fait pas exception. Vos personnages ne joueront sûrement pas un grand rôle dans l'épopée qui se déroulera sous leurs yeux, mais leurs conflits ne s'en réduiront pas pour autant à de petits défis ordinaires. Même les aventures les plus insignifiantes en apparence prennent tout à coup une colossale envergure : si les personnages décident de sauver une petite colonie de la destruction, ils vont à coup sûr être appelés à la rescousse par tout le système stellaire. S'ils commencent à surveiller quelques criminels locaux, ils s'en prendront le lendemain aux syndicats de la pègre qui valent des millions de kublars.*

La Fille du Maganat

L'univers des Méta-Barons *est empli 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 kublars.*

Dans le cas de « La Fille du Maganat », vos personnages seront engagés par un puissant Maganat de l'industrie, qui leur fournira ressources et vaisseau afin qu'ils retrouvent sa fille disparue. Les aventures qu'ils vivront au cours de ce scénario leurs 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.

Une aventure dans l'univers des Méta-Barons

« La Fille du Maganat » 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

Lire à haute voix : Voici quelque temps déjà que vous traînez vos guêtres dans un monde industriel des plus inhospitaliers. Chaque nouvelle 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, espérant pouvoir y trouver un emploi de docker, qu'un jeune cadre dynamique et bien portant s'approche finalement de vous. Contrairement aux autres clones 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 Bartémus, secrétaire du Maganat corporatiste Alsimus Cedro, le président de la compagnie de transport Cedro Des-Eng. « Il ne s'agit que d'une petite société, » expliquera Bartémus. « Mais le Maganat 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 kublars d'avance par personne et une prime de 15 kublars par personne remise à l'issue de la mission. Le travail en question consistera à retrouver une chose appartenant au Maganat.

En incarnant Bartémus, 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.

Reprenez à haute voix : « La Fille du Maganat, Estanza, suivait une formation de pilotage sur l'un de nos transporteurs légers, » expliquera Bartémus. « 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 Delft 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 dépourvus de valeur commerciale, du système Delft V. Notre compagnie contrôle des unités de mercenaires œuvrant dans la région contre les membres de la Légion de Labbard, 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. »

Bartémus s'arrête à l'entrée des hangars de la compagnie. À l'intérieur, il est possible d'apercevoir un petit transporteur léger arborant les marques Cedro T-076 sur les flancs. « Afin de vous aider dans l'accomplissement de votre mission, nous vous prêtons ce vaisseau. Son ordinateur de bord contient les coordonnées du système Delft B-31, ainsi que des informations complémentaires concernant notre compagnie, Estanza 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... Estanza 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 que 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 seraient « 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 soins, 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 débuteront ce scénario avec le matériel indiqué sur leur fiche. Cependant, comme ils commencent 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 originaux, 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. Par 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-gueule. 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 Maganat de cette société, Estanza, la retrouver et la ramener à bon port, avec son vaisseau et la cargaison qu'il convoyait. 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 rompre 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 suivre 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 visiblement plus loyale envers son amant pirate qu'envers un père qui lui est bien étranger.

Vous pouvez tout à fait débuter 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 (*Pilotage*, *Astro-nav*) afin de permettre à vos joueurs de commencer à se roder sur le système de jeu.

Quel monde industriel inhospitalier ?

Le point de départ de cette aventure a intentionnellement été laissé dans le vague afin que vous puissiez aisément le déterminer et l'intégrer dans votre univers. Il est possible que vous ayez un monde industriel de prédilection d'où vous désirez faire partir vos personnages, ou que vous désiriez utiliser l'une des planètes industrielles de la série de bandes dessinées des Méta-Barons.

En revanche, si vous débutez, notre désir est de faire de l'univers des Méta-Barons *un endroit détaillé, précis et complexe. C'est pourquoi il est important de ne pas présenter une banale et générique « planète industrielle » à vos joueurs. Dans ce cas, l'aventure débutera sur Arcol 271, à Dreer – le point de départ de l'aventure en solitaire présenté au début de cet ouvrage. Si vous avez utilisé ce scénario pour présenter l'univers des* Méta-Barons *à vos joueurs, ils s'y sentiront probablement plus l'aise pour commencer cette nouvelle aventure.*

Premier épisode : le système Delft B-31

Sommaire

Dans cet épisode, vous pourrez 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 mettre au courant de la situation de leurs personnages, des objectifs de la mission, de la paye et de l'équipement initial - le vaisseau de transport léger.

Vous pouvez aussi utiliser le script ci-dessous pour débuter cette aventure ; cela vous permettra de mieux rentrer dans le feu 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 : untel 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 pour charge de 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 sauteront dans l'hyperespace et auront quelques heures à tuer 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 (interface/rép.)*. 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.

Metabarons™

Script de l'aventure « La Fille du Maganat »

Conseils

Utilisez le script suivant pour débuter votre scénario. Votre maître de jeu vous indiquera quel rôle (ou rôles) lire. Autant que possible, tentez de mettre le ton que pourrait avoir votre personnage en prononçant ces mots. Soyez attentif à ce que les autres joueurs diront afin d'assimiler le plus d'informations possibles dès le début de l'aventure.

Perdus sur une planète industrielle lointaine et inhospitalière…

Maître de jeu : Voici quelque temps déjà que vous traînez vos guêtres 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, espérant y trouver un emploi de docker, qu'un jeune cadre dynamique et bien portant s'approche finalement de vous.

Personnage 1 : Tiens, tiens, des problèmes à l'horizon.

Personnage 2 : J'ai comme 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 Bartémus, secrétaire du Maganat corporatiste Alsimus 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 3 : J'espère que cela paiera mieux que notre dernière mission. Je ne vous raconte même pas le fiasco.

Personnage 4 : Quel est le marché, p'tit gars ? Qu'est-ce que tu nous proposes, et qu'est-ce que t'attends de nous ?

Maître de jeu : Mon supérieur, le Maganat Cedro, désire récupérer certains de ses biens qui ont disparu. Pour cela, il est prêt à verser, à chacun d'entre vous, 10 kublars immédiatement, et 15 autres lorsque vous lui ramènerez ce qu'il recherche.

Personnage 5 : Je ne sais pas trop… 10 kublars maintenant et 15 à suivre ? J'ai connu de meilleures offres…

Personnage 6 : Hé, je ne sais 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 2 : Parfait. Quelques heures de vol gratuites. Je suis partant !

Personnage 4 : 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, Estanza, suivait une formation de pilotage sur l'un de nos transporteurs légers, expliquera Bartémus. 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 Delft 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 dépourvus de valeur commerciale, du système Delft V. Notre compagnie contrôle des unités de mercenaires œuvrant dans la région contre les membres de la Légion de Labbard, un groupe de pirates local. Aucun de leurs 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.

Personnage 5 : Parfait. Une jeune fille disparue, des pirates et des mercenaires.

Personnage 3 : Un peu de calme, pense à la paye, ça te détendra. Je vous en prie, Second Adjoint Bartémus, poursuivez.

Maître de jeu : Merci. Afin de vous aider dans votre mission, nous vous prêtons ce vaisseau. Son ordinateur de bord contient les coordonnées du système Delft B-31, ainsi que des informations complémentaires sur notre compagnie, Estanza 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… Estanza Cedro.

Personnage 1 : Tout cela me semble parfait. Quand partons-nous?

Compagnie de transport Cedro Des-Eng : **Facile** (10) ***Ordinateur (interface/réparation).*** Sur un jet réussi, les personnages auront accès aux informations de base disponibles sur cette société. Il s'agit d'un conglomérat du Maganat 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 avancées dans les domaines des supports de vie, des écrans 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 mercenaires pour protéger ses intérêts, plutôt que sur un service de sécurité interne.

Transporteur léger Cedro T-076 : **Facile** (10) ***Ordinateur (interface/rép.).*** Si les personnages désirent en apprendre plus sur le vaisseau qui leur a été prêté, 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 corporatiste standard, équipé d'un armement minimal et de peu d'options.

Transporteur léger Cedro T-144 : **Modéré** (15) ***Ordinateur (interface/rép.).*** Le vaisseau à bord duquel servait 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 canonnier. Le trajet du vaisseau devait le mener d'un monde détenu 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/réparation)* pour parvenir à contourner les sécurités qui protègent ce dossier. Les personnages pourront alors apprendre que le Cedro T-144 transportait un chargement de pièces détachées provenant d'un centre de recherche et destiné à passer des tests de qualité dans un laboratoire de contrôle – un envoi parfaitement routinier.

Système Delft B-31 : **Facile** (10) ***Ordinateur (interface/rép.).*** Le dossier indique que ce système est dépourvu de toute installation administrative officielle. Seule l'une des sept planètes du système est habitable : Delft V. Une recherche grâce à l'ordinateur de bord indiquera qu'il s'agit d'un monde verdoyant, à la végétation luxuriante, où de nombreuses régions rocailleuses parsèment 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 intéressante : les mercenaires travaillant 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'enfuirent rapidement en sautant en hyperespace.

Unités mercenaires proches : **Modéré** (15) ***Ordinateur (interface/rép.).*** Si les personnages désirent obtenir plus de détails sur les mercenaires œuvrant dans la région du système Delft 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 Delft B-31. Durant l'engagement militaire de la semaine précédente, les croiseurs mercenaires purent fondre sur des vaisseaux pirates non préparés à une telle attaque. Les survivants sautèrent en hyperespace et se dispersèrent dans les nombreux systèmes proches. Après avoir rapidement cherché une présence pirate sur Delft 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/rép.).*** Les banques de données de l'ordinateur de bord concernant la légion de Labbard indiqueront 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 fréquemment 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 banques de données n'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 : *Chasseur*
Longueur : *30 mètres*
Compétence : *Pilotage : Transporteur léger*
Équipage : *2, 1 canonnier*
Passagers : *4*
Capacité de la soute : *150 tonnes métriques*
Autonomie : *1 mois*
Hyperpropulseur : *Oui*
Maniabilité : *1D*
Espace : *5*
Vitesse atmosphérique : *295 - 850 km/h*
Coque : *4D*
Écrans : *1D*
Capteurs : *25/1D*
Armes :
Canon défensif
Périmètre de tir : Tourelle
Servant : 1
Compétence : Artillerie
Ordinateur de visée : 1D
Portées spatiales : 1-2/10/20
Portées atmosphériques : 100-200/1/2 km
Dommages : 4D

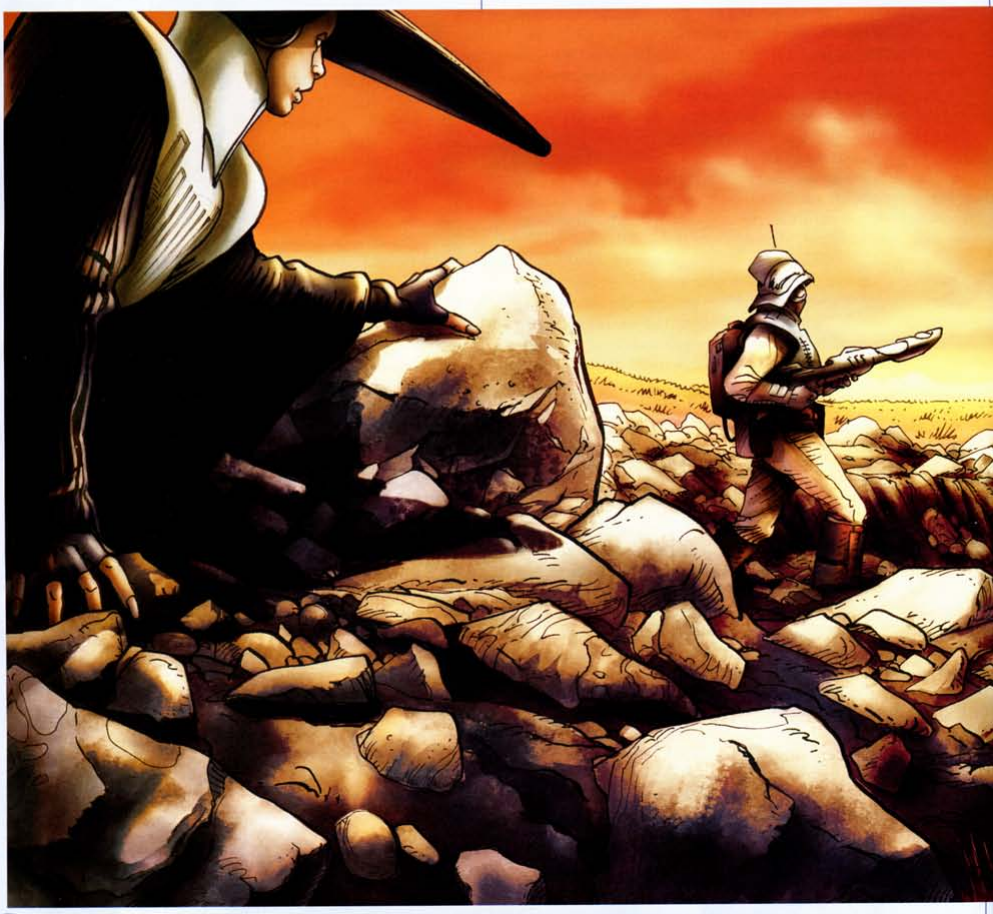
Description : *Le Cedro T-076 est un exemple parfait des transports légers communément utilisés par la compagnie Cedro Des-Eng. En plus d'une capacité de charge déjà importante, cet engin bénéficie d'une bonne maniabilité, d'un moteur puissant et d'un minimum de défense. Il ne s'agit certainement pas d'un vaisseau militaire, mais il est susceptible de résister suffisamment longtemps à une attaque pour pouvoir engager son hyperpropulseur et s'échapper en hyperespace.*

Maganat Alsimus Cedro : **Difficile (20)** ***Ordinateur (interface/rép.).*** Le président et propriétaire de la compagnie de transport Cedro Des-Eng est un homme occupé. Il dirige les opérations de dizaines de laboratoires de recherche, de centres d'essais et d'usines de montage éparpillés dans le secteur. Il a hérité cette corporation de son père. Les holovids de la société ne s'intéressent qu'à ses mariages occasionnels et à sa fille unique Estanza. Il semble espérer de tout cœur que sa femme actuelle lui donne enfin un héritier mâle auquel il pourrait léguer sa fortune.
Estanza Cedro : **Difficile (20)** ***Ordinateur (interface/rép.).*** Fille unique de Maganat Alsimus Cedro, elle s'est toujours révélée être une fille loyale envers son père et sa corporation. Âgée de 20 ans, elle a déjà montré l'intérêt qu'elle portait aux affaires corporatistes 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 holovids de la société se concentrent plus sur son père que sur Estanza et sa réputation 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) *Ordinateur (interface/réparation)*, ils pourront découvrir, après avoir contourné une sécurité, qu'Estanza était à bord d'un navire récemment abordé par les pirates de la légion de Labbard.

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 devront 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 devront 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 Delft 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 (Delft 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. Quiconque réussissant un jet Facile (10) *Astrographie* 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'aucune de ces pièces n'appartient au Cedro T-144.

Scanner la planète

Une fois que le pilote aura amené le transporteur léger en orbite autour de Delft V, les personnages pourront alors scanner le sol de la planète à la recherche de traces de Cedro T-144. Quiconque réussira un jet Facile (10) *Perception* remarquera immédiatement l'absence de signal provenant d'une éventuelle balise 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 reposants. 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 capteurs ne peuvent scanner les régions rocailleuses bordant la savane car les différents minerais 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) *Pilotage* 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 directe jusqu'au site du crash de Cedro T-144. Prévenez les personnages que cette approche est aussi la moins discrète 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) *Pilotage* plus la valeur de maniabilité du vaisseau.** Le pilote peut décider d'entrer dans l'atmosphère de Delft V par paliers 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 *Pilotage*, 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*.

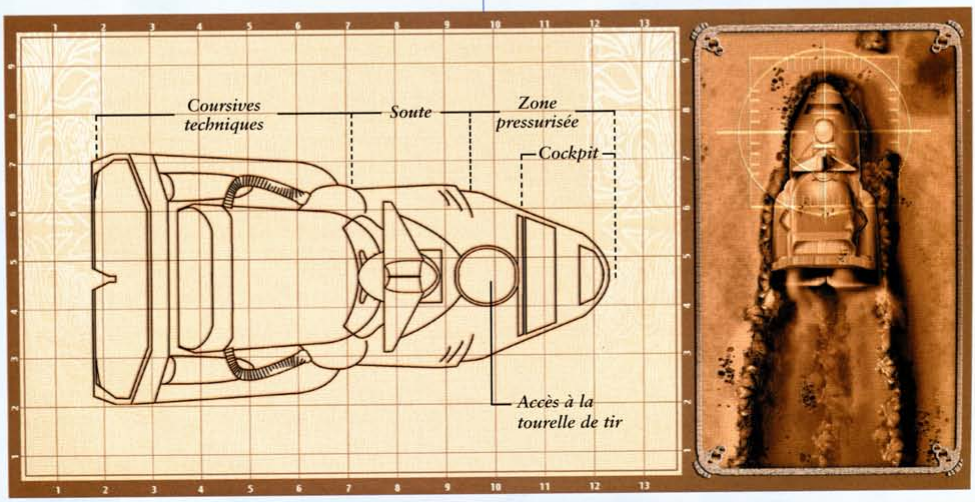
Approche à basse altitude : **Difficile (20) *Pilotage* plus la valeur de maniabilité du vaisseau.** En utilisant cette méthode d'approche, le pilote emmène son vaisseau près du sol avant de voler en rase-mottes jusqu'au site du crash. Bien que voler ainsi soit particulièrement risqué, cela réduit considérablement les chances que qui 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 *Pilotage*, alors les personnages peuvent 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, où il peut vouloir se poser juste à côté – auquel cas un jet Facile (10) *Pilotage* pourra être demandé afin d'éviter de venir percuter l'autre vaisseau. Bien qu'une telle décision n'ait aucune conséquence, il est toujours important de garder éveillée 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.

Lisez à haute voix : Tandis que vous approchez, vous remarquez que Cedro T-144 est un transporteur léger en tous



Personnages errants

Comment réagir si vos personnages décident d'ignorer l'épave et préfèrent aller s'intéresser aux collines rocailleuses – et y découvrent le camp pirate ?

En tant que maître de jeu, il est important que vous soyez prêts à gérer ces dérives de vos joueurs. Si vous avez déjà lu cette aventure à plusieurs reprises, vous savez ce qui les attend, il ne vous restera donc plus qu'à vous adapter de manière à venir recoller à l'histoire.

Dans le cas présent, il est possible que les personnages survolent le camp pirate et le découvrent – mais cela voudra aussi dire que les pirates seront désormais au courant de leur présence sur Delft V, et qu'ils pourront donc se préparer à leur venue.

Il vous est ainsi possible d'arranger à votre convenance les divers épisodes de cette aventure. Ainsi, s'ils parviennent à éviter la rencontre avec le glossglock… Cela ne signifie pas qu'il n'émergera pas durant le combat au camp pirate, ce qui devrait singulièrement compliquer la situation.

Ne soyez pas effrayé à l'idée de laisser l'aventure entre les mains de vos joueurs. Aussi longtemps que vous vous souviendrez des différents éléments de cette aventure, il vous sera facile de vous adapter et de rapidement parvenir à improviser.

points semblables à votre propre vaisseau. Sa coque arbore le logo de la corporation Cedro Des-Eng, et son numéro d'immatriculation est clairement visible. L'extérieur du vaisseau ne montre aucun signe d'attaque : pas de brûlures de laser ou d'éclats laissés par une éventuelle batterie anti-aérienne. Les seuls dégâts apparents concernent la tourelle défensive, totalement broyée, et l'un des deux moteurs qui a été écrasé probablement lors de l'atterrissage. La longue et profonde tranchée derrière l'appareil conforte l'idée que Cedro T-144 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 haillon de la soute sont fermés, et il n'y a aucun signe de vie.

Les personnages qui réussiront un jet Modéré (15) *Perception* ou *Capteurs* remarqueront aussi une traînée d'herbes aplaties menant du haillon de la soute aux collines rocailleuses proches.

Ceux qui réussiront un jet Facile (10) *Réparation instruments 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 Modéré (15) *Réparation armes lourdes*, 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 haillon arrière sont hermétiquement fermés. Les personnages seront incapables de voir à travers les verrières polarisées du cockpit.

Examiner les fermetures de portes : **Facile (10) *Sécurité*.** Un personnage examinant les serrures 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 haillon de la soute. 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 rouvrir quand ils le désireront.

Faire exploser les portes : **Modéré (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 seuls 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 soute et les étroites coursives 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 soute. Dans ce dernier cas, dans les coursives, ils passeront devant des petites réserves de nourriture 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 échangé 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) *Pilotage* 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 Cedro, la co-pilote.

Quiconque réussira un jet Facile (10) *Perception* remarquera que certains panneaux de contrôle ont purement et simplement été retirés du cockpit. Un tel acte n'a pu être effectué qu'après le crash, car l'appareil ne pouvait voler sans ces panneaux de contrôle.

Le vaisseau n'a actuellement plus de puissance. Un jet modéré (15) *Réparation instruments de vol* réussit permettra au personnage d'obtenir un peu de puissance des générateurs de secours, ce qui permettra de remettre en route l'ordinateur de bord.

Il faudra utiliser la compétence *Ordinateur (interface/rép.)* pour consulter le journal de bord. Laissez les personnages effectuer leur jet, puis consultez les résultats ci-dessous correspondant au meilleur tirage. Les personnages auront accès à toutes les informations correspondant à leur résultat, ainsi que toutes celles correspondant à des résultats moindres.

Facile (10) ***Ordinateur (interface/rép.)*** **:** Le personnage obtiendra les informations de base concernant le transporteur : son nom, son numéro d'immatriculation, les points de départ et d'arrivée, le registre d'équipage et le relevé de cargaison. Cedro T-144 comptait trois membres d'équipage : un pilote, un co-pilote (Estanza Cedro), et un canonnier. Le registre de cargaison indique que la vaisseau transportait dix caisses de pièces moteurs de haute technologie destinées à un test de contrôle de qualité dans un laboratoire de Cedro Des-Eng.

Modéré (15) ***Ordinateur (interface/rép.)*** **:** 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 provoquèrent le crash de l'appareil sur Delft 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 (interface/rép.)*** **:** 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 aussi 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'apprendront 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'au sas 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 (interface/réparation)*. 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 du canonnier.

La soute

La soute est à l'arrière du vaisseau, accessible par le large haillon extérieur ou par des sas menant à une coursive 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 déchargement 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 haillon, 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 ouvrent 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 règne.

D'innombrables pièces détachées sont répandues sur le sol, tandis que d'autres pendent à des fils électriques. Des conduits brisés et des câbles arrachés 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 instruments de vol* réussi permettra de réaliser que l'engin a été dépouillé afin d'en récupérer les pièces les plus intéressantes. Il ne reste pas assez de machines en état pour permettre au vaisseau de redécoller.

Le glossglock

Type : *Omnivore souterrain*
AGILITÉ 2D
PERCEPTION 2D
Recherche 4D
VIGUEUR 7D
Talents spéciaux :
• *Griffes :*
Infligent Vigueur + 1D de dommages
• *Creuser : Peut s'enfoncer profondément sous terre en laissant un tunnel derrière lui.*
Déplacement : *15*
Taille : *7–10 mètres de long*
Description : *Le glossglock est un mammifère souterrain natif des vastes plaines herbeuses de Delft V. Son museau est long et noir, couvert de protubérances sensorielles qui excrètent un mucus 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 énorme et couvert de plaques de peau cuirassée. Les deux puissantes pattes avant se terminent par des pattes semblables à des pelles, mais elles sont aussi munies d'une longue et solide griffe sur le côté. Deux énormes pattes arrières lui permettent de s'extraire du tunnel.*

Le glossglock est, d'ordinaire, une créature pacifique qui ne se préoccupe que de trouver quelques rongeurs à manger. Il est particulièrement curieux et souvent attiré par les activités à la surface, bien qu'il y soit particulièrement maladroit.

Troisième épisode : le glossglock

Sommaire

Alors que les personnages sont tranquillement en train d'explorer l'épave du transporteur, une créature native de Delft 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 l'emmènera à rapidement s'enfoncer dans le sol. Les personnages devront quitter le transporteur au plus vite avant d'affronter cette créature, un animal innocent simplement trop curieux.

Tremblement de terre

Alors que les personnages se trouvent toujours à l'intérieur du transporteur – particulièrement si vous estimez 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'extérieur de l'épave lorsque les secousses débuteront, il leur faudra effectuer des jets Modéré (15) *Esquive* pour se mettre à l'abri. Ceux qui échoueront 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 (15) *Escalade/saut*, à moins qu'un autre personnage situé à la surface ne les aident avec un filin ou une magna-ligne. Demandez 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 quelqu'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 excrètent un mucus 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 énorme et couvert de plaques de peau cuirassée. Les deux puissantes pattes avant se terminent par des pattes semblables à des pelles, mais elles sont aussi munies d'une longue et solide griffe sur le côté. Deux énormes pattes arrières lui permettent de s'extraire du tunnel.

Le glossglock et une créature native de Delft 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 ces 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 quiconque 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 nourrir l'une de ses bouches de rations de voyage ou de caresser l'une des protubérances sensitives pour le rassurer.

Après un court moment passé à jouer avec le glossglock, il semblera humer 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 déblayant le chemin et son corps massif tassant la terre autour de lui. Bien que l'entrée paraisse des plus instables, 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 choisissent de ne pas suivre le glossglock – ou s'ils le repoussent en l'attaquant – ils remarqueront enfin le chemin d'herbes aplaties 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'intérêt des collines, faites effectuer un jet de *Perception*, celui qui obtiendra le résultat le plus élevé pourra voir une faible trace de fumée 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 pirates en état d'alerte). Ils trouveront un campement pirate temporaire niché au cœur des collines rocailleuses où certains des survivants des légions de Labbard ont trouvé asile. Ils y réparent trois chasseurs Ostrov à l'aide des pièces prélevées sur Cedro T-144. Durant leur reconnaissance, les personnages pourront aussi apercevoir Estanza Cedro, visiblement retenue captive.

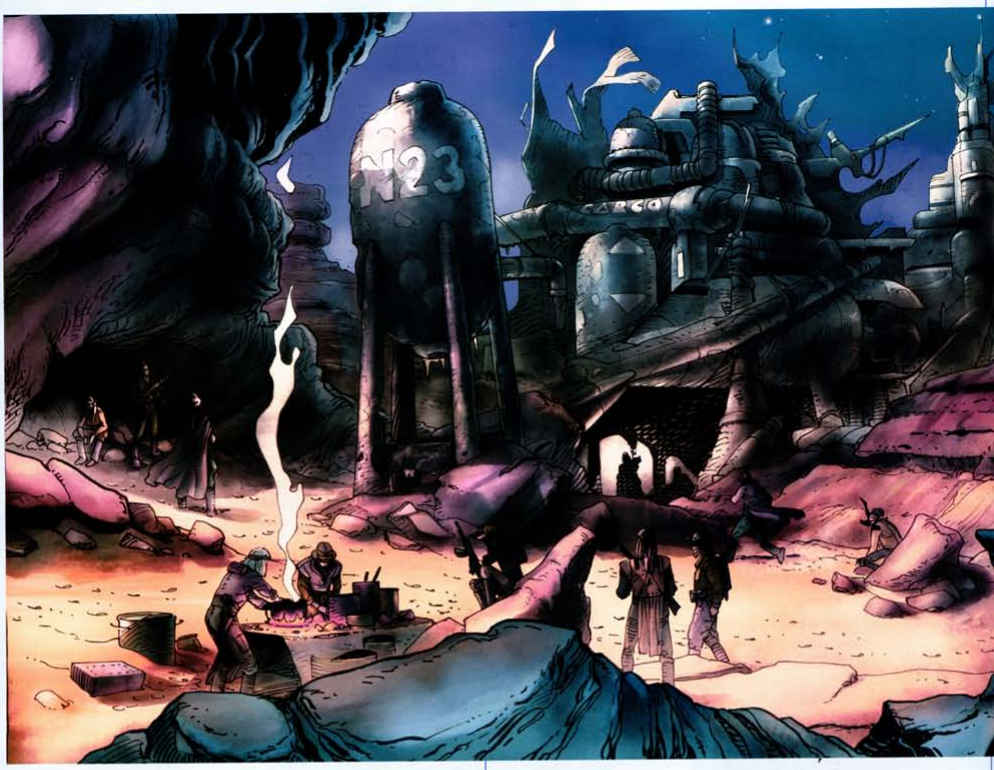
L'approche du camp

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 endroits, il sera possible de distinguer des traces de frottement 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 *Discrétion* pour éviter d'être repérés par les sentinelles qui pourraient avoir été placées 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 glossglock

Si les personnages ont fait ami-ami avec le glossglock, ils pourront suivre son tunnel jusqu'aux collines. S'ils essayent 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 glossglock 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 Modéré (15) *Discrétion* 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 campement

Depuis 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 vous poser les questions qu'ils désirent.

Le campement est niché entre trois collines suffisamment hautes pour permettre de dissimuler les chasseurs de classe

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 campement 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* réussi 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 nettoie son supra-pistolet et qu'il jette, de temps à autre, de vagues regards vers la jeune femme.

Les jeeps de reconnaissance

Les pirates ont placé leurs deux jeeps de manière à ce que leurs canons puissent couvrir les entrées du camp donnant sur la plaine. Ces canons ne peuvent s'orienter que vers l'arrière des véhicules, mais elles ont été garées 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-144. 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'extérieur des appareils, remplaçant des éléments extérieurs 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 réactiveront le générateur d'un vaisseau afin d'effectuer quelques tests, mais il sera vite coupé après cela.

Cinquième épisode : à la rescousse !

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. Allouez à vos 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 bref 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 annotez l'endroit d'où ils observent les lieux. Indiquez-leur aussi l'abris 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'inquiéter du

Joueurs
Camp
Gardes
Chasseur Ostrov
Jeep
Caisses de matériel
Citerne
A
B
C
C
C
C

bruit. Mais le camp ne sera véritablement en état d'alerte que si un événement important advient – comme un personnage chutant maladroitement d'une colline jusque dans le camp, ou des coups de feu...

• Les personnages peuvent se faufiler jusqu'aux chasseurs Ostrov – voire même tenter d'entrer par les sas d'accès des appareils – sur un jet Difficile (20) *Discrétion*. S'il échoue, les pirates découvriront la présence d'intrus 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 instruments 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 Ostrov de la légion de Labbard ci-dessous).

• Créer une diversion 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 audacieux qui se seraient liés d'amitié avec le glossglock 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 Ostrov. Ceux qui travaillaient dessus feront coulisser les sas d'entrée. Les pirates se trouvant au camp ramasseront l'équipement qui traîne autour d'eux avant de fuir vers les chasseurs. Si les personnages sont visibles, les pirates ouvriront le feu à l'aide de leurs armes de poing.

Les pirates de la légion de Labbard.

Toutes leurs caractéristiques à 2D exceptés : *Agilité* 3D+1, *Armes à feu* 4D+1, *Bagarre* 4D+1, *Corps à corps* 4D, *Esquive* 4D+1, *Mécanique* 3D+2, *Artillerie* 5D, *Pilotage* 4D+2, *Perception* 3D, *Escroquerie* 4D, *Recherche* 4D, *Vigueur* 3D, *Technique* 3D, *Réparation instruments de vol* 4D, *Psioniques* 0D. Déplacement 10. Points de Personnage 2. Manteau long, clé à molette (*Vigueur* +1D dommages), Pistolet Vipère (4D dommages).

Estanza

Lorsque les personnages commenceront leur assaut, le pirate qui surveille le sommeil d'Estanza la réveillera, l'aidera à se lever, et l'accompagnera en courant jusqu'au plus proche chasseur Ostov. Estanza n'est nullement attachée, et elle ne montre aucun signe de résistance. Si les personnages tirent dans 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 espérant 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 cacher sur Delft V. I lui expliqua aussi son cruel besoin de pièces détachées afin de pouvoir réparer ses chasseurs Ostrov endommagés. Estanza prit donc le contrôle de Cedro T-144, le força à quitter l'hyperespace, tua l'équipage et vint s'écraser sur Delft 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, quitte à tirer sur les personnages s'il le faut.

Estanza Cedro.

Toutes ses caractéristiques à 2D exceptés : *Agilité* 2D+2, *Armes à feu* 3D+2, *Esquive* 3D, *Manœuvre en apesanteur* 3D, *Savoir* 3D, *Astrographie* 4D, *Survie* 4D, *Volonté* 4D, *Mécanique* 4D, *Astro-nav* 4D+2, *Capteurs* 5D, *Communications* 5D, *Pilotage* 5D, *Perception* 3D, *Discrétion* 4D, *Escroquerie* 4D, *Négoce* 3D+2, *Vigueur* 2D+1, *Premiers soins* 3D, *Réparation instruments de vol* 3D+2, *Psioniques* 0D. Déplacement 10. Points d'Amarax 1. Points de Personnage 1. Combinaison de pilote, pistolet de défense (3D dommages, 5 tirs).

Labbard aime Estanza autant qu'elle l'aime. Bien qu'il soit un vieux pirate endurci et bourru, 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 monte 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.

Toutes ses caractéristiques à 2D exceptés : *Agilité* 3D, *Armes à feu* 6D, *Bagarre* 5D, *Corps à corps* 5D, *Course* 4D, *Esquive* 5d, *Manœuvre en apesanteur* 4D, *Savoir* 3D, *Astrographie* 5D, *Commerce* 4D, *Connaissance de la rue* 6D, *Intimidation* 4D, *Mécanismes juridiques* 5D, *Survie* 4D, *Mécanique* 3D, *Artillerie* 5D, *Astro-nav* 4D, *Capteurs* 4D+2, *Communications* 4D+2, *Conduite* 4D+2, *Écrans de protection* 4D, *Pilotage* 6D, *Perception* 4D, *Commandement* 7D, *Discrétion* 5D, *Escroquerie* 5D, *Recherche* 5D, *Vigueur* 3D, *Ordinateur (interface/réparation)* 3D+2, *Premiers soins* 4D, *Réparation instruments de vol* 4D+2, *Sécurité* 5D, *Psioniques* 0D. Déplacement 10. Points d'Amarax 2. Points de Nécrorêve 1. Points de Personnage 7. Manteau long, couteau de botte (*Vigueur* +1D dommages), suprapistolet (5D dommages).

Les jeeps de reconnaissance

Les pirates montant la garde auprès des jeeps ouvriront immédiatement le feu sur des intrus. S'ils n'ont aucune cible visible, ils manœuvreront 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 1/2 , maniabilité 1D+2, déplacement 45 ; 130 km/h, structure 2D+2. Armement : canon arrière léger (ordinateur de visée 1D, dommages 3D).

Compétences de l'équipage : *Artillerie* 5D, *Mécanique* 3D+2. (Vous trouverez de plus amples détails sur la jeep de reconnaissance dans le chapitre « Véhicules » de cet ouvrage.)

Les chasseurs Ostrov

Lorsque l'alarme sera donnée, les pirates les plus proches des chasseurs allumeront les générateurs. Il leur faudra quelques tours 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 décolleront avant de survoler le campement de manière à appuyer les pirates au sol. Dès qu'il apparaîtra que tous les pirates ont eu la possibilité de s'échapper, ils quitteront la planète et s'enfuiront vers la liberté.

Souvenez-vous que les chasseurs ont été lourdement endommagés la semaine précédente. En dépit des nouvelles pièces et d'énormément de travail, ils ne sont toujours pas en très bonne condition. Les caractéristiques ci-dessous reflètent cet état de faits.

Chasseurs Ostrov de la légion de Labbard.

Chasseur, maniabilité 1D, 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 2D+2). Compétences de l'équipage : *Artillerie* 5D, *Mécanique* 3D+2, *Pilotage* 4D+2. (Vous trouverez de plus amples détails concernant les caractéristiques de cet appareil, qu'elle soit traditionnelles ou après modifications par des pirates, au chapitre « Vaisseaux Spatiaux » de cet ouvrage.)

La grande évasion

La réaction des pirates trahira leur principale motivation : ralentir suffisamment leurs adversaires afin de pouvoir s'échapper. Une fois que l'alerte 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 résistera activement à toute tentative visant à la ramener chez elle. Elle sera prête à se battre, voire même à tirer sur ses « sauveurs ».

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 pourront amener les pirates à se rendre, ou à cesser le feu suffisamment longtemps pour pouvoir parlementer.

Neutraliser les chasseurs Ostrov

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 confrontation finale

Les personnages peuvent aussi obliger les pirates à se rendre en capturant Estanza et Labbard. Pour y parvenir, il faudra développer des trésors de tactiques militaires, quelques bons jets de combat, ainsi que de vrais talents de négociations. Si les personnages capturent 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 reconnaîtra 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 encourent 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 en 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 Maganat Cedro.

Le Second Adjoint Bartémus 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, Bartémus 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 Bartémus, le transporteur, la cargaison et Estanza valent chacun 5 kublars par personne.

Les personnages recevront d'autres récompenses à l'issue de ce scénario. Ainsi, chaque personnage recevra 5 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'Amarax les regagneront ou en gagneront des nouveaux. Une bonne méthode consiste à demander aux joueurs dont les personnages ont utilisé des points d'Amarax 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 foncer tête baissée dans l'exploration de l'Univers des Méta-Barons, *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*

généraux 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'Ekonomat, et peut-être de savoir ce qu'est un kublar.

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 tiennent avant tout à rester au pouvoir, envers et contre tous.

Les factions ont plusieurs points communs : elles entretiennent (ou louent) leurs forces militaires, patrouillent constamment dans leurs domaines (qu'il s'agisse de planètes, de systèmes ou de galaxies), et font respecter leurs propres lois. La populace 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'Emperoratriz Janus-Jana, souvent considérée comme l'autocrate androgyne parfait, puisqu'elle défend les hautes valeurs masculines et féminines. Ces monarques sont à la tête de l'Empire, en cogérance avec le Sénat, assemblée de factions qui promulgue lois, doctrines et décrets sur la Planète d'Or. L'Emperoratriz est protégée par l'Endogarde et fait souvent appel aux recommandations d'un Conseil.

Janus-Jana 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'assise du pouvoir.

Le Sénat se compose de représentants du Techno-Pontificat, des Planètes Coloniales, de l'Ekonomat, 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'Emperoratriz. L'Endogarde devient tour à tour commando, force de police et escorte selon les besoins de l'Emperoratriz, de ses représentants et de tous les porteurs de la politique et de l'autorité impériales dans l'univers.

Vêtus d'armures lourdes et munis d'une formidable batterie 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 gouvernantes courbent l'échine devant ces féroces combattants, dont la seule présence indique que l'Empire porte un intérêt certain à la région.

Chaque Endogarde prête un serment d'allégeance à l'Emperoratriz et à l'Empire - serment ensuite garanti par une opération crânienne. 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'Emperoratriz.

En période de grave crise militaire, l'Emperoratriz peut rassembler les forces de quatre factions - l'Armée Coloniale, les armées privées maganats, l'Armée privée de l'Ekonomat 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 réglemente 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 Guilde planétaire des marchands, les bureaux de douanes locaux et parfois ceux de l'Ekonomat. Par conséquent, les commerciaux se voient contraints de verser des droits de douanes à chacun, d'où une énorme 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 méga-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 assesseurs, des employés de l'import-export, des gardiens d'entrepôt 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 conglomérat basé sur ses mondes épars 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 racées rappelle celle de toute aristocratie, 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 insurgés, 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 force de domination de l'univers. Un grand nombre d'avancées scientifiques récentes sont dues 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 machineries technologiques. Les représentants Techno-Pontificaux parcourent l'univers pour superviser l'application des nouvelles technologies et intervenir à la moindre découverte scientifique.

Le Techno-Pontificat 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 endo-cités profondes, havres pour leurs commodités technologiques et leurres destinés à plonger le peuple dans l'apathie languissante du Nécrorêve. Les secrets des Techno-Technos sont bien gardés. Chaque centre de recherche est une petite ville repliée sur elle-même, un peu comme un monastère fortifié. L'entrée est formellement interdite aux non-initiés.

La Guilde planétaire des marchands

Le Techno-Pontificat 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'Ekonomat ou de la StellComm.

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 officielles, rémunérées 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'Ekonomat 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'Ekonomat

Faction membre de l'Empire Humain, l'Ekonomat 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 méga-financières qui regroupent leurs ressources avec un but en tête : protéger et accroître leurs profits. L'Ekonomat vit et meurt au rythme du kublar. Il arrache le kublar aux consommateurs, l'extrait du sol des mondes naturels et le fait fructifier dans les mains usées des travailleurs. L'Ekonomat 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'Ekonomat, invitent ses représentants et ses conseillers dans leurs bureaux et envoient leurs ambassadeurs à l'assemblée de l'Ekonomat. Depuis l'établissement de cette autorité financière universelle, les farouches rivalités entre corporations se transforment rarement en guerres ouvertes.

L'Ekonomat gère les litiges entre les entreprises concurrentes, les lobbies pour la législation commerciale au Sénat, les transactions financières entre les mondes et, au besoin, défend ses intérêts à l'aide de corsaires mercenaires.

Les Planètes Coloniales

L'entrée des Planètes Coloniales sur la scène politique universelle est relativement récente. Cette faction gouvernementale représente les mondes récemment découverts et colonisés, souvent situés en bordure de l'Exofrontière, 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, y 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'Ekonomat et les Maganats. Malgré ces efforts, certains membres des Planètes Coloniales sont obligés de se vendre à des méga-corporations maganats pour payer leurs énormes dettes et poursuivre leur voie de développement.

Les membres des Planètes Coloniales incluent souvent des colonies qui abritent une population totalement éclectique et... décalée : réfugiés politiques et religieux, défenseurs d'idéologies excentriques, 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 antennes dans les régions de l'univers vierges de toute exploration.

Les Troglosocialiks

Les Troglosocialiks, 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 attirent un flux constant de citoyens mécontents, persuadés que les doctrines marxistes visant la révolution universelle et les idéaux écologiques tiennent la clef du bonheur et de la prospérité.

Pour atteindre ces objectifs, les Troglosocialiks recherchent les mondes vierges à coloniser, tentent de préserver la nature en collectivisant de vastes réserves naturelles pour le plaisir de tous, comme les parcs publics dans les villes. Ces fanatiques défendent l'une des causes politiques les plus dures tolérées par l'Empire.

Comme dans tout gouvernement, les enclaves Troglosocialiks tombent facilement dans la corruption au service des classes dominantes. Ces dernières 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 cupides, 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 raiders sauvages aux corsaires à nobles causes et aux esprits critiques. L'Empire les considère tous comme des renégats, indépendamment de leurs règlements internes et les pourchasse 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 guerres de la petite noblesse, effectuer des patrouilles dans les méga-bâtiments des entreprises, voire mettre 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'acquièrent 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 meilleure réputation, sans doute grâce à l'armurerie 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 martiale 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 Nécrorêve, vous trouverez au moins un cinglé politique obsédé par la destruction de l'État, seul ou avec ses potes anarchopsychotiques. L'univers fourmille de terroristes, de psycho-insurgés et d'activistes politiques décidés à imposer de violentes réformes au gouvernement. Lassés de la soi-disant « représentation » dans l'Empire et autres entités autoritaires, ils travaillent en secret pour saper l'infrastructure, sèment les graines de la révolte dans la population et font étalage de la corruption politique et de l'absence de justice.

Les terroristes dépassent les bornes des citoyens mécontents dans leurs méthodes ultraviolentes pour exprimer la conscience publique et les protestations. Bombardements, incendies volontaires, émeutes, assassinats, spatio-piratages, 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 barreront 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 aliens opprimées développent 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 parer à une éventuelle ingérence - quite 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 confrontée 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 Doré, débats qui débouchent sur un génocide étendu jusqu'à 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 biogénétiques, et d'autres forces sur lesquelles ils n'ont eux-mêmes aucun contrôle. Ils traînent leur misérable existence dans les boyaux 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 règnent sur des monceaux d'ordures ou dans les profondeurs des égouts.

Ces espèces mutantes 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 viennent 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 couvre 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 hypervoies, 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 intersystème. Ces engins stellaires catapultent les vaisseaux dans une autre dimension connue sous le nom d'hyperespace, où les lois physiques différentes permettent une vitesse mille fois supérieure à celle de la lumière. Dans d'hyperespace, un vaisseau peut parcourir des distances invraisemblable entre les étoiles en quelques semaines, jours... ou heures. Pour aller d'un système à un autre, les vaisseaux sans engin stellaire doivent s'arrimer à un plus gros transporteur qui les mènera à bon port.

Lorsqu'un vaisseau se propulse dans l'hyperespace, l'engin stellaire assure une accélération qui lui donne une vitesse supérieure à celle de la lumière. Comme dans l'hyperespace, les lois de la physique sont différentes, le vaisseau voyage vraiment à des vitesses supra-lumineuses sans les grosses dépenses d'énergie et les extrêmes tensions causées par une telle vélocité 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'hyperespace. Il faut s'assurer que les vaisseaux émergent de l'hyperespace près de leur destination, sans se précipiter sur des obstacles dans la dimension hyperspatiale. A cette fin, les pilotes doivent configurer les trajets hyperspatiaux à l'aide de cartes astrographiques interstellaires. Pour gérer les immenses complexités de calcul requises, les vaisseaux utilisent des ordinateurs astro-navigationnels - aussi nommés « astro-nav ». Avec cet outil, l'astro-pilote trace un itinéraire sûr en empruntant les avenues connues de l'hyperespace. Les astro-nav 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 du trajet, pour pouvoir les négocier dans l'hyperespace. Normalement, les navigateurs suivent les hyper-voies établies, les itinéraires prétracés dans les tunnels intersidéraux 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 détournés 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 vaisseaux 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 largage, 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-croiseurs utilisés par les compagnies mercenaires 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, outre 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 astrographiques, l'exploration de nouvelles régions de l'espace, et maintes 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 du 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 porteuses

fonctionnent souvent dans l'espace matériel, mais quelques-unes 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 captent 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-coms, utilisés par les vaisseaux stellaires comme radios lumino-rapides pour les communications entre les vaisseaux, ou d'un vaisseau à une planète. Les radio-coms servent surtout à appeler les autres vaisseaux et les contrôleurs de vol pour atterrir ou décoller. Les spatio-ports utilisent un canal-com prédéfini pour enregistrer les Annonces aux Voyageurs - « Annie » en argot spatial - sur les protocoles d'atterrissage, la météo, les tendances du trafic, les conditions d'arrimage au dock, et toute information spatio-portuaire à signaler aux pilotes en voie d'atterrir.

Inter-coms, utilisés pour les communications à bord d'un vaisseau spatial grâce à des systèmes-com à câblage interne. Parfois, les inter-coms 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 infraspatiales 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 électrocryptés. 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-gravs

Les véhicules aéroportés 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'épyphite sur Marmola, cette technologie était centrée sur la manipulation des ondes et des champs de gravité. La perfusion épiphytique des assemblages anti-grav a ouvert cette technologie au grand public (coût moindre).

La technologie anti-grav ne fonctionne que dans des environnements gravitationnels : planètes, astéroïdes tournants, lunes, et stations spatiales à gravité artificielle. En l'absence de traces de gravité dont ils puissent s'extra-propulser, les appareils anti-grav n'ont aucune utilité. Ces engins et véhicules n'en sont pas moins utiles - 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-unités lourdes banales, 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-medics assurent les examens de routine, et même certaines opérations chirurgicales sous la supervision de médecins ultra-compétents. Les médicaments avancés guérissent la plupart des affections, infections et contagions.

Si vous perdez l'usage d'un membre ou un organe, tournez-vous vers les cyber-prothèses, à condition d'appartenir aux classes aisées, ou d'avoir la cote auprès du patron (il réglera la facture). Les soldats défigurés 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 économico-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 bureaucrates 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 berceau 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 maganats, les dirigeants de l'Ekonomat et les bien nantis en général. Les bourgeois ne reculent devant rien, escroqueries comprises, pour protéger et grossir des fortunes récemment engrangées.

La classe moyenne représente Monsieur Tout le monde. On peut citer les ouvriers d'usine, les spatio-équipages, les cadres moyens, les fonctionnaires, et j'en 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 débrouille 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 crime dans les zones plébéiennes, ce sont les indigents qui portent le chapeau.

Les nomades errent dans l'univers sans travail fixe, mais ont les moyens d'advenir à leurs besoins. Les pirates et les mercenaires tombent dans cette catégorie. Les nomades trouvent de petits boulots à droite, à gauche, creusent leur trou quelque temps dans une région, rendent de menus services ou se font payer pour promettre leur loyauté (loyauté temporaire). Leur côté bourlingueur 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'Ekonomat. Un monde qui produit des trillions de kublars d'exportations n'est qu'un fétu de paille dans le paysage de l'économie universelle.

Certaines planètes développent une économie autarcique et ne commercent qu'avec les astres 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 spatio-ports et de flottes de cargo-croiseurs.

L'Ekonomat supervise les accords financiers des innombrables méga-corporations de l'univers et les opérations commerciales des Maganats qui travaillent dans des dizaines de secteurs, avec des installations dans plusieurs régions. Les industries suivent la politique commerciale de l'Ekonomat, respectent les règles établies pour stimuler l'économie et collaborent régulièrement entre elles pour accroître leurs profits et les protéger.

Malgré la poigne de fer de l'Ekonomat sur les finances universelles et la puissance des nobles industriels maganats, de petites entreprises parviennent à rester indépendantes et suivent leur bonhomme de chemin avec des flottes et des forces de sécurité autonomes. Elles doivent néanmoins se battre chaque jour pour ne pas entrer dans l'immense structure commerciale de l'Ekonomat.

D'autres sociétés indépendantes font des transactions très « localisées » dans une poignée de systèmes. L'Ekonomat et les Maganats ne s'y intéressent pas. Les Planètes Coloniales soutiennent les commerces locaux. Malgré leur petite taille, ces entreprises parviennent à tenir tête aux grands conglomérats 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 réputées, des groupes professionnels et des associations de commerce ont l'emprise 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 sème 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 organisations

clandestines pour suivre des chemins détournés aux dépens de la loi. Les recettes des autorités en pâtissent 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'Emperoratriz.

L'unité de monnaie

Le « kublar » sert de devise standard dans l'univers.

Les pièces de kublars de forme carrée sont utilisées depuis des siècles dans l'univers. Chacun garde quelques kublars en poche pour les petits achats, mais la majorité des kublars s'échangent sur des bulletins électroniques de kublars, des cartes ID, des cristaux mémoire, et d'autres supports de stockage des données.

Il faut posséder environ cinq kublars 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 kublars
Classes moyennes	30 à 50 kublars
Classes aisées	50 à 100
Aristos	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 spationautes et les mercenaires que dans le milieu politicien, commercial et aristocrate. 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 recluses, 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

A présent que vous connaissez les bases du fonctionnement de l'univers, vous pouvez commencer à choisir le type de scénarios que vous voulez créer. Vos options pour concevoir des aventures dans le *Jeu de rôles des Méta-Barons* sont virtuellement illimitées. Vous pouvez néanmoins suivre 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. Lorsqu'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 devrez en expliquer tous les tenants et aboutissants, et bien appréhender l'univers comme un tout. Pour introduire des décors et des idées originaux, 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 bourlinguent partout, de planète en planète. Lors d'une aventure, ils visiteront la planète de Baggdathi-la-perle, pour foncer ensuite vers les mondes éloignés de l'Exofrange dans l'aventure suivante. Ainsi, ils visiteront mille lieux excitants et sauront visualiser correctement l'étendue 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 endocity, ou les arcologies de Dreer). Vous pouvez même limiter le jeu à un seul secteur ou une poignée de mondes. Ainsi, vos personnages exploreront les lieux de fond en comble, mais vos créations 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 rester dans votre toile de fond méticuleusement préparée. Une base militaire, une endocity, ou un parfait scélérat qui les embobinent apportent une telle motivation. Dans une étendue 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 construire votre campagne sur les types de personnages adoptés par les joueurs. Si vous prévoyez de lancer l'une des ces 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 permettront 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-Barons*, 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 canailles, avec un réseau enchevêtré de relations entre eux (pour déterminer à quel point untel connaît untel, utilisez la partie « Relations » dans le modèle de personnage). Vos héros ont un large assortiment de talents et travaillent en équipe. Inévitablement, ils ont besoin d'argent.

Les aventures débutent souvent par la recherche d'un travail... ou le travail à la recherche des personnages. Ces derniers sont contactés par un patron qui leur fixe une mission : récupérer un article, pourchasser un hors-la-loi, livrer de la marchandise, découvrir une base pirate. Parfois, les personnages hésitent devant 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'Ekonomat, les Techno-Technos, 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, tireur d'élite, toutes 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'Exofrange, 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 concurrents ou l'entreprise qui tente de s'emparer illégalement des concessions minières d'un tiers. A 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'envergure des explorations aux planètes intéressantes des système voisins.

La compagnie de mercenaires

Si tous les joueurs décident de gérer des personnages de type militaire, vous pouvez lancer une compagnie mercenaire. Les modèles de personnages n'intègrent pas forcément « mercenaire » dans leur catégorie « type ». Il peut s'agir d'autres types de soldats, de nobles très compétents militairement, d'ex-pirates à la recherche d'un travail légitime, ou d'une équipe d'assistance (comme les docs 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 patrouillage 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 vouent 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 le 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 régiment dans l'aventure en solitaire « Explorateur 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 principaux adversaires, on compte les gardes des Maganats, les milices planétaires, les escortes de convois et l'Endogarde. Tous considèrent les pirates comme la principale menace qui pèse sur la stabilité économique et la prospérité de l'univers.

Tout modèle de personnage doté 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 pirato-croiseur, d'un bombardier, ou dans une section d'abordage.

Les diplomates

Parfois, les joueurs préfèreront 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 paléo-carte au trésor, énigmes à résoudre... Vous devrez particulièrement travailler la psychologie et le caractère particuier 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 reposeront 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 attributs 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'épopée 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 là 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 !

Qu'est-ce qu'un personnage du maître de jeu ?

Dans *Méta-Barons*, les principaux personnages - Othon, Aghnar, Honorata, Tête d'Acier, Oda - rencontrent des alliés, des personnages neutres et des ennemis tout au long de leurs aventures. Tous ces personnages - les Endogardes, les sorcières 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 entraver 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 ennuyeux, compagnons loyaux, mystiques reclus, etc. N'oubliez pas les personnages moins spectaculaires, tels que les boutiquiers, les tenanciers, 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 rempliront 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, sélectionnez les personnages moins importants et définissez 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 pourchassé les prêtresses Shabda-Oud, il ne les aurait jamais vaincues, n'aurait pas épousé Oda et... ne serait jamais devenu le grand mercenaire Méta-Baron. 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 ahurissants.

Ce type de personnages jouant un rôle de premier plan dans votre aventure ou votre campagne, il est conseillé d'établir un modèle de personnage dont vous dresserez la liste des compétences, à qui vous attribuerez des codes dés 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 Thato et les Mentreks impériaux. Sans eux, les premiers rôles devraient agir seuls, ou avec l'aide de figurants parfois incompétents.

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 cuirassés, servent à boire dans la taverne

préférée des mercenaires, ou gardent l'entrepôt où vous êtes censé pénétrer sans problème, etc. Les intentions, le background et le caractère de ces personnages importent peu - voire 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 :
5 Pirates. 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'excentricité 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 certaines 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 moog apprivoisé et un vaisseau aérien de luxe, si sa seule et unique fonction dans l'aventure est de vendre quelques renseignements aux personnages joueurs à propos des dernières livraisons d'armes dans le secteur.

D'un autre côté, les grands méchants de l'histoire et les personnages récurrents requièrent 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, parcourez 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 *Négoce*. 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'humeur ? 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, jetez un coup d'œil aux modèles de personnages. Vous voulez un pilote à gages ? 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 3D ou 4D dans certaines compétences importantes, et c'est parti ! Les modèles ont été conçus pour que maître de jeu et joueurs puisse créer des personnages réalistes et adaptés à l'univers des Méta-Barons.

Certains personnages jouent un large éventail de rôles, tour à tour drôles et aimables - comme les robots Lothar et Tonto - ou funestes et menaçants, à l'image des sorcières Shabda-Oud. 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 du 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 leurs têtes.

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 armes. 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 inattendus, afin que ses personnages viennent corser 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 kublar ! 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 du maître de jeu viendra réclamer une faveur. Sa fille, réduite en 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 moderno-médiévale ?

L'apparence couvre des domaines tels que la tenue (tape-à-l'œil ou misérable), la présence (menaçante ou amicale), les excentricités et les manies (tics nerveux, bégaiements, démarche, etc.), ainsi que toute autre particularité physique 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 incoercibles et incapable de tenir longtemps debout, aura sur les personnages joueurs un tout autre effet qu'un grand et mince contrebandier qui pointe un supra-pistol 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 pirate, par exemple, présentez une gamine de 12 ans, vêtue d'une salopette graisseuse. Quand elle s'approchera des personnages joueurs, ils lui diront probablement de dégager, prétendant 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 rivale et les suivre à la trace, persuadée que son charme incomparable les poussera à sympathiser avec elle - et à baisser les armes.

Comme pour les personnages moins 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 arrêt 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 lumière environnante reflète un grand disque 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...

Brouiller la piste aux joueurs

N'hésitez pas à « travestir » vos méchants de temps à autre. C'est particulièrement important lorsque vous avez affaire à des joueurs confirmés. Ne mettez pas en avant votre principal « méchant » là où tout le monde l'attend pour le piéger. Entourez-le d'une auréole 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 Saasaay. Lors du face-à-face final, ils se rendent compte qu'en fait, ce sous-fifre était manipulé par un être autrement plus puissant, un Prince du crime, un contrôleur de l'Ekonomat, que sais-je 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 ? Peut-il se rendre utile, obtient-il ce qu'il veut en jouant sur les menaces ? Inspire-t-il la confiance à ceux qui l'entourent ? 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 certaines 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 bavard, il dira peut-être « par accident » aux officiers de sécurité locaux, arrivés après les personnages joueurs, qu'un groupe de voyageurs revêches vient de lui poser une foule de questions sur un entrepôt très surveillé. Certains d'avoir atterri discrètement, 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.

Essayer 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 la peau du personnage lorsque vous jouerez son rôle lors d'une aventure.

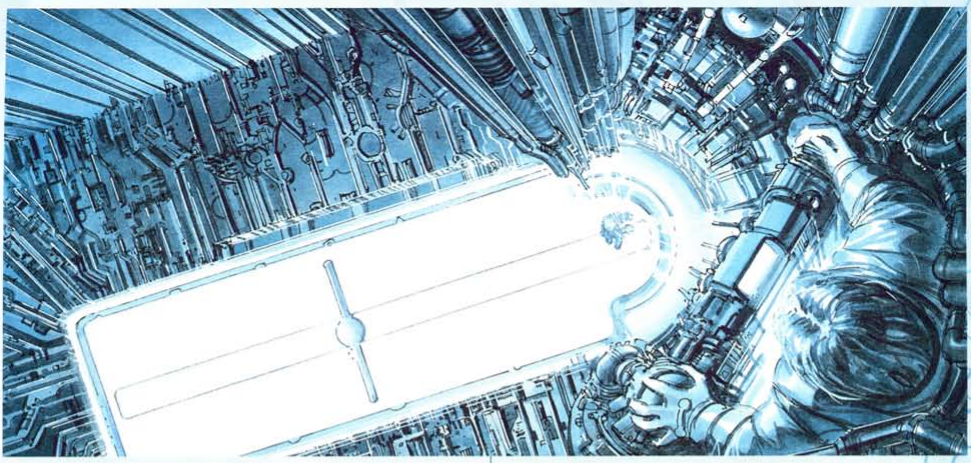
Background

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 traiteront avec lui, ils découvriront la profondeur inattendue de son histoire. Par exemple, lorsqu'Aghnar demande la main d'Oda, il ne lui révèle pas son identité de Méta-Baron. Il se présente devant Oda comme un simple soupirant. Lorsqu'il révèle son extraordinaire pouvoir, Oda, qui ne sait rien de son passé, est d'autant plus émerveillée.

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 réussites, 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 soutenu.

Suivez les instructions ci-dessous :

Code Dé	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 zone. 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 survie 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-fifres 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 du 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 atouts des personnages joueurs et de la complexité du scénario.

Si vous avez besoin d'un autre type de personnage, tels 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'Emperoratriz, à la fois gardes du corps personnels, force opérationnelle spéciale et unité militaire d'élite pour l'Empire. Leur présence indique

souvent 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.

Endogarde type. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : *Agilité* 4D, *Bagarre* 6D, *Esquive* 5D, *Armes à feu* 7D, *Corps à corps* 6D, *Savoir* 2D, *Intimidation* 5D, *Tactique* 4D, *Mécanique* 3D, *Artillerie* 4D, *Pilotage* 4D, *Conduite* 4D, *Perception* 3D+1, *Commandement* 5D+1, *Recherche* 4D+1, *Vigueur* 3D+2, *Technique* 2D, *Psioniques* 0D. Mouvement 10. Points de personnage 7. Multi-cogan (6D de dommages, ou lance grenades 7D), Electro-poignard (VIGUEUR+1D+2 de dommages). Armure d'Endogarde (+2D VIGUEUR pour résister aux dommages, -1D *Agilité*), casque avec lunettes de visée (+3D *Perception* longue distance et *Recherche*) et casque-com (reliant en permanence tous les Endogardes 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'abordage, 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* 5D, *Pilotage* 4D+2, *Perception* 3D, *Escroquerie* 4D, *Recherche* 4D, *Vigueur* 3D, *Technique* 3D, *Réparation instruments de vol* 4D, *Psioniques* 0D. Mouvement 10. Points de personnage 2. Veste blindée (+1D de vigueur pour résister aux dommages, torse uniquement), pistolet de guerre (5D de dommages), combinaison intégrale.

Mercenaire type

Comme les pirates, les mercenaires sont formés pour remplir un lourd éventail de tâches militaires : patrouilleur, artilleur, pilote, capto-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* 5D, *Esquive* 5D, *Armes à feu* 6D, *Corps à corps* 5D, *Mécanique* 3D, *Artillerie* 5D, *Pilotage* 5D, *Perception* 3D, *Recherche* 4D, *Discrétion* 4D, *Vigueur* 4D, *Escalade/saut* 5D, *Psioniques* 0D. Mouvement 10. Points de personnage 5. Pièces d'armure (+1D VIGUEUR pour résister aux dommages), électro-poignard (VIGUEUR+1D+2 de dommages), fusil laser (5D de dommages), supra-pistol (5D 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 StellComm 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 commerce, 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, *Bureaucratie* 3D, *Mécanismes juridiques* 3D, *Mécanique* 2D+2, *Pilotage* 3D, *Perception* 3D, *Recherche* 4D+2, *Vigueur* 3D, *Psioniques* 0D. Mouvement 10. Casque-com, matraque paralysante (5D de dommages paralysants), uniforme, Viper-pistol (4D de dommages).

Inspecteur moyen de la StellComm

Les inspecteurs de la StellComm embarquent 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 prélèvent les droits de douane et les amendes. Ils fourrent leur nez partout, avec une seule idée en tête : faire passer un sale jour 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'Ekonomat, car ils exercent les mêmes fonctions.

Inspecteur StellComm moyen. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : *Esquive* 3D, *Armes à feu* 3D, *Savoir* 3D, *Bureaucratie* 4D, *Commerce* 4D, *Intimidation* 4D, *Mécanismes juridiques* 3D+2, *Perception* 3D+2, *Négoce* 4D, *Investigation* 4D+2, *Recherche* 5D+2, *Technique* 3D, *Ordinateur (interfaçage/réparation)* 3D+2, *Sécurité* 3D+2, *Psioniques* 0D. Mouvement 10. Point de personnage 1. Pistolet de défense (5 coups, 3D de dommages), uniforme raffiné, vidéo-com portatif, clavier E/S.

Explorateur type

Les explorateurs travaillent pour l'Ekonomat, les pirates, les Planètes Coloniales, les mercenaires, l'Empire ou les industriels des maganats - 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, inexplorées 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* 5D, *Survie* 5D, *Mécanique* 3D, *Pilotage* 4D, *Capteurs* 4D, *Perception* 3D, *Recherche* 3D+2, *Discrétion* 3D+2, *Technique* 3D, *Ordinateur (interfaçage/réparation)* 4D, *Premiers soins* 4D, *Psioniques* 0D. Mouvement 10. Points de personnage 2. Pistolet de défense (5 coups, 3D de dommages), clavier E/S, combinaison intégrale, lunettes de visée (+3D *Perception* longue distance et *Recherche*).

Pilote commun

Comme les explorateurs, les pilotes travaillent sur commande. Peu importe le client, pourvu que les kublars 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, *Astrographie* 4D, *Bureaucratie* 4D, *Commerce* 4D, *Mécanismes juridiques* 4D, *Mécanique* 4D, *Astro-nav* 5D, *Communications* 5D, *Artillerie* 5D, *Pilotage* 6D, *Capteurs* 5D, *Ecrans de protection* 5D, *Conduite* 5D, *Perception* 3D+1, *Négoce* 4D, *Technique* 3D+1, *Ordinateur (interfaçage/réparation)* 4D+1, *Réparation/Instruments de vol* 5D+1, *Psioniques* 0D. Mouvement 10. Points de personnage 2. Pistolet de défense (3D de dommages), combinaison de vol, clavier E/S, casque de pilote.

Chasseur de têtes moyen

Un grand nombre d'organismes 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, envers 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 têtes moyen. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : *Agilité* 4D, *Bagarre* 5D, *Esquive* 5D, *Armes à feu* 6D, *Savoir* 3D, *Bureaucratie* 3D+2, *Intimidation* 4D, *Connaissance de la rue* 4D, *Perception* 4D, *Escroquerie* 4D+2, *Investigation* 5D, *Recherche* 5D, *Discrétion* 4D+2, *Vigueur* 3D, *Psioniques* 0D. Mouvement 10. Points de personnage 2. Veste blindée (+1D VIGUEUR pour résister aux dommages, torse seulement), pistolet de guerre (5D de dommages), manteau long, matraque paralysante (5D de dommages paralysants).

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'il peut en tirer un petit profit, à faible risque. A part cela, il vaque 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, *Mécanismes juridiques* 3D+2, *Connaissance de la rue* 3D+1, *Perception* 3D, *Négoce* 4D, *Escroquerie* 3D+2, *Technique* 3D, *Ordinateur (interfaçage/réparation)* 3D+2, *Psioniques* 0D. Mouvement 10. Point de personnage 1. Vêtements corrects, pistolet de défense (5 coups, 3D de dommages) ou matraque paralysante (5D de dommages paralysants).

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, ce qui les aide à remplir certaines missions.

Détective privé moyen. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : *Agilité* 3D, *Esquive* 4D, *Armes à feu* 4D, *Passe-passe* 4D, *Savoir* 3D, *Intimidation* 3D+2, *Mécanismes juridiques* 4D, *Perception* 4D, *Négoce* 4D+2, *Escroquerie* 5D, *Investigation* 5D, *Recherche* 4D+2, *Discrétion* 4D+2, *Technique* 2D+2, *Ordinateur (interfaçage/réparation)* 3D+1, *Sécurité* 3D, *Psioniques* 0D. Mouvement 10. Points de personnage 2. Vidéo-com portatif, long manteau et chapeau sans forme, Viper-pistol (4D de dommages).

Mendiant type

Les centres-ville 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 miettes. Leur expérience s'avère souvent utile, car ils connaissent la ville dans ses moindres recoins, et peuvent entrer et sortir sans être vus de zones normalement inaccessibles. Excellent atout : après un vol à la tire parfaitement réussi, ils peuvent s'enfuir à toutes jambes. Chez eux, certains veinards peuvent gagner quelques poignées de kublars lorsque des personnages recrutent cette main-d'œuvre - pas très fiable - pour accomplir des missions louches.

Mendiant type. Tous ses attributs et compétences sont de 2D sauf : *Agilité* 4D, *Esquive* 6D, *Passe-passe* 5D, *Lancer* 4D+2, *Savoir* 3D, *Mécanismes juridiques* 3D+2, *Connaissance de la rue* 5D+2, *Volonté* 4D, *Perception* 4D, *Escroquerie* 5D, *Recherche* 4D, *Discrétion* 5D, *Psioniques* 0D. Mouvement 10. Points de personnage 2. Haillons.

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 ciboulot. Ces brutes vadrouillent dans les sombres allées, les bars louches et les bâtiments en ruine, dans l'espoir qu'un promeneur inconscient leur fournira l'occasion de se défouler, ainsi que quelques kublars. 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 adorent 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* 5D+2, *Esquive* 3D+2, *Corps à corps* 4D+2, *Intimidation* 4D+2, *Connaissance* de la rue 3D, *Perception* 3D, *Escroquerie* 4D, *Vigueur* 4D, *Psioniques* 0D. Mouvement 10. Haillons, vibro-poignard (VIGUEUR+1D de dommages).

Créatures & Monstres

Insatiable pionnier de la galaxie, vous explorez chaque jour des planètes isolées où domine l'imprévu : anomalies atmosphériques indétectables par les capteurs, strates géothermales qui s'effondrent sous vos pieds, ouragans cinglants de pluie acide et... rencontres insolites !
Devant ces farouches créatures, et même devant la faune extra-urbaine de mondes connus, vous devez relever les défis les plus redoutables.

De gentils toutous, ces créatures ? De simples montures 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, poursuivez cette lecture et vous en saurez plus sur l'utilisation des créatures dans le jeu. Certains spécimens faciliteront vos pérégrinations et d'autres serviront de modèles pour la création de vos propres créatures.*

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 fient 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 *Vigueur*.

Rôle des créatures dans le jeu

Il y a plusieurs façons d'intégrer les créatures dans un scénario du *Jeu de rôles des Méta-Barons*. Trop souvent négligées, elles se voient cantonnées à un rôle secondaire : l'adversaire en situation de combat. Outre cette fonction classique, ces animaux exotiques peuvent pourtant assurer moultes tâches. A 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 dressent 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'Anasirma, Honorata est parvenue à dresser un éodactyle 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 prévienne si une personne hostile approche. Tout animal domestique ajoute du piment et de l'humour à l'aventure, mais son éducation ne doit pas empiéter sur le jeu lui-même. Quand il était petit, Aghnar von Salza s'est pris d'amitié pour un crapaud laineux. 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 renouveler leurs ressources. Cette quête se transforme parfois en de rocambolesques parties de chasse, ou donne un nouveau tour à l'intrigue. Dans certaines situations, les peaux de bêtes permettront aux personnages de se vêtir, leurs os serviront d'outils de base etc.

Prédateurs

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 aoûtats volants leur tombe dessus. Mieux vaut alors gérer la situation avec sang froid pour se débarrasser des importuns sans éveiller l'attention des pirates.

Rencontres fortuites

Les créatures corsent idéalement les scénarios, surtout dans un environnement mystérieux que les personnages découvrent. Vous pouvez concevoir des créatures qui dérobent les « objets brillants » en acier portés par certains personnages, des troupeaux d'animaux qui foncent sur le camp d'un personnage et le réduisent en miettes, ou toute intervention qui prenne de court 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 planètes 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 pied en cap. Définissez simplement des codes dés qui en feront un assaillant un tantinet retors pour les personnages joueurs.

Vous manquez d'inspiration ? Pensez à inventer son habitat, détaillez 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 ? Est-ce 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, possède-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 :

Type : 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 *Vigueur*. Certaines disposent de compétences telles que *Bagarre*, *Escalade/Saut*, *Manœuvres en apesanteur*, ou *Natation* pour représenter leurs capacités naturelles.

Les créatures utilisent leur *Vigueur* ou leur compétence *Bagarre* pour se battre, et *Vigueur* 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 ».

Atouts : cela vous indique toutes les capacités particulières ou les outils naturels susceptibles d'aider la créature. Les atouts peuvent inclure les griffes, l'armure, la respiration sous l'eau, et un grand nombre de capacités ou d'outils 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 lancer, ce code dé s'oppose à la compétence *Equitation* du personnage pour déterminer s'il est capable de maîtriser la créature en situation dangereuse. Pour en savoir plus, voir la description de l'*Equitation* au chapitre « Attributs et Compétences ».

Créatures de l'univers des Méta-Barons

Eodactyle

Ces immenses ptérosaures viennent de la région des glaces entourant Anasirma, la Montagne Sacrée sur Okhar. 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 foncent sur la victime en descente piquée. Elles utilisent leur bec à grandes dents et leurs longues serres pour mettre leur proie hors de combat et l'emporter. 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
Manœuvre en apesanteur 5D+2
PERCEPTION 4D
Recherche 4D+2
VIGUEUR 4D
Atouts :
Bec à grandes dents : inflige VIGUEUR+2D de dommages + saisie
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

Frafrelonzz

Le frafrelonzz 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 à facettes dépourvus de toute expression, mais offrant un champ de vision intégral. La tête se termine en pointe par une courte trompe qui contient un dard 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'épiderme noir ressemble à du céramoplastique. Deux paires d'ailes membraneuses transparentes permettent au frafrelonzz de voler dans sa colonie ou dans le voisinage. L'abdomen se termine par un segment souple rempli d'une poche à venin. La coloration variée 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 frafrelonzz de sa reine et à le domestiquer pour en faire une monture.

Frafrelonzz

Type : prédateur de ruche
AGILITÉ 4D
Bagarre 6D
Manœuvres en apesanteur 5D
PERCEPTION 3D
Discrétion 4D
VIGUEUR 5D
Atouts :
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 : 5 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 homard insectoïde géant. Deux énormes pinces barbelées 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 élancée, le tout revêtu de larges bandes de chitine qui lui servent d'armure contre les agressions et les éléments naturels. Le glossglok recule dans sa tanière la queue en arrière. A 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 malingres, la créature ne s'aventure au-dehors qu'en cas de nécessité absolue, à la recherche d'une nouvelle tanière ou de nourriture. Mais prudent, le glossglok ne sort que pendant l'orage ou la nuit.

Glossglok

Type : prédateur sédentaire
AGILITÉ 2D
Bagarre 4D
PERCEPTION 3D
VIGUEUR 4D
Atouts :
Pinces : infligent 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'écailles. Le kamamba peut rétracter ses pattes raides mais puissantes pour onduler 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 gueule. Il ne peut pas se décoincer la mâchoire pour avaler une proie plus grande que lui.

La corne verte unique du kamamba est appréciée 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
AGILITÉ 4D
Bagarre 5D
PERCEPTION 3D
Recherche 5D
Discrétion 4D
VIGUEUR 4D
Atouts :
Pattes: infligent VIGUEUR+1D de dommages
Queue pointue : inflige VIGUEUR+3D de dommages
Crochets : infligent VIGUEUR +2D de dommages
Mouvement : 20
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 pestilentielle à force de traîner sur le sol), des naseaux dilatés, de petits yeux à la lueur sauvage et une dentition émoussée derrière des babines crasseuses. Leur sale caractère est bien connu, même de leur dresseur. Il faut ménager 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
Sauvagerie : 3D

Xamadillo

Le xamadillo fait penser à un tank, avec une tête plate pourvue par deux défenses, des yeux de fouine 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 creuse de grands terriers pour y dénicher des insectes et des créatures souterraines plus petites. Les xamadillos pondent dans des endroits secrets de leur territoire, tellement secrets qu'ils oublient où ils ont laissé leurs œufs jusqu'à éclosion. Quand il remonte à la surface, le xamadillo utilise sa longue queue segmentée pour tenir debout et croquer de savoureuses baies 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 :
Queue : inflige VIGUEUR+2D de dommages
Défenses : infligent VIGUEUR+1D de dommages
Mouvement : 10
Taille : 5 à 7 mètres de long

Lurchin

Le lurchin ressemble à un ballon hérissé de longues épines. Chaque épine fonctionne comme un organisme 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 fixés 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 cœur de la créature siège une immense gueule 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 5D
PERCEPTION 3D
VIGUEUR 4D
Atouts :
Épine cervicale : si les jets d'un attaquant sont deux fois la difficulté requise pour toucher sa cible, il frappe l'épine cervicale et tue instantanément le lurchin.
Mâchoire : inflige VIGUEUR+3D de dommages
Épines : infligent VIGUEUR +2D de dommages ; peuvent faire 4 attaques sans pénalités d'actions multiples
Mouvement : 5
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, j'espère ? Bien… Il est vrai qu'avec quelques kublars, 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 manqueront 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 un peu plus loin, à l'arrière. J'ai désactivé la plupart des robots, mais si vous le souhaitez, je me ferai 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…

Équipement 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 du lieu où 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 Kublars (recharge 5 kublars)
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'écouteur 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 dédient uniquement au combat. Par conséquent, à vous d'effectuer préréglages 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 kublars (batterie 10 kublars)
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 répertorié. A cet égard, les armes l'emportent largement sur l'équipement général : leurs compétences intègrent munitions, dommages et autres caractéristiques propres à l'artillerie.

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 kublars. Sachant que 30 kublars représentent le salaire quotidien moyen d'un employé, un prix de 50 kublars 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 X pour « article prohibé ». Par exemple, « Maximale R ».
Munitions : nombre de cartouches disponibles avant recharge de l'arme.
Fréquence de tirs : fréquence de tirs 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 de jeu.

Vidéo-com portatif

Cette unité portative autorise les visiocommunications 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 réceptrice 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 visiocommunication. Sinon, vous ne recevez que l'audiotransmission et un message à l'écran indiquant « Visiotransmission non disponible ». Dans la plupart des villes, vous disposez d'annuaires-com (payants). Pour accéder gratuitement à des répertoires de données, pensez aux cabines visiotéléphoniques.

Le vidéo-com portatif 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 H.S.

Vidéo-com portatif

Type : appareil de communication
Compétences : *Communication*
Prix : 45 kublars
Disponibilité : optimale
Remarque : la durée d'alimentation est de cinq heures en continu, avec un rayon de réception de 10 kilomètres.

Clavier E/S

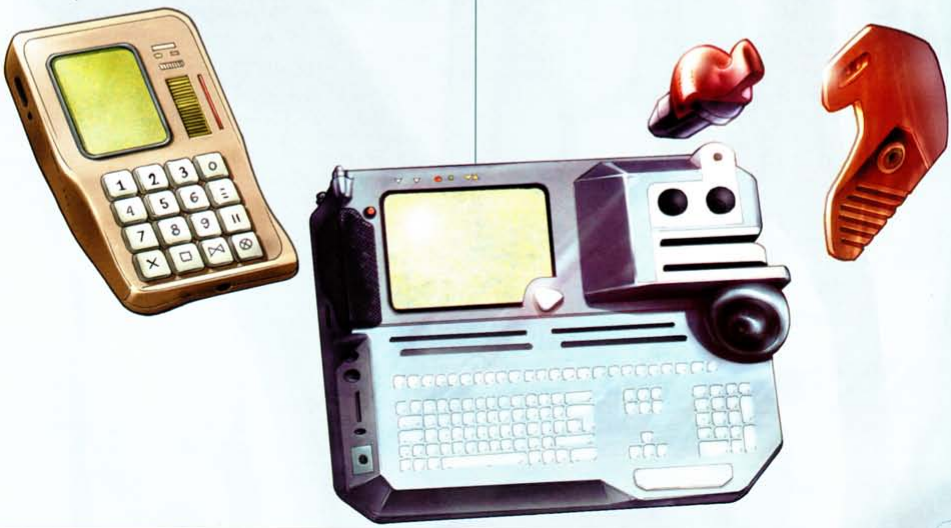
Le clavier d'entrée/sortie équivaut à un mini-ordinateur portable pour simple prise de notes, scanning de documents, accès au téléprocesseur central, ou saisie, enregistrement et récupération de données. Il comprend un écran, un clavier multifonctions, des connecteurs à tout support d'information, une enceinte et une interface TPC - téléprocesseur central - pour communiquer avec les bases de données des gros systèmes. L'utilisateur peut porter le boîtier léger sous le bras et effectuer la saisie avec la main libre.

Tous les bureaucrates, administrateurs et autres traiteurs de données possèdent leur propre clavier E/S pour traquer l'information hors bureau. Les inspecteurs de StellComm s'en servent pour vérifier les papiers d'un vaisseau et son attestation de chargement. Les capitaines des forces de l'ordre locales y consultent les profils programmés des criminels recherchés. Les employés de l'Ekonomat utilisent le clavier E/S pour gérer 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, tiges, 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 portatif – 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/réparation)*
Prix : 150 kublars
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 individuelles les plus courantes ne sont pas plus gros que le poignet. En général, elles se présentent sous la forme d'un boîtier rectangulaire ou cylindrique avec commutateur, d'une prise de recharge et d'une lentille convergente plaquée sur toute la zone réflective contenant l'ampoule d'allumage.

Les lumas diffusent un jet de lumière continu, 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... mains libres !

La plupart des zones urbaines étant bien éclairées, les autorités suspectent a priori tout porteur de luma de commettre un acte illicite. A cela, une seule exception : vu 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 kublars
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 chercheuse arrimée 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 n'atteint 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 disque de fusion.

Les autorités considèrent les magna-lines comme l'équipement type du hors-la-loi. Elles n'ont pas tort. Les O'locks l'utilisent pour escalader les bâtiments et entrer par les conduits d'aération. Outil 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
Compétences : *Armes à feu*
Prix : 200 kublars
Disponibilité : maximale, R (permis requis)
Munitions : 1
Fréquence de tirs : 1
Rayon d'action : 3–10/50/75
Remarque : la corde de 100 mètres et le moteur ascensionnel 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 vert dotée de stries pour une solidité renforcée. 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'agrafer 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 saurez plus sur la trousse de secours à la fin du chapitre « Combat et Blessures ».

Trousse de secours

Type : trousse médicale
Compétences : *Premiers soins* ou *Médecine (av.)*
Prix : 450 kublars
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 relèves 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 trafiquer 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. Vue la prohibition formelle, le simple octroi de lunettes de visée se traduit par une arrestation immédiate.

Lunettes de visée

Type : lunettes de visée
Compétences : *Recherche* ou *Perception*
Prix : 80 kublars
Disponibilité : maximale, R (permis 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 trousses d'ouverture facile rendent les outils très accessibles. Pour la plupart des réparations, il suffit de déposer les outils élémentaires dans la trousse : magna-clés, soudeuses par points, perceuses laser et méga-coupoirs.

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-coupoirs, intègrent des cellules énergétiques qui fonctionnent plusieurs heures, puis se rechargent sur les sources d'énergie disponibles.

Trousse à outils

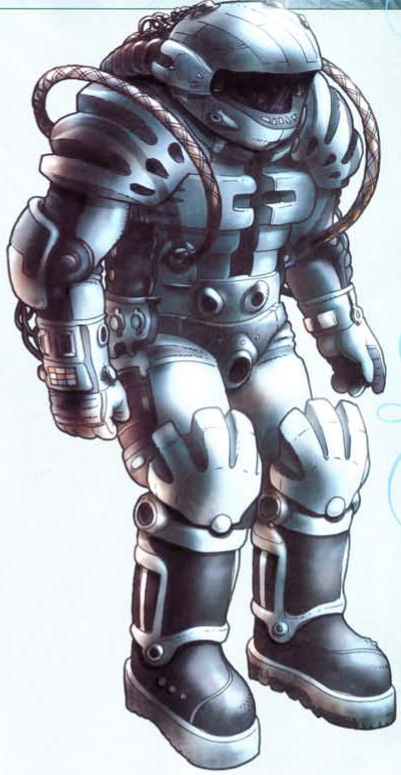
Type : trousse à outils
Compétences : compétences de type *Réparation*
Prix : 250 kublars
Disponibilité : optimale
Remarque : fournit un bonus de +1D pour les jets de *Réparation*.

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 broyeur pour les déchets de tout organisme. Le revêtement offre une protection élémentaire contre les risques légers - environnements inhospitaliers, 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-com et d'un viseur. Sous couvert de cet appareillage, aucune partie du visage n'est visible.

La combinaison - avec arrivée 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 *Manœuvres en apesanteur* pour endosser ces combinaisons isolantes pressurisées dans les milieux à gravité zéro. Le port de la tenue dans une atmosphère gravitationnelle entraîne une pénalité de –2D sur l'*Agilité* et autres compétences associées. Pour enfiler la combinaison, il faut trois à cinq minutes, selon l'*Agilité* naturelle du personnage.



Combinaison isolante pressurisée

Type : combinaison isolante pressurisée
Compétences : *Manœuvres en apesanteur*
Prix : 700 kublars
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 couteau-scie 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 couteau provoque VIGUEUR+1D+2 de dommages, qui se transforment en VIGUEUR+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
Munitions : 5
Difficulté : très facile (5)
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 : vous pouvez facilement larder de coups votre adversaire, ou effectuer des coupures bien nettes sur les objets. En outre, le vibro-poignard a une autonomie plus longue que l'électro-poignard, plusieurs jours d'affilée. 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 effilée. 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 céder 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, émeutiers déchaînés et fauteurs 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 en est perturbé, d'où 5D de dommages paralysants. L'arme peut même détraquer 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

Epée

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 fortement grâce à une garde bien conçue. Maniée avec vigueur 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-armuriers 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'exprime souvent par une civilité parfaite.

Epée

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 éveille donc l'attention et la suspicion des détracteurs 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. Le 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
Munitions : 20 flèches
Fréquence de tirs : 1
Rayon d'action : 3–10/30/50
Dommages : VIGUEUR+2D

Cogan 45

Ancêtre du multi-cogan omniprésent, le cogan 45 reste néanmoins la star des forces armées qui ne peuvent pas se payer ou dénicher l'arme la plus high-tech du marché. Le cogan 45 envoie une décharge traînante de plasma qui transperce les tissus, la chair et toute cible molle. Le barillet contient un dispositif d'allumage et un thermoréservoir 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-baïonnette bi-alimentée (VIGUEUR+1D de dommages infligés pendant le combat).

Le cogan 45 n'est pas muni de toutes les néo-commandes qu'offre le multi-cogan 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, anarco-psychotiques, syndicats de la pègre et gangs de pirates. Un grand nombre de milices planétaires privilégient aussi le cogan 45: prix nettement inférieur, 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 tirs : 1
Rayon d'action : 3–50/100/300
Dommages : laser 5D ; vibro-baïonnette VIGUEUR+1D

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 aisément dissimulables sur soi. Ils conviennent très bien à l'autoprotection contre le voleur 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 insurgés et des espions, le pistolet de défense offre la puissance de tir suffisante pour mettre l'ennemi hors combat et opérer le larcin 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 : 300 kublars
Disponibilité : optimale
Munitions : 5
Fréquence de tirs : 1
Rayon d'action : 3–5/9/15
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 pervers 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 tirs : 1
Rayon d'action : 3–10/30/120
Dommages : 5D de dommages paralysants

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-pistol en ce qui concerne le rayon d'action et la capacité énergétique. Mais là encore, pourquoi chercher une énorme puissance 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 patte 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 : 300 kublars
Disponibilité : minimale, R (permis requis)
Munitions : 75
Fréquence de tirs : 1
Rayon d'action : 3–10/50/75
Dommages : 5D

Fusil laser

Le fusil laser est l'équivalent du cogan 45, en 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'assurer sa survie. D'ailleurs en cas de pénurie de cogans, les forces de l'ordre elles-mêmes s'équipent de fusils laser. Idem 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 « psycho-insurgés », les pirates et les criminels délinquants. L'arme est fréquemment boostée à tous les niveaux : blocs suralimentés, propulseurs laser renforcés et viseurs de braquage optimisés. Mais pour être sûr que l'arme n'y perde pas en fiabilité ou en équilibrage des charges, adressez-vous plutôt à un pro de l'artillerie.

Fusil laser

Type : fusil énergétique
Compétences : *Armes à feu*
Prix : 1 100 kublars
Disponibilité : minimale, R (permis requis)
Munitions : 75
Fréquence de tirs : 1
Rayon d'action : 3–50/100/300
Dommages : 4D

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 traînante 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-baïonnette autopropulsée utile pour le corps à corps. De plus le multi-cogan est conçu pour être utilisé avec tout une panoplie d'options 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'Endogarde, le personnel chargé de l'arraisonnement, les soldats de l'Empire Humain 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
Compétences : *Armes à feu, Corps à corps*
Prix : 3 400 kublars
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 ; 5–25/100/200 pour la mini-grenades
Dommages : 6D pour le laser ; 4D+2 pour la mini-grenade ; VIGUEUR+1D+2 pour la vibro-baïonnette

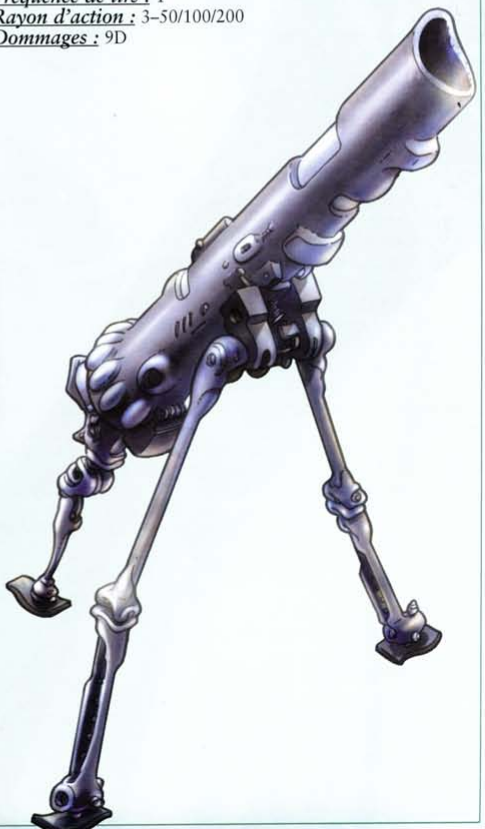
Bazooka sonique

Le bazooka sonique est une arme lourde antipersonnel capable d'infliger 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 trépied 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 réalimente tous les 10 tirs. Cette arme hyper-puissante est hautement prohibée. La taille et l'étrange profilé 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 bâche par exemple, ou être dissimulée parmi des tuyaux et autres objets de forme similaire.

Bazooka sonique

Type : fusil énergétique
Compétences : *Armes à feu, Corps à corps*
Prix : 2 600 kublars
Disponibilité : minimale, X (article prohibé)
Munitions : 10
Fréquence de tirs : 1
Rayon d'action : 3–50/100/200
Dommages : 9D



Pistolet hypodermique

Comparable au fusil Gauss, ce pistolet anti-émeutes est néanmoins plus abordable et provoque des lésions moins importantes. Principe d'action : de la taille d'une balle, les plombs décochés se brisent à l'impact et propagent une substance toxique qui dissout les vêtements et paralyse la cible. Sa capacité de munitions dépasse largement celle du fusil à induction, mais les effets provoqués présentent une différence importante. Le pistolet hypodermique ne lèse 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 : 3–10/30/60
Dommages : 3D de dommage paralysant, effectif au premier round après tir réussi

Supra-pistol

Le Supra-pistol constitue l'arme de poing classique des unités militaires. Rien d'étonnant à cela, puisqu'il est nettement plus puissant que le pistolet de guerre, tant au niveau du rayon d'action que de la capacité de munitions. 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 restreignent 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-pistol est un signe d'autorité souvent réservé aux officiers. Mais ne vous fiez pas aux apparences : certaines armées sont moins à cheval sur les principes...

Supra-pistol

Type : fusil énergétique
Compétences : *Armes à feu*
Prix : 350 kublars
Disponibilité : maximale, R (permis requis)
Munitions : 100
Fréquence de tirs : 2
Rayon d'action : 3–15/75/120
Dommages : 5D

Viper-pistol

Le Viper-pistol 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 holo-vidéo 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 lésionnelle (mêmes dommages infligés, mais de type paralysant).

Malgré l'importance du profilage, le Viper-pistol rangé dans son étui se cache sans problème à l'épaule, dans la poche, ou dans les plis d'un long manteau ou d'une toge. Le Viper-pistol est la seule arme à feu autorisée pour les civils exerçant un métier à risques. Encore doivent-ils disposer d'un permis de port d'arme délivré par les autorités locales ou galactiques.

Viper-pistol

Type : fusil énergétique
Compétences : *Armes à feu*
Prix : 500 kublars
Disponibilité : optimale, R (permis requis)
Munitions : 50
Fréquence de tirs : 1
Rayon d'action : 3–10/30/60
Dommages : 4D

Explosifs

Les autorités de la galaxie considèrent les explosifs comme de l'artillerie lourde. En principe, elles n'en concèdent 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 dégager la plupart des visiteurs indésirables. Les mines antipersonnel se composent d'une charge explosive, d'un shrapnel et d'un détonateur pressurisé dans un caisson qui assure une explosion ascendante (ou en direction de la cible).

D'autres mines utilisent des dispositifs d'amorce métalliques ou de petits détecteurs de mouvement. Les forces de sûreté déploient des mines pour protéger les zones non surveillées. En cas de conflit, les engins permettent aussi de resserrer 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 total sera le niveau de difficulté de l'intrus pour repérer les mines et échapper au souffle de l'explosion. La cible peut effectuer un jet d'*Esquive* pour éviter les effets de l'explosion. Si le jet d'*Esquive* dépasse le jet d'*Explosifs* utilisé pour la pose de la charge, la cible parvient à bondir hors de portée jusqu'au 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).

Mine antipersonnel

Type : explosif
Compétences : *Explosifs*
Prix : 1 000 kublars
Disponibilité : maximale, R (permis requis)
Rayon d'explosion : 0–2/4/6/10
Dommages : 5D/4D/3D/2D

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 amorce 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 amorce mécanique ou électronique de cinq à soixante secondes vers toute direction. D'autres ont des amorces à impact qui provoquent la déflagration au contact d'une surface dure. La charge interne explose, provoquant la fracturation 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 ménage dans les espaces clos. Inutile de préciser que l'utilisateur doit se trouver à l'extérieur 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 cerné par des murs qui empêcheront la déflagration de les atteindre, eux et leurs camarade.

Grenade

Type : explosif
Compétences : *Lancer, Explosifs*
Prix : 50 kublars
Disponibilité : maximale, R (permis requis)
Rayon d'explosion : 0–2/4/6/10
Dommages : 5D/4D/3D/2D

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 plastic 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 détonateur-détecteur, une matraque paralysante ou un fusil Gauss.

L'ignition allie puissance et rapidité, mais le rayon d'explosion n'excède 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 structurelle. 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 déchireront certains corps (tôle, verrous, rocs). La pluie de shrapnel tombera de plein fouet sur les troupes environnantes.

Charge explosive militaire

Type : explosif
Echelle : échelle véhiculaire
Compétences : *Explosifs*
Prix : 200 kublars 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 insurgés 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 nuages de shrapnel au-dessus des têtes ennemies : ces bombes incinèrent 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 rouages internes de la bombe sont protégés par une enveloppe argentée. Un petit nœud d'interfaçage permet de programmer les déflagrations de base, généralement détonées par l'impulsion électrique d'un minuteur, d'une amorce 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 anarco-psychotiques adorent cet engin 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 rarissime) 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
Echelle : échelle véhiculaire
Compétences : *Explosifs*
Prix : 3 000 kublars
Disponibilité : minimale, X (article prohibé)
Rayon d'explosion : 3–5/10/20
Dommages : 10D

Grenade paralysante

Certains explosifs paralysent les adversaires, sans les déchiqueter 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 - désoriente 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 percées 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 kublars
Disponibilité : maximale, R (permis requis)
Rayon d'explosion : 3 mètres
Dommages : 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 (balles ou shrapnel). Certaines armures ne recouvrent qu'une partie du corps, d'autres protègent intégralement le porteur avec un vêtement rembourré, 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 achètent çà 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 tombés au 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 500 à 8 000 kublars
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 m'avez compris. Si vous vous faites attraper avec ce matos par une autorité locale, planétaire ou galactique, vous prenez un aller simple pour la planète-prison d'Aquaend... Ou c'est l'exécution sommaire par un Endogarde a la gâchette facile.

Concrètement, vous voulez vous procurer l'équipement et le permis qui l'accompagne ?

C'est là que j'entre en scène. Le monde regorge de personnes comme moi, qui ont une profession légitime, mais assez peu payée... 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 les bons endroits, de sortir le portefeuille et vous avez la mainmise sur tout ce que vous voulez, même sur l'artillerie lourde et ses licences.

Vous recherchez une artillerie prohibée ? Il suffit de payer cash le type qui approvisionne la garde locale, la compagnie mercenaire autorisée ou l'arsenal planétaire. Une poignée de kublars pour l'intendant militaire qui gère le dépôt d'armes et... il déplace accidentellement un caisson de multi-cogans... pour le déposer dans le coffre de votre vaisseau en attente. Tout arrive ! C'est le permis qu'il vous faut ? Les administrateurs ont souvent une créativité qui dépasse l'entendement. Comment savoir que ces documents ne sont pas officiels ? En cas de doute, rendez-vous chez un faussaire confirmé dans les bas quartiers de la ville. D'accord, il se fera grassement payer, mais le jour où un Endogarde vous demandera le permis de port du multi-cogan, vous ne le regretterez pas.

Veste blindée

Les membres des forces locales, les milices planétaires et les unités militaires de grade moyen enfilent souvent des vestes blindées pour résister aux attaques. La tenue se compose de polyfibres, de flexi-alliages durcis et de plaques ablatives dans les poches faciles à remplacer. 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 kublars
Disponibilité : optimale
Remarque : fournit +1D de VIGUEUR pour résister uniquement aux dommages infligés au torse.

Armure d'Endogarde

Le corps d'élite des Endogardes dispose d'une tenue complète, soit vêtements de protection, plaques blindées et casque doté d'outils 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 flexi-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 vêtue de cette armure est exécutée sur le champ sans procès. Après le combat, les Endogardes ou leurs adjoints fouillent le terrain pour déshabiller leurs camarades tombés au champ d'honneur...

Armure d'Endogarde

Type : armure personnelle
Prix : non disponible à la vente
Disponibilité : minimale, X (article prohibé)
Remarque : +2D contre toute attaque, –1D d'*Agilité* et toute autre compétence associée. Tenue intégrant un casque-com, une unité respiratoire et un viseur 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'inférieur à l'armure des Endogardes, l'équipement offre toutes les protections élémentaires. Les commandants réservent la tenue aux soldats qui affrontent des feux nourris, chargent des postes fortifiés, bref à tous ceux qui courent les plus grands dangers.

Equipement 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 kublars
Disponibilité : maximale, R (permis requis)
Remarque : +2D en vigueur, –1D d'*Agilité* et compétences associées. Inclut un casque-com, une unité respiratoire et un viseur 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'humanité perdues. 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 répandu en raison des stigmates culturels et des frais extrêmement élevés. En réalité, 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 *Vigueur*. 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 kublars et en humanité - représentée par un coût d'un Point de Personnage. De plus, toute cyber-altération connue provoque 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 ouvertement 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 diverses tonalités 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 audio-cybernétique
Prix : 8 000 kublars
Disponibilité : minimale
Remarque : la *Perception* du personnage reprend le code dé d'avant la blessure.

Audio-métamorphoses

Les personnages dont la structure auriculaire est remplacée par la cybernétique peuvent ajouter une et une seule des métamorphoses suivantes à leur prothèse électronique :

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 kublars, 10 Points de Personnage.
Récepteur-com : un transmetteur miniature est intégré à la cyberprothèse, avec câble de lecteur en fibre optique dirigé sur les cordes vocales. Le personnage intègre ainsi l'équivalent d'un casque-com 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 kublars, 12 Points de Personnage.
Puce de traduction : un micro-processeur relié à la cyberprothèse orale permet au personnage de comprendre les langues et dialectes peu courants. Il fournit +1D à tous 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 kublars, 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 kublars
Disponibilité : minimale
Remarque : le personnage retrouve l'usage de son bras aux mêmes codes dés de l'attribut qu'avant la blessure.

Métamorphoses des bras

Une cyberprothèse de bras incorpore des rouages internes qui répliquent la fonction du bras naturel. Les chercheurs parviennent même à trouver dans le cybermembre l'espace nécessaire pour ajouter des métamorphoses indécelables... sauf par des observateurs avertis. 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 interfaçage un petit appareil dans l'assemblage du bras. L'appareil fonctionne normalement, avec autopropulsion externe. Les appareils intégrés dans les bras cybernétiques incluent des lumas propulsifs, des vidéo-com et des compartiments secrets. Prix : 2 000 kublars, 7 Points de Personnage.
Lame dissimulée : une petite lame peut émerger du logement de bras cybernétique sur commande de l'utilisateur. Elle fournit une arme de corps à corps équivalente à un électro-poignard, d'où VIGUEUR+1D de dommages infligés à l'adversaire. Prix : 3 000 kublars, 10 Points de Personnage.

Vigueur renforcée : un logement et des jointures renforcés, outre des matériaux et une structure solides dotent l'utilisateur de +1D de *Vigueur* lorsque le bras est employé pour infliger des dommages de *Bagarre* ou de *Corps à corps*, pour le levage d'objets, ou des jets *Escalade/Saut* nécessitant la *Vigueur*. Prix : 3 000 kublars, 10 Points de Personnage.
Pistolet éruptif : la carcasse d'un pistolet de défense miniature est installée en parallèle à l'avant-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 kublars, 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 kublars
Disponibilité : minimale
Remarque : la compétence du personnage revient au code dé 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 miniaturisé efficace entre les tiges et les jointeurs 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 kublars, 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 matraque paralysante (voir ci-dessus) : 2D de dommages paralysants sur l'adversaire touché. Le condensateur peut provoquer trois chocs incapacitants avant la recharge. Prix : 1 700 kublars, 15 Points de Personnage.
Boîtier renforcé : +2 en *Vigueur* pour les dommages de *Bagarre* ou d'écrasement de petits objets dans la main. Prix : 1 200 kublars, 7 Points de Personnage.

Jambe

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 jambe

Type : remplacement cybernétique
Prix : 25 000 kublars
Disponibilité : minimale
Remarque : l'*Agilité* du personnage retrouve le code dé d'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 pieds. Prix : 3 500 kublars, 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 kublars, 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-voyants une pénalité de –2D pour tous les jets de *Perception* liés aux compétences d'échange social de type *Négoce*, *Escroquerie* et *Persuasion*.

Prothèse oculaire

Type : remplacement cybernétique
Prix : 25 000 kublars
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 *Négoce*, *Escroquerie* et *Persuasion*.

Métamorphoses oculaires

La cybernétique 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 nanti 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 kublars, 10 Points de Personnage.
Vision d'approche : une série de lentilles télescopiques implantées dans l'œil cybernétique optimisent le champ de

vision, de la même façon que les lunettes de visée. 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 kublars, 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 risquée vise 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 métamorphose minimale. Prix : 2 500 kublars, 25 Points de Personnage.

La robotique

Les robots constituent 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 envieux qui n'apprécient guère les subtiles nuances de leur design ou de leur programmation.

Les roturiers 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 normes humaines, 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 miniatures montés sur la tête à la place des mandibules de l'insecte. Comme leur nom l'indique, ils sont plus efficaces en fourmilière. L'unité formiculaire peut effectuer des tâches techniques mineures du type réparation, optimisation, voire contrôle des machines. Les capacités de ces robots s'accroissent lorsqu'ils sont réunis en cyber-fourmilière. Ils peuvent s'attaquer 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 terrent dans leur « nid » (une tech-cache 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 machinerie 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 fourmilières 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 5D pour leur compétence de *Réparation instruments de vol* (3D de compétence, avec un bonus de +2D pour six robots en action groupée).

Unité formiculaire

Type : robot de réparation
AGILITE 2D
SAVOIR 1D
MECANIQUE 1D
PERCEPTION 1D
VIGUEUR 1D
TECHNIQUE 1D
Réparation instruments de vol **3D**, *Réparation armes lourdes* **3D**, *Mécanique* **3D**
Composants spécialisés :
- *Nœud d'outils :* cette « caisse à outils » miniature permet aux unités formiculaires d'assurer les services de réparation et de maintenance.
- *Patte de serrage :* avec ces nodules de magnéto-succion 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 : 340 kublars 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 frères robots aéro-flotteurs 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 voltige, 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 anti-grav 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 du cyber-logement, près de l'unité centrale et du navigateur. Les enregistrements se font sur tout type de support (disques, tiges, galènes, puces), pour être ensuite visualisés et modifiés sur des outils tels que le clavier E/S.

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 bât blesse. En trafiquant un peu le logiciel vocal, les bons techniciens sauront la contrefaire et se faire entendre... Les modèles les plus sophistiqués (donc plus chers) disposent d'une unité de transmission des commandes à distance.

3D-Cam anti-G

Type : robot media
AGILITE 2D *Manœuvres en apesanteur 3D*
SAVOIR 1D
MECANIQUE 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, trankar, sous-marin), incluant parfois le nom du constructeur et le numéro de modèle.
Echelle : échelle du véhicule utilisée 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 ou Exosquelette.*
Equipage : nombre standard de membres d'équipage du véhicule, suivi des artilleurs - comptés 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 : réservée aux anti-grav et aux vaisseaux volants. Altitude minimum et maximum pour la conduite du véhicule avec gravité standard et densité atmosphérique standard.
Manœuvrabilité : le code dé symbolise 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 jeux de capteurs sophistiqués qui boostent les capacités de scannage. Le premier nombre indique l'étendue effective maximum en mètres ou kilomètres, puis le code dé indique le bonus sur tous les jets *Capteurs* de maniement 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.

Périmètre de feu : proue, poupe, bâbord, tribord, ou bien tourelle. Les armes de tourelle peuvent faire feu dans les quatre périmètres.
Equipage : nombre d'opérateurs requis pour manier l'arme. Si la mention « Equipage » 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 : ajoutez ces dés dès que l'artilleur tire sur une cible, car ils représentent la Visée et l'Atteinte de la cible Assistées par Ordinateur.
Rayon d'action : gamme des trois portées de l'arme - courte, moyenne et longue - en mètres. Si une arme a quatre portées indiquées, il s'agit de Bout portant, Portée courte, Portée moyenne et Portée longue ; cela signifie que pour ces armes, toute portée inférieure à Bout portant requiert le niveau 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 mener rencontres 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 voltigeurs, planeurs énergisés, flotteurs, taxis aériens, et autres. Si vous pouvez 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 foules, 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 vastes 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*
Equipage : 1
Passagers : variable ; 2 à 6
Charge utile : 25 kilos
Couverture : 1/2
Plage d'altitude : niveau du sol à 300 mètres
Manœuvrabilité : 2D
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 spationefs en direction ou en partance des zones d'arrimage, 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 cuirassés spatiaux, ils constituent une menace pour toute force terrestre moyenne et savent se faire respecter par les foules civiles armées.

Type : vaisseau aérien
Echelle : véhicule
Longueur : 5 mètres
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 1
Passagers : aucun
Charge utile : 50 kilos
Couverture : complète
Plage d'altitude : niveau du sol à 25 km
Manœuvrabilité : 3D
Mouvement : 520 ; 1 500 km/h
Résistance du corps : 3D+2
Boucliers : aucun
Capteurs : 1 km/1D
Artillerie :
1 autocanon
Périmètre de feu : proue
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon d'action : 300/1/2 km
Dommages : 4D
Compétences de l'équipage : *Communications* 3D, *Artillerie* 4D, *Pilotage* 4D+2, *Capteurs* 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'arrimage 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
Echelle : véhicule
Longueur : variable : 7 à 10 mètres
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 1
Passagers : 1
Charge utile : 1 tonne
Couverture : complète
Plage d'altitude : au niveau du sol
Manœuvrabilité : 1D
Mouvement : 35 ; 100 km/h
Résistance du corps : 3D
Boucliers : aucun
Capteurs : aucun
Artillerie : aucun
Compétences de l'équipage : *Pilotage* 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-grav 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 engloutissent leurs bénéfices durement gagnés et les autres leurs subventions gouvernementales dans l'entretien et la réparation de ces véhicules de combat.

Jeep de reconnaissance

Certaines forces militaires ne disposent pas d'une reconnaissance aérienne. D'autres n'utilisent pas les vaisseaux 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 artilleur manie 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'énormes pneus tout terrain.

Type : véhicule de reconnaissance rapide
Echelle : véhicule
Longueur : 4 mètres
Compétence : *Conduite*
Equipage : 1, artilleur : 1
Passagers : aucun
Charge utile : 30 kilos
Couverture : 1/2
Manœuvrabilité : 2D
Mouvement : 45; 130 km/h
Résistance du corps : 2D+2
Boucliers : aucun
Capteurs : 1,5 km/1D
Artillerie :

Canon léger
Périmètre de feu : proue
Equipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 1D
Rayon d'action : 3–75/200/500
Dommages : 3D

Compétences de l'équipage : *Artillerie* 4D, *Capteurs* 3D, *Conduite* 5D

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 la 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*
Equipage : 2, artilleurs : 1
Passagers : aucun
Charge utile : 100 kilos
Couverture : complète
Manœuvrabilité : 1D
Mouvement : 30 ; 90 km/h
Résistance du corps : 5D
Boucliers : aucun
Capteurs : 1 km/1D
Artillerie :

1 canon à impulsions
Périmètre de feu : tourelle
Equipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 1D
Rayon d'action : 50–200/1/2 km
Dommages : 4D

1 mitrailleuse anti-personnel
Périmètre de feu : proue
Echelle : personnage
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon d'action : 3–50/100/250
Dommages : 6D

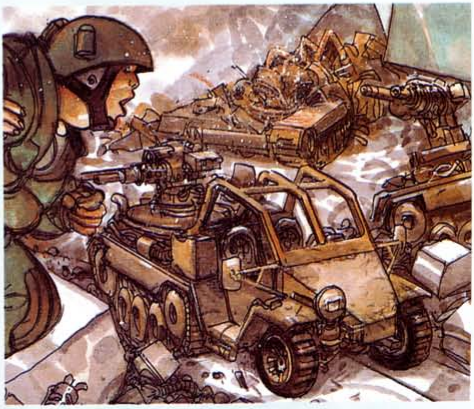
Compétences de l'équipage : *Artillerie* 4D+2, *Capteurs* 3D+2, *Conduite* 5D

Trankar behemoth

Les mercenaires utilisent le trankar behemoth lorsqu'ils veulent dominer le terrain avec une base de contrôle mobile armée et blindée, donc autosurvivante. Le trankar béhémoth comprend deux blocs d'alimentation indépendante reliés par des flexjontions blindées. Chaque bloc se compose d'un fuselage rectangulaire blindé, monté sur quatre chenilles massives.

Outre les cabines de contrôle et les emplacements d'armes classiques, le béhémoth contient une zone réservée aux passagers 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*
Equipage : 5, artilleurs : 12, minimum 3/+10
Passagers : 50 soldats
Charge utile : 2 tonnes
Couverture : complète
Manœuvrabilité : nulle
Mouvement : 18 ; 50 km/h
Résistance du corps : 8D



Boucliers : aucun
Capteurs : 1,5 km/2D
Artillerie :

6 canon à impulsions
Périmètre de feu : 1 proue, 1 poupe, 2 bâbord, 2 tribord
Equipage : 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
Equipage : 1 chacun
Echelle : personnage
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon d'action : 3–50/100/250
Dommages : 6D

1 lance-flammes
Périmètre de feu : proue
Equipage : 2
Echelle : personnage
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon d'action : 3–10/25/40
Dommages : 6D

Compétences de l'équipage : *Communications* 3D, *Artillerie* 5D, *Capteurs* 4D, *Conduite* 5D, *Commandement* 7D

Exosquelettes

Aucune combinaison spatiale ou tenue de protection ordinaire ne peut rivaliser avec l'exosquelette. Il recouvre tout le corps de l'utilisateur d'un fuselage énergisé qui augmente ses capacités. En fait, l'exosquelette est un « mini-véhicule » autonome pour une personne. La tenue hermétique fournit assez 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 vêtu d'un exosquelette peut travailler dans un environnement difficile, explorer de nouveaux mondes, construire des bases dans de dures conditions, avec des capacités accrues.

Exosquelette lourd

Les ouvriers 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 crochues fixées aux armatures augmentent la force du porteur, d'où un bonus de +2D pour tous les jets de dés *Levage*.

L'exosquelette réduit également les accidents de travail au maximum. Lorsque son douillet personnage est blotti 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
Echelle : véhicule
Longueur : 3 mètres
Compétence : *Exosquelette*
Equipage : 1
Passagers : aucun
Charge utile : nulle
Couverture : complète
Manœuvrabilité : 2D
Mouvement : 7 ; 20 km/h
Résistance du corps : 2D (échelle de véhicule)
Boucliers : aucun
Capteurs : aucun
Artillerie : aucun
Compétences 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 la surface de planètes inhospitalières et les protège contre l'environnement et contre la faune et la flore sauvages locales.

Outre l'alimentation en air pendant 10 heures, la tenue inclut des capteurs avancés et une lumino-protection. Un harnais externe fournit de poches à échantillons. Le casque dispose d'un clavier E/S à interface verbale et d'une visière-écran.

Type : exosquelette
Echelle : véhicule
Longueur : 3 mètres
Compétence : *Exosquelette*
Equipage : 1
Passagers : aucun
Charge utile : 25 kilos
Couverture : complète
Manœuvrabilité : 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
Echelle : personnage
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 1D
Rayon d'action : 3–75/150/300
Dommages : 7D

Compétence de l'équipage : *Astrographie* 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 spationefs 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 du 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 véloces. 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 la 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. Gardez 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, cuirassé), incluant parfois le nom du constructeur et le numéro de modèle.

Echelle : 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 *Pilotage*.

Equipage : le premier nombre indique combien le vaisseau compte de membres d'équipage dans des conditions normales. Chaque vaisseau accueille des responsables 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 répertoriés 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 « *minimum* : 130/+10 », cela signifie qu'il faut au moins 130 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.

Réserves : combien de temps le vaisseau peut naviguer avant de devoir se ravitailler en carburant et en réserves 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 ordinateur astro-nav intégré dans les blocs de l'engin stellaire.

Manœuvrabilité : code dé 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.

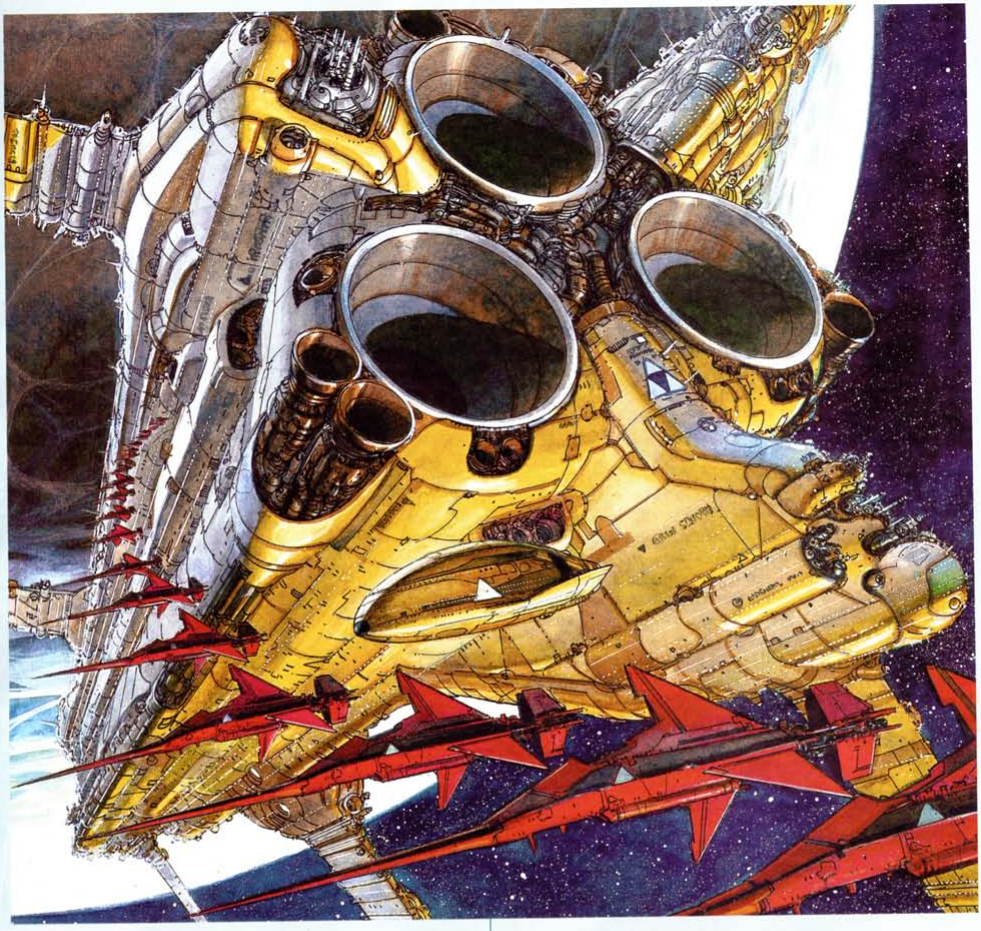
Capteurs : nombre maximum de capteurs et leur code dé - pour plus de détails, voir la compétence *Capteurs*.

Artillerie : nombre et type d'armes embarquées. « *couplé* » signifie que les armes sont conçues pour tirer des salves. Les autres peuvent être tirées individuellement.

Périmètre de feu : proue, poupe, bâbord, tribord, ou bien tourelle. Les armes de tourelle peuvent faire feu dans les quatre périmètres.
Equipage : nombre d'opérateurs requis pour manier l'arme. Si la mention « *Equipage* » n'apparaît pas, le pilote peut tirer lui-même.
Echelle : 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 : ajoutez ces dés dès que l'artilleur tire sur une cible, car ils représentent la Visée et l'Atteinte de la cible Assistées par Ordinateur.
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 un 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 cuirassés 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 copilotes et les auxiliaires ont –1D pour chaque code de compétence. Pour mener rencontres et combats spatiaux, consultez ces données lorsque les personnages joueurs croisent ce type de nefs, 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 - visent 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 armadas entières pour protéger ses intérêts et maintenir l'ordre dans tout l'univers. Conformément à son nom, 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 flottes entières de la Garde des Maganats, ou de gigantesques patrouilles de Bistouris de l'Endogarde. 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 nef 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 armadas de l'Empire se composent d'énormes navires de guerre de quatre factions : l'Ekonomat, les Maganats, le Techno-Pontificat 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'élèvent des mâts-capteurs, se déploient des outils de communications et s'étalent 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 dévoyés et mènent des guerres sans merci contre les forces qui tentent de résister à l'Empire.

Type : navire de guerre en première ligne
Echelle : croiseur
Longueur : 2 kilomètres
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 50 000, artilleurs : 590, minimum 6 250/+20
Passagers : 15 000 soldats

Cargaison : 40 000 tonnes
Réserves : 10 ans
Engin stellaire : oui
Manœuvrabilité : 1D
Espace : 4
Coque : 9D
Boucliers : 4D
Capteurs : 100/3D
Artillerie :

80 batteries de mitrailleuses principales
Périmètre de feu : 20 proue, 20 poupe, 20 bâbord, 20 tribord
Equipage : 5 chacune
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 3–20/40/80
Atmosphère : 6–40/80/160 km
Dommages : 6D

40 canons légers
Périmètre de feu : 10 proue, 10 poupe, 10 port, 10 tribord
Equipage : 3 chacun
Echelle : cuirassé
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 3–20/40/80
Atmosphère : 1–10/15/30
Dommages : 7D

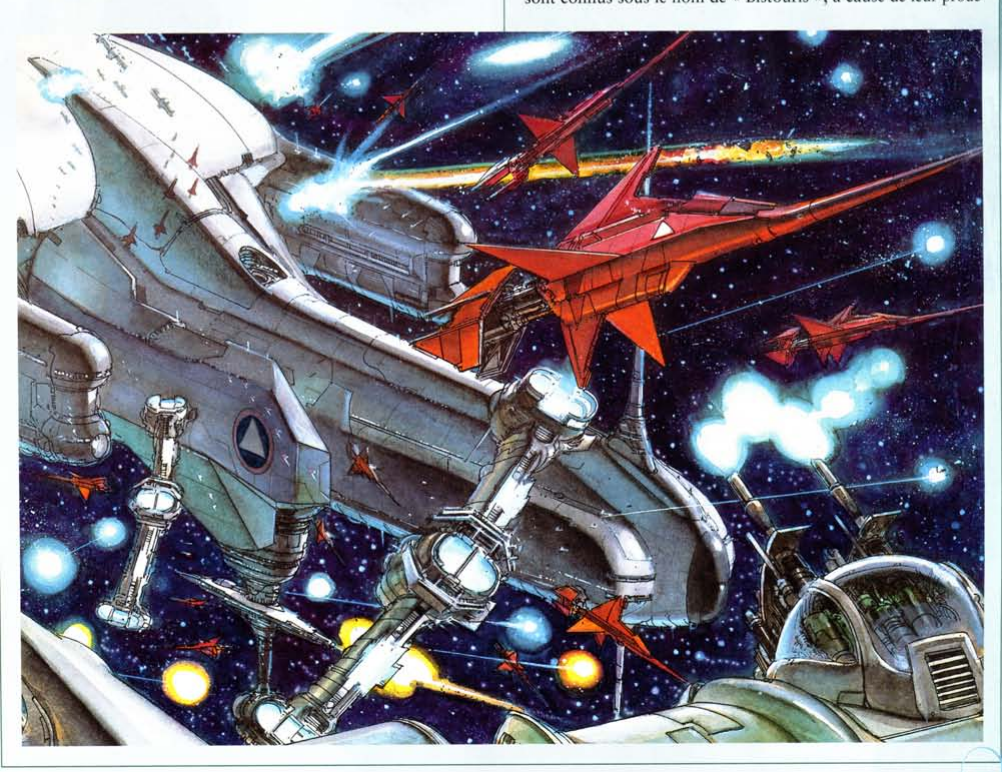
20 canons Gauss
Périmètre de feu : 5 proue, 5 poupe, 5 port, 5 tribord
Equipage : 2 chacun
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1–5/15/30
Atmosphère : 2–10/30/60 km
Dommages : 4D

10 émetteurs de faisceaux de traction
Périmètre de feu : 2 proue, 2 poupe, 3 port, 3 tribord
Equipage : 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* 5D+2, *Communications* 5D, *Artillerie* 5D, *Pilotage* 6D, *Capteurs* 5D, *Ecrans de protection* 5D, *Commandement* 7D+2

Bistouri Endogarde

Les Endogardes utilisent un vaisseau d'attaque multifonctions avec un équipage de trois hommes pour les opérations militaires spatiales et aéroportées. Ces vaisseaux dessinés en dents de scie sont connus sous le nom de « Bistouris », à cause de leur proue



saillante comme un aiguillon. Les Bistouris Endogardes sont terrifiants de rapidité et d'endurance, alliés à un équipement d'armes lourdes et à une nature 100% meurtrière 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 écraser l'Opposant. Les Bistouris ne s'utilisent 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'attitude arrogante de l'Endogarde, il est fortement déconseillé de s'en prendre à une formation de Bistouris.

Type : vaisseau de patrouille et de combat multifonctions
Echelle : chasseur
Longueur : 42 mètres
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 1, artilleurs : 2
Cargaison : 50 kilos
Réserves : 1 semaine
Engin stellaire : oui
Manœuvrabilité : 2D+2
Espace : 8
Atmosphère : 365–1 050 km/h
Coque : 5D
Boucliers : 2D
Capteurs : 75/1D+2
Artillerie :

Canon principal
Périmètre de feu : proue
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1–3/12/25
Atmosphère : 100–300/1,2/2,5 km
Dommages : 6D

Lance-missiles
Périmètre de feu : proue
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1/3/7
Atmosphère : 3–100/300/700
Dommages : 8D

Canon Gauss
Périmètre de feu : proue
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1–3/7/36
Atmosphère : 100–300/700/3,6 km
Dommages : 5D

Compétences de l'équipage : *Astro-nav* 5D, *Communications* 4D, *Artillerie 5D+2*, *Pilotage* 6D, *Capteurs* 4D, *Ecrans de protection* 5D, *Commandement* 7D

Sentinelle StellComm

Le Ministère du Commerce Stellaire de l'Empire, en étroite collaboration avec la Guilde Planétaire des Marchands et l'Ekonomat, 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 suspecté de violer les lois du commerce ou de passer en fraude des marchandises illégales ou imposables, 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 sanglés à l'arrière et des armes hérissées 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 : frégate d'inspection douanière
Echelle : chasseur
Longueur : 51 mètres
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 10, artilleurs : 10, minimum 5/+10
Passagers : 10 soldats des troupes de sécurité, 10 prisonniers en cellule
Cargaison : 300 tonnes
Réserves : 4 mois
Engin stellaire : oui
Manœuvrabilité : 1D
Espace : 8
Atmosphère : 365–1 050 km/h
Coque : 6D
Boucliers : 2D
Capteurs : 75/2D
Artillerie :

5 canons Gauss
Périmètre de feu : tourelle
Equipage : 1 chacun
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1–3/7/36
Atmosphère : 100–300/700/3,6 km
Dommages : 5D

3 canons légers
Périmètre de feu : 1 poupe, 1 port, 1 tribord
Equipage : 1 chacun
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 1D
Rayon spatial : 3–5/10/20
Atmosphère : 300–500/1/2 km
Dommages : 5D+2

2 autocanons
Périmètre de feu : proue
Equipage : 1 chacun
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D+2
Rayon spatial : 1–3/12/25
Atmosphère : 100–300/1,2/2,5 km
Dommages : 4D

Compétences de l'équipage : *Astro-nav* 3D+1, *Communications* 4D, *Artillerie* 3D+1, *Pilotage* 4D, *Capteurs* 4D, *Ecrans de protection* 3D+2, *Commandement* 5D

Nef directoriale

Pour transporter la fine fleur de l'administration, les grands responsables et tout personnage de haut rang, l'Empire utilise

une nef directoriale. Equipés de toute la technologie spationavale 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 esthétique.

Type : transport de passagers
Echelle : chasseur
Longueur : 30 mètres
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 3
Passagers : 4
Cargaison : 50 tonnes
Réserves : 1 mois
Engin stellaire : oui
Manœuvrabilité : 3D
Espace : 10
Atmosphère : 415-1 200 km/h
Coque : 5D
Boucliers : 4D
Capteurs : 75/3D
Artillerie :

1 canon Mag-Drive
Périmètre de feu : tourelle
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 3D
Rayon spatial : 1–3/12/25
Atmosphère : 100–300/1,2/2,5 km
Dommages : 6D

1 canon léger
Périmètre de feu : tourelle
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 1D
Rayon spatial : 3–5/10/20
Atmosphère : 300–500/1/2 km
Dommages : 5D+2

Compétences de l'équipage : *Astro-nav* 5D, *Communications* 4D+1, *Artillerie* 6D, *Pilotage* 7D, *Capteurs* 5D, *Ecrans de protection* 5D+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.

Vu de l'extérieur, le fuselage élégant du vaisseau dissimule l'emplacement des armes qui protégeront le gotha embarqué contre toute agression de la racaille : pirates, mercenaires rivaux et contrebandiers.

Type : spatio-yacht de luxe
Echelle : chasseur
Longueur : 50 mètres
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 10, artilleurs : 5, minimum 5/+5
Passagers : 10
Cargaison : 20 tonnes
Réserves : 1 an
Engin stellaire : oui
Manœuvrabilité : 2D
Espace : 6
Atmosphère : 330-950 km/h
Coque : 4D
Boucliers : 2D
Capteurs : 75/1D
Artillerie :

1 autocanon
Périmètre de feu : tourelle
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D+2
Rayon spatial : 1–3/12/25
Atmosphère : 100–300/1,2/2,5 km
Dommages : 4D

4 canons légers
Périmètre de feu : 1 proue, 1 poupe, 1 port, 1 tribord
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 1D
Rayon spatial : 3–5/10/20
Atmosphère : 300–500/1/2 km
Dommages : 5D+2

Compétences de l'équipage : *Astro-nav* 4D, *Communications* 4D, *Artillerie* 5D, *Pilotage* 6D, *Capteurs* 4D, *Ecrans de protection* 4D, *Commandement* 6D+2

Vaisseaux Techno-Technos

Les Techno-Technos peuvent circuler quasiment partout grâce à leur réseau de tunnels, mais pour voyager dans l'espace, ils utilisent des spationefs. A 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 réservée et préfèrent tenir secrets leurs grands progrès scientifiques.

Cargo-cuirassé de la Guilde des Marchands Impériaux

Institution 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 hypervoies, transporte 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
Echelle : croiseur
Longueur : 1,5 kilomètre
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 5 000, artilleurs : 100, minimum 1 000/+10
Passagers : 1 000 soldats des troupes de sécurité
Cargaison : 45 000 tonnes
Réserves : 5 ans

Engin stellaire : oui
Manœuvrabilité : 1D
Espace : 3
Atmosphère : 260–750 km/h
Coque : 6D
Boucliers : 4D
Capteurs : 75/2D
Artillerie :

20 canons légers

Périmètre de feu : 5 proue, 5 poupe, 5 port, 5 tribord
Equipage : 3 chacun
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 1D
Rayon spatial : 1–10/15/30
Atmosphère : 10–100/1,5/3 km
Dommages : 6D

10 canons laser

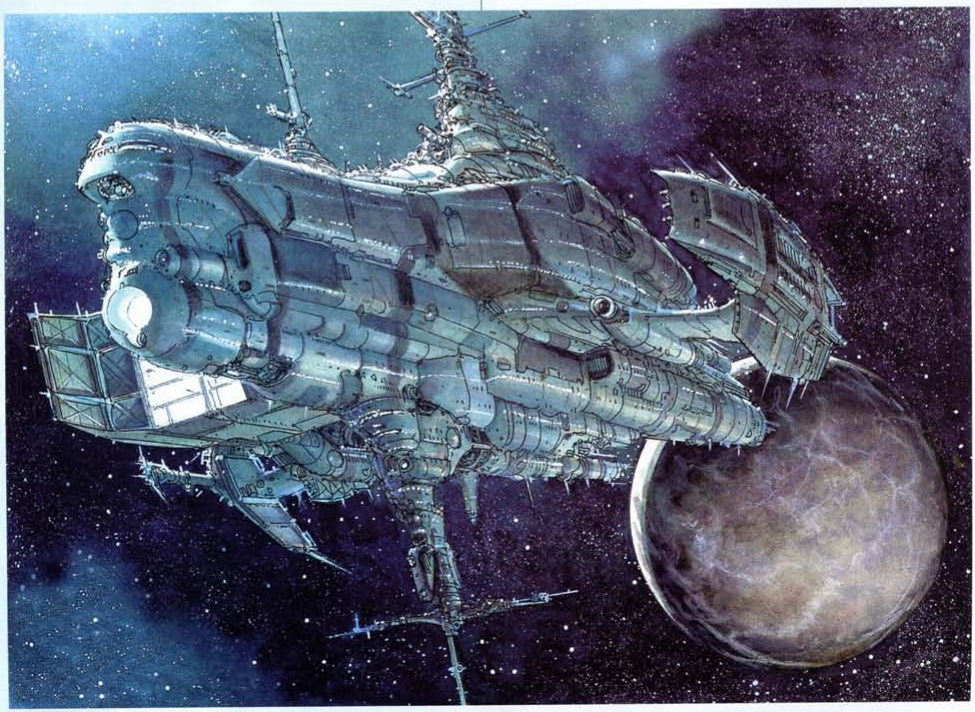
Périmètre de feu : 1 proue, 3 poupe, 3 port, 3 tribord
Equipage : 4 chacun
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 3–20/40/80
Atmosphère : 6–40/80/160 km
Dommages : 4D

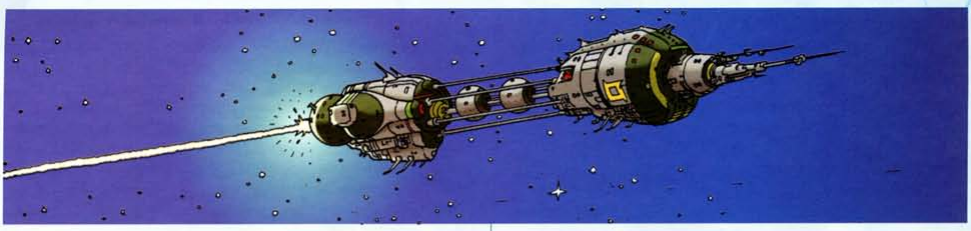
Compétences de l'équipage : *Astro-nav* 4D+2, *Communications* 4D, *Artillerie* 3D+2, *Pilotage* 5D, *Capteurs* 4D, *Ecrans de protection* 4D+1, *Commandement* 6D

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'endocities et transporter leurs merveilles de technologie dans leurs immenses usines-laboratoires. Ces derniers renforcent la domination technologique Techno-Techno sur tout l'Empire. A la fois nefs 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
Echelle : chasseur
Longueur : 40 mètres
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 5
Passagers : 10 chercheurs
Cargaison : 200 tonnes
Réserves : 6 mois
Engin stellaire : oui
Manœuvrabilité : 1D
Espace : 5
Atmosphère : 295-850 km/h
Coque : 4D
Boucliers : 2D





Capteurs : 75/2D
Artillerie :

2 autocanons
Périmètre de feu : tourelle
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D+2
Rayon spatial : 1–3/12/25
Atmosphère : 100–300/1,2/2,5 km
Dommages : 5D

1 canon Gauss
Périmètre de feu : proue
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1–3/7/36
Atmosphère : 100–300/700/3,6 km
Dommages : 5D

Compétences de l'équipage : *Astro-nav* 5D, *Communications* 4D, *Artillerie* 3D+2, *Pilotage* 4D, *Capteurs* 5D, *Ecrans de protection* 4D, *Commandement* 6D

Vaisseaux de l'Ekonomat

L'Ekonomat 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 but lucratif s'engouffrent dans les hypervoies pour rejoindre tous les interlocuteurs commerciaux de l'Ekonomat, 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'Ekonomat. Chaque secteur personnalise sa flotte, avec des équipages plus ou moins expérimentés, un armement varié et des caractéristiques adaptées 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 fret inter-système d'énormes cargaisons. Ils ne sont pas armés aussi lourdement que les vaisseaux de la Guilde 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'Ekonomat ou de corsaires mercenaires. Pourtant, la plupart des croiseurs ont un escadron de douze bombardiers-mouches de l'Ekonomat pour affronter toute force belligérante 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
Echelle : croiseur
Longueur : 1 kilomètre
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 3000, artilleurs : 68, minimum 750/+10
Passagers : 500 soldats des troupes de sécurité, 100 passagers
Cargaison : 35 000 tonnes
Réserves : 1 an
Engin stellaire : oui
Manœuvrabilité : 1D
Espace : 2
Atmosphère : 225–650 km/h
Coque : 4D
Boucliers : 2D
Capteurs : 50/1D
Artillerie :

12 canons légers
Périmètre de feu : 2 proue, 4 poupe, 3 port, 3 tribord
Equipage : 3 chacun
Echelle : cuirassé
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 1D
Rayon spatial : 1–10/15/30
Atmosphère : 10–100/1,5/3 km
Dommages : 6D

8 canons laser
Périmètre de feu : 2 proue, 2 poupe, 2 port, 2 tribord
Equipage : 4 chacun
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 3–20/40/80
Atmosphère : 6–40/80/160 km
Dommages : 4D

Compétences de l'équipage : *Astro-nav* 4D+1, *Communications* 4D, *Artillerie* 4D, *Pilotage* 4D+2, *Capteurs* 4D, *Ecrans de protection* 4D, *Commandement* 5D

Mouche d'escadre de l'Ekonomat

Ce bombardier-mouche qui ressemble à un insecte volant sert de nef légère de défense et de patrouille à l'Ekonomat. 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 méga-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'hyperespace. Pour atteindre de nouveaux systèmes, ils

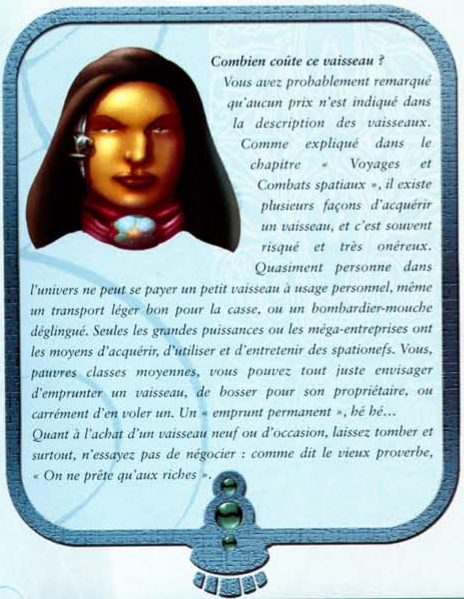
embarquent donc sur des méga-porte-nefs. Le plus souvent ils se déploient en essaims pour troubler l'ennemi et le dépasser en nombre.

L'Ekonomat emploie également la mouche d'escadre comme patrouilleur, pour protéger les installations et les mondes sous sa tutelle.

Type : bombardier-mouche
Echelle : chasseur
Longueur : 6 mètres
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 1
Passagers : 0
Cargaison : 50 kilos
Réserves : 1 jour
Engin stellaire : non
Manœuvrabilité : 4D
Espace : 12
Atmosphère : 450 ; 1 300 km/h
Coque : 2D
Boucliers : aucun
Capteurs : 50/1D
Artillerie :

2 autocanons (couplés)
Périmètre de feu : proue
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1–3/12/25
Atmosphère : 100–300/1,2/2,5 km
Dommages : 5D

Compétences de l'équipage : *Communications* 3D, *Artillerie* 4D, *Pilotage* 4D+2, *Capteurs* 3D



Combien coûte ce vaisseau ?

Vous avez probablement remarqué qu'aucun prix n'est indiqué dans la description des vaisseaux. Comme expliqué dans le chapitre « Voyages et Combats spatiaux », il existe plusieurs façons d'acquérir un vaisseau, et c'est souvent risqué et très onéreux. Quasiment personne dans l'univers ne peut se payer un petit vaisseau à usage personnel, même un transport léger bon pour la casse, ou un bombardier-mouche déglingué. Seules les grandes puissances ou les méga-entreprises ont les moyens d'acquérir, d'utiliser et d'entretenir des spationefs. Vous, pauvres classes moyennes, vous pouvez tout juste envisager d'emprunter un vaisseau, de bosser pour son propriétaire, ou carrément d'en voler un. Un « emprunt permanent », hé hé...

Quant à l'achat d'un vaisseau neuf ou d'occasion, laissez tomber et surtout, n'essayez pas de négocier : comme dit le vieux proverbe, « On ne prête qu'aux riches ».

Transporteur léger

Les corporations de l'Ekonomat utilisent souvent des transporteurs légers pour hisser les petites cargaisons et les acheminer rapidement à destination. Ces petits cargos requièrent un équipage réduit, d'où moins de ressources pour le spatioportage. Ces navettes sont idéales pour livrer des cargaisons spécialisées, ou des chargements destinés à des mondes insignifiants, que ne traversent pas les hypervoies des planètes dominantes.

Les transporteurs légers sont aussi adoptés par les sociétés maganats qui n'ont pas les moyens de s'offrir le luxe d'un cargo-croiseur.

Type : transporteur léger
Echelle : chasseur
Longueur : 30 mètres
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 2, artilleurs : 1
Passagers : 4
Cargaison : 150 tonnes
Réserves : 1 mois
Engin stellaire : oui
Manœuvrabilité : 1D
Espace : 5
Atmosphère : 295–850 km/h
Coque : 4D
Boucliers : 1D
Capteurs : 25/1D
Artillerie :

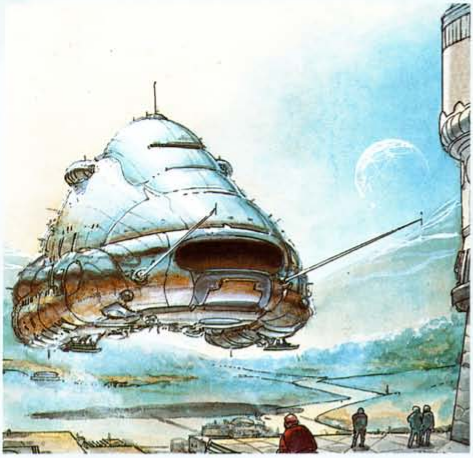
Canon de défense
Périmètre de feu : tourelle
Equipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 1D
Rayon spatial : 1–2/10/20
Rayon d'atmosphère : 100–200/1/2 km
Dommages : 4D

Compétences de l'équipage : *Astro-nav* 3D+1, *Communications* 3D, *Artillerie* 3D+2, *Pilotage* 4D, *capteurs* 3D, *Ecrans 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 spationavale. Le vaisseau contient des sas et des zones techniques réservées aux mécaniciens qui préparent les activités extravéhiculaires des travaux de réparation. Le transporteur lourd est aussi équipé d'un émetteur de faisceaux de traction digne d'un cuirassé pour manipuler de grosses charges et des matériaux de construction dans l'espace.

Type : transporteur lourd
Echelle : chasseur
Longueur : 20 mètres
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 3
Passagers : 10
Cargaison : 75 tonnes
Réserves : 1 semaine
Engin stellaire : non
Manœuvrabilité : 1D+2



Espace : 5
Atmosphère : 295–850 km/h
Coque : 3D
Boucliers : aucun
Capteurs : 50/1D
Artillerie :

1 émetteur de faisceaux de traction
Périmètre de feu : tourelle
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1–5/15/30
Atmosphère : 100–500/1,5/3 km
Dommages : 4D

Canon de défense
Périmètre de feu : tourelle
Equipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 1D
Rayon spatial : 1–2/10/20
Rayon d'atmosphère : 100–200/1/2 km
Dommages : 4D

Compétences de l'équipage : *Communications* 3D, *Artillerie* 4D, *Pilotage* 3D+2, *Capteurs* 3D

Nef d'exploration

L'Ekonomat poursuit inlassablement la recherche de mondes nouveaux à explorer et à exploiter financièrement. Les nefs d'exploration sont conçues pour entasser autant d'instruments de collecte d'informations que possible dans une coque réduite. Toutes les ressources capitales seront sauvées pour les futures explorations de l'univers. Ces vaisseaux sont équipés de méga-capteurs, 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
Echelle : chasseur
Longueur : 12 mètres
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 1
Passagers : aucun
Cargaison : 200 kilos
Réserves : 6 mois
Engin stellaire : oui
Manœuvrabilité : 1D
Espace : 5
Atmosphère : 295–850 km/h
Coque : 4D
Boucliers : 1D
Capteurs : 100/3D
Artillerie :

Canon de défense
Périmètre de feu : tourelle
Equipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 1D
Rayon spatial : 1–2/10/20
Rayon d'atmosphère : 100–200/1/2 km
Dommages : 4D

Compétences de l'équipage : *Astro-nav* 6D, *Communications* 3D, *Artillerie* 3D, *Pilotage* 5D, *Capteurs* 6D, *Ecrans 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 spatioportées. Ces vaisseaux doivent convenir à tous les types de missions confiées aux unités mercenaires. La plupart sont bien armés et blindés, car ces nefs 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 personnalise 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-Croiseur

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 dirigera les unités satellites des cuirassés ou des nefs de largage. Un cargo-croiseur type inclut des aires d'atterrissage pour un escadron de bombardiers-mouches ou trois nefs 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
Echelle : croiseur
Longueur : 500 mètres
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 650, artilleurs : 155, minimum 250/+10
Passagers : 125 soldats

Cargaison : 3 000 tonnes
Réserves : 2 ans
Engin stellaire : oui
Manœuvrabilité : 1D+2
Espace : 5
Atmosphère : 295–850 km/h
Coque : 5D
Boucliers : 3D
Capteurs : 75/1D
Artillerie :

20 batteries laser
Périmètre de feu : 5 proue, 5 poupe, 5 port, 5 tribord
Equipage : 5 chacune
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 3–20/40/80
Atmosphère : 6–40/80/160 km
Dommages : 4D

10 canons légers
Périmètre de feu : 2 proue, 2 poupe, 3 port, 3 tribord
Equipage : 3 chacun
Echelle : cuirassé
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1–10/15/30
Atmosphère : 2–20/3/6 km
Dommages : 6D

5 lances missiles
Périmètre de feu : proue
Equipage : 5 chacun
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 1D
Rayon spatial : 1/3/7
Atmosphère : 3–20/6/14 km
Dommages : 7D

Compétences de l'équipage : *Astro-nav* 4D, *Communications* 3D, *Artillerie* 4D+2, *Pilotage* 5D, *Capteurs* 3D+2, *Ecrans 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 aéroportées comme spatioportées, 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 Jeeps de reconnaissance, ou un trankar. Rarement équipées d'engins stellaires, ces nefs passent d'un système à l'autre à bord de cargos-croiseurs ou autres porte-nefs.

Type : vaisseau de largage
Echelle : chasseur
Longueur : 32 mètres
Compétence : Pilotage
Equipage : 2, artilleurs : 2
Passagers : 30
Cargaison : 50 tonnes
Réserves : 1 semaine
Engin stellaire : non
Manœuvrabilité : 2D
Espace : 6
Atmosphère : 330 ; 950 km/h
Coque : 4D+2
Boucliers : 2D
Capteurs : 50/1D
Artillerie :

1 autocanon
Périmètre de feu : tourelle
Equipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D+2
Rayon spatial : 1–3/12/25
Atmosphère : 100–300/1,2/2,5 km
Dommages : 4D

2 mitrailleuses antipersonnel (jonction de feux)
Périmètre de feu : tourelle
Equipage : 1
Echelle : personnage
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 3D
Atmosphère : 3–75/200/500
Dommages : 7D

Compétences de l'équipage : *tactique* 3D, *Communications* 3D, *artillerie* 4D, *Pilotage* 5D, *Capteurs* 3D+2, *Ecrans 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 mercenaires 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 oxygène 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 réquisitionnent les cuirassés les mieux adaptés à leurs besoins.

Type : bombardier-mouche
Echelle : chasseur
Longueur : 10 mètres
Compétence : Pilotage
Equipage : 1
Passagers : aucun
Cargaison : 75 kilos
Réserves : 1 jour
Engin stellaire : non
Manœuvrabilité : 4D
Espace : 8
Atmosphère : 365 ; 1 050 km/h
Coque : 3D+2
Boucliers : 1D
Capteurs : 75/1D
Artillerie :

2 autocanons (couplés)
Périmètre de feu : proue
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D

Rayon spatial : 1–3/12/25
Atmosphère : 100–300/1,2/2,5 km
Dommages : 5D

Lance missiles
Périmètre de feu : proue
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1/3/7
Atmosphère : 3–100/300/700
Dommages : 7D

Compétences de l'équipage : *Communications* 3D, *Artillerie* 5D, *Pilotage* 5D, *Capteurs* 3D, *Ecrans de protection* 4D

Chasseur Ostrov

Le chasseur de type Ostrov est tout sauf petit. Il a été conçu pour les milices de défense planétaire et les compagnies mercenaires 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'Ostrov multifonctions se déplace à grande vitesse. Les mercenaires le déploient dans les combats spatioportés, pour apporter un support d'artillerie lourde aux unités planétaires et un support offensif pour les attaques sur des cibles ultra-protégées. Comme tout vaisseau mercenaire, l'Ostrov subit toutes sortes de modifications pour répondre aux besoins de missions particulières.

Type : chasseur Ostrov
Echelle : chasseur
Longueur : 20 mètres
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 3, artilleurs : 4
Passagers : aucun
Cargaison : 1 tonne
Réserves : 1 semaine
Engin stellaire : oui
Manœuvrabilité : 2D
Espace : 6
Atmosphère : 330–950 km/h
Coque : 5D
Boucliers : 2D
Capteurs : 75/1D
Artillerie :

1 batterie laser
Périmètre de feu : proue
Equipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1–3/12/25
Atmosphère : 100–300/1,2/2,5 km
Dommages : 4D

3 tourelles de canons lourds
Périmètre de feu : proue
Equipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1–3/12/25
Atmosphère : 100–300/1,2/2,5 km
Dommages : 5D+2

Compétences de l'équipage : *Astro-nav* 3D, *Communications* 3D, *Artillerie* 4D, *Pilotage* 5D, *Capteurs* 3D, *Ecrans 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 Bistouris Endogardes. 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 réagencer leurs navires en fonction des ressources disponibles ou déjà dérobées. Vous trouverez ci-après les principales caractéristiques de leurs vaisseaux, mais si 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 déployés par des milices de défense planétaire... puis capturés par les pirates pour leur usage personnel. Une frégate offre le nec plus ultra 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 soutes sont réaménagées pour accueillir quelques bombardiers-mouches supplémentaires qui renforceront les attaques futures.

Type : croiseur léger
Echelle : croiseur
Longueur : 300 mètres
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 350, artilleurs : 57, minimum 100/+5
Passagers : 50 pirates
Cargaison : 1 500 tonnes
Réserves : 1 an
Engin stellaire : oui
Manœuvrabilité : 1D
Espace : 6
Atmosphère : 330–950 km/h
Coque : 4D
Boucliers : 2D
Capteurs : 50/1D
Artillerie :

10 batteries laser
Périmètre de feu : 2 proue, 2 poupe, 3 port, 3 tribord
Equipage : 5 chacune
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 3–20/40/80
Atmosphère : 6–40/80/160 km
Dommages : 4D

2 canons Gauss
Périmètre de feu : tourelle
Equipage : 2 chacun
Compétence : Artillerie

Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1–5/15/30
Atmosphère : 2–10/30/60 km
Dommages : 4D

1 émetteur de faisceaux de traction
Périmètre de feu : tourelle
Equipage : 3
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 3D
Rayon spatial : 1–5/15/30
Atmosphère : 2–10/30/60 km
Dommages : 4D

Compétences de l'équipage : *Astro-nav 4D, Communications 3D, Artillerie 5D, Pilotage 4D+2, Capteurs 4D, Ecrans 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 s'emparent de vaisseaux Ostrov déployés par les milices planétaires, les unités mercenaires, et toutes sortes de factions. Ces bombardiers lourds polyvalents sont donc intégrés dans les flottes dépravées. Comme les pirates ne peuvent guère se permettre d'acquérir 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
Echelle : chasseur
Longueur : 20 mètres
Compétence : *Pilotage*
Equipage : 3, artilleurs : 4
Passagers : 2
Cargaison : 1 tonne
Réserves : 1 semaine
Engin stellaire : oui
Manœuvrabilité : 1D+2
Espace : 5
Atmosphère :
295–850 km/h
Coque : 6D
Boucliers : 2D
Capteurs : 50/1D
Artillerie :
1 batterie laser

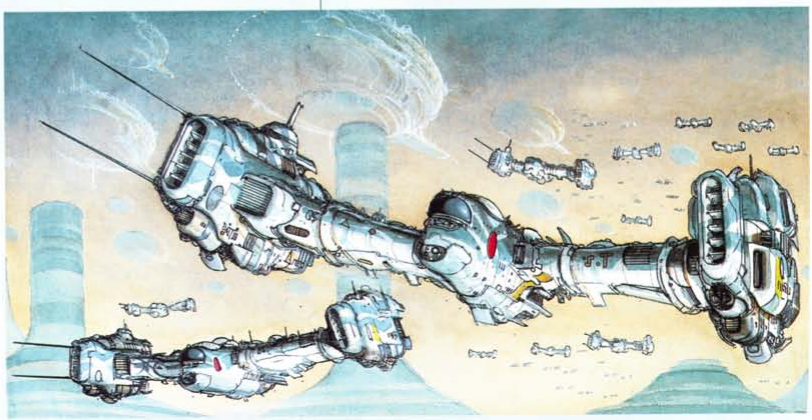
Périmètre de feu : proue
Equipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1–3/12/25
Atmosphère : 100–300/1,2/2,5 km
Dommages : 4D

3 tourelles de canons lourds
Périmètre de feu : proue
Equipage : 1
Compétence : Artillerie
Commande Feu : 2D
Rayon spatial : 1–3/12/25
Atmosphère : 100–300/1,2/2,5 km
Dommages : 5D

Compétences de l'équipage : *Astro-nav* 4D, *Communications* 3D, *Artillerie* 5D, *Pilotage* 4D+2, *Capteurs* 4D, *Ecrans de protection* 4D, *Commandement* 6D

Divers

Voici une brève présentation, et non une description exhaustive, des vaisseaux spatiaux qui parcourent l'univers des *Méta-Barons*. Chaque groupe évoqué ici possède un tel éventail de vaisseaux qu'on ne peut pas les citer tous. Un même groupe déploie souvent des spationefs différentes. Les personnages rencontreront dans leurs pérégrinations spatiales des vaisseaux aliens, des nefs Troglosocialiks, des navettes commandées par les psycho-anarchistes, ou des navires des Maganats.
Vous pouvez utiliser les caractéristiques indiquées pour concevoir des vaisseaux similaires, ou des créations originales. Vous voulez quoi ? Une frégate pour une milice de défense planétaire ? Empruntez les indications sur la frégate pirate. Un bombardier-mouche rapide ? Consultez la section sur la mouche d'escadre de l'Ekonomat. Ça ne vous convient pas tout à fait ? A 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 Méta-Barons *comprend un nombre incalculable de mondes. A lui seul, l'Empire compte 22 000 mondes majeurs et une myriade d'obscures planètes mineures. J'entrerai dans les détails plus tard. Pour l'heure, je vais 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 Méta-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, en plongeant dans les profondeurs des canyons sous-marins. Prenez le temps de créer des mondes inconnus passionnants. Vous ne le regretterez pas lorsque, installé dans votre fauteuil, vous vous lancerez 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 clés extraordinaires. Laissez travailler ceux qui veulent toujours comprendre « comment ça marche ».

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 ruches 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 nuage de brouillard et le joueur ne discerne plus que les catégories de base : le monde du désert, le monde urbain, le monde pollué de l'industrie.

A 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. Okhar est censée 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 trouverez 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.

Eléments 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 binaire ou ternaire, ou recouvrez-le d'une atmosphère si dangereuse que les humains ne peuvent pas sortir 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.

Affectez à votre monde un centre d'intérêt principal, source de tous les autres concepts. Au départ, les jungles d'Okhar n'ont rien d'extraordinaire. Sauf un point de convergence spectaculaire, l'impressionnante forteresse des Méta-Barons qui domine la végétation tropicale... Okhar 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 peignent peut-être le corps avec des motifs rituels, ou portent des masques élaborés pour représenter leur profession ou leur place au gouvernement. D'autres citoyens sont des puristes de la langue. Tous ceux qui n'emploient pas correctement leur inversion 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 visage découvert 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 interdira 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 commerce.
- Personne n'est autorisé à porter ou à exhiber une arme.

Tous ces exemples ont un impact évident (mineur ou majeur) sur la vie des personnages. Impact pas forcément négatif. Si un équipage exclusivement masculin atterrit en urgence sur la planète où seules les femmes peuvent s'exprimer en public, le joueur s'en mordra les doigts ! Le principal objectif, c'est que chaque monde entre dans la légende - et surtout dans les mémoires.

Trouvez 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 caractériel. Certains exemples de culture et de société tendent parfois à l'excès. Pensez aussi à soigner le look des lieux et des choses, 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 délaissées d'insectes géants, dans de grandes cités industrielles, ou des ruches remplies d'essaims vivants.
- Cadres uniques au monde, comme cet halerce géant, le plus vieil arbre de l'univers, dans la capitale Troglosocialik de Filodendra.
- Zones interdites, connues pour leurs mystères, leurs malédictions, ou la nature meurtrière de leurs habitants, comme les régions glacées qui cernent Anasirma, la Montagne Sacrée sur Okhar.
- Éléments militaires qui définissent clairement les mondes, comme la tour maxi-protonique Méta-Baron sur Okhar, ou les lignes de défense Troglosot.

D'autres aspects peuvent donner un caractère unique à un monde :

- Portes extensibles à l'ouverture et à la fermeture.
- Robots revêtus de céramique renforcée au lieu de plasto-métal.
- Technologie et transport organiques.
- Étalage de fleurs dans tous les coins imaginables.
- Le peuple préserve les chers disparus dans une résine transparente et les place dans leur cour 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 satisfera 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 dédiés 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 commerce intergalactique, mais du rôle qu'elle joue dans votre intrigue. Est-ce l'endroit où les personnages font une rencontre ? Assistent à quelque chose ? Combattent 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.

• ***Concevoir des lieux d'aventure.*** Vous n'êtes pas obligé d'organiser 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 bonnes images visuelles sont importantes.

• ***Pensez aux premières impressions.*** Qu'est-ce que les personnages remarqueront au premier regard ? Le spatio-port est posé sur un coquillage géant ; il y a du soufre dans l'air (où l'on ne peut pas respirer sans masque) ; l'étoile baigne le paysage tout entier d'une lumière bleue ; l'endroit regorge de palmiers et de rob-jardiniers. Ces aspects du monde se limiteront probablement à la zone précise que les personnages découvrent ; les rob-jardiniers, par exemple, ne courront 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'avez pas eu l'occasion de développer, telles que des concepts culturels, des traditions et des fonctions géologiques uniques.

Création de mondes détaillée

Vous ne voudrez pas vous contenter de créer des mondes de passage. Les personnages exploreront peut-être plusieurs fois le monde que vous allez créer, ou ils l'utiliseront comme base d'opérations. Si vous gérez une campagne, vous devrez 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. Suivez d'abord les premières étapes de la méthode accélérée, puis quelques étapes supplémentaires.

Essayez de faire jaillir des idées qui rendront votre monde unique. Nous avons déjà proposé quelques exemples, décrit les aspects génériques d'une création de planète. A 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 savamment et plus précisément votre planète. A chaque étape franchie, étudiez votre progression pour évaluer l'impact de chaque nouveau détail. Il vous faudra peut-être rebrousser chemin pour changer deux ou trois choses à mesure que vous connaîtrez mieux votre monde, voire effectuer des modifications radicales 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 tympans ne soient pas régulièrement agressés par un couac idiot ou discordant…

• ***Type.*** Le type de monde indique la position astrographique 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 Terrestre (semblable à la Terre), Satellite, Ceinture d'astéroïdes 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, toundras glacées aux pôles et ceintures chaudes 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 glaciaux, 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 empoisonnée ? Il existe cinq types d'atmosphères de base : Type I (respirable), Type II (unité respiratoire conseillée), Type III (unité respiratoire requise), Type IV (exosquelette requis) et Aucune.

La plupart des mondes habités sont de Type I et les astres gazeux 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.

• ***Hydrosphère.*** 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'hydrosphère ne désigne pas exclusivement l'eau, mais aussi les glaciers de méthane, les mers d'ammoniaque et tout phénomène exotique possible.

• ***Gravité.*** Quel est le poids des objets dans ce monde ? Les catégories sont Zéro (ex. les milieux à gravité zéro), Légère, Standard et Lourde. Les personnages qui se déplacent dans des mondes à gravité légère ou lourde peuvent encourir des pénalités spéciales s'ils ne sont pas habitués à ce type d'environnements.

• ***Terrain.*** Cette catégorie met l'accent sur des sols types dans les zones terrestres. La majorité des planètes étant submergées d'océans de toutes natures, vous n'êtes pas tenu de dresser la liste des « océans », sauf s'ils jouent un rôle majeur dans vos aventures. En général, une planète inclut un large éventail de terrains et se limite rarement aux déserts et aux jungles. Il vous appartient donc de répertorier les types de terrains qui prédominent dans votre monde, ou dans les régions susceptibles d'accueillir vos personnages.

Les types de terrains courants 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 rajouter des terrains issus 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 (T.G.U.).

• ***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'atterrissage, éventuellement 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'arrimage 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'atterrissage 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 un à dix milliards d'habitants. Au-delà de 50 milliards, on peut parler de monde gigantesque, à forte densité de population.
• ***Rôle de la planète.*** Quelles sont les principales industries de la planète ? Que « fait » la planète pour générer des revenus ? Les catégories de rôles des planètes incluent Colonie Abandonnée, Éducation, Administration/Gouvernement, Colonie, Planète Sinistrée, Loisir, Exploration, Base Secrète, Monde d'Origine, Agriculture de Luxe, Produits de Luxe, Fabrication/Traitement, 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/Traitement » par « Fabrication de vaisseaux spatiaux ». Si besoin est, vous pouvez aussi affecter plusieurs rôles à une planète.

• ***Gouvernement.*** Qui dirige le monde ? Un gouverneur de l'Empire ? L'Ekonomat ? Un puissant Maganat ? Choisissez un type de gouvernement dans la liste ci-dessous, ou inventez le vôtre.
Les possibilités sont Anarchie, Armée, Conseil Colonial, Crime Organisé, Démocratie-tyrannique, hyper-Participatiste, Dictature économique , États concurrents, Famille, Féodalisme, Guilde/Organisation professionnelle, Gang de Pirates, Gouverneur de l'Empire Humain, Maganat industriel, Monarchie, Souverain par Sélection/Rite, Théocratie et Tribal.
Vous pouvez toujours ajouter des précisions à une catégorie, par exemple en remplaçant la catégorie générique Monarchie par Famille Royale de Baggdathi.
• ***Technologie.*** Tous les mondes de l'univers n'ont pas le même niveau de technologie. Certains sont surévolués, comme Planète d'Or, et d'autres sont retardés. 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 inorganisées, des outils de pierre primitifs, et ainsi de suite. Ils sont rapidement exploités, voire exterminés par l'Ekonomat 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 paléo-terriens, ce niveau de technicité 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 adopté des structures sociales et politiques plus complexes. Moulins à vent, roues 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 vols spatiaux inter-systèmes 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-

Aquaend

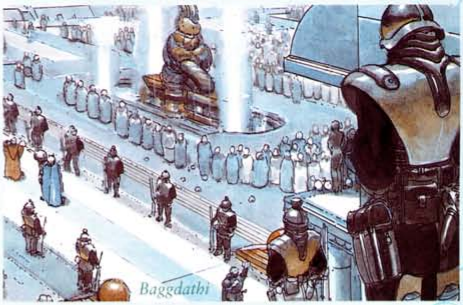
dimensionnels. La plupart de ces planètes font partie intégrante de l'économie galactique. Elles sont donc au service d'autres mondes, ou en dépendent à maints égards.
Certaines planètes présentent d'étranges niveaux de technologies entremêlés, quasi incompatibles. Vous pouvez le signaler dans cette entrée en répertoriant chaque type, avec une mention de localisation : « Spatial (uniquement autour des villes), Féodal ».
• ***Exportations Majeures.*** La plupart des mondes destinent un grand nombre de marchandises et services à la consommation intérieure. Mais que produit votre monde pour l'exportation ? Indiquez les articles les plus importants.
Il existe plusieurs catégories de commerce standard : Basse 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 « Vaisseaux Spatiaux » remplaçant « Haute Technologie ».
• ***Importations Majeures.*** Peu de mondes sont entièrement autarciques. Pour indiquer ce qu'ils importent, utilisez les catégories d'exportations 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 synthèse, vous pouvez évoquer le terrain, l'économie, brosser un tableau du monde, en raconter l'histoire, indiquer à quoi 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 (sites historiques perdus ou mégalopoles), grandes personnalités (personnages de maître de jeu connu), nouvelles races aliens, éléments, lieux, personnes ou choses que les personnages sont susceptibles de rencontrer.

Les données statistiques suivantes ne sont pas toujours énumérées 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 la couleur de l'étoile entre parenthèses après son nom. Les couleurs classiques sont orange et jaune, car s'il s'agit de rouge, de bleu et de blanc, la présence de mondes habités est peu probable.
• ***Corps du système.*** Liste 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 ceintures astéroïdes et les stations spatiales importantes sont citées dans l'ordre orbital.

Exemples de planètes

Découvrez ici quelques exemples de planètes avant de démarrer. Ces planètes représentent différents types de monde. Vous remarquerez que la partie Description précède les statistiques. A 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 insurgés, 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'Endogardes postent une patrouille en orbite pour empêcher toute tentative d'évasion. La plupart de ces mondes ne s'avèrent donc pas particulièrement hospitaliers.

Aquaend est peut-être la planète carcérale la plus renommée. Ce monde aquatique ne se prête guère à l'accueil des humains. Les condamnés sont catapultés sur la planète à partir de petites éjecto-nacelles en orbite. Ils doivent survivre avec les maigres provisions fournies : un peu d'eau et de nourriture pour tenir quelques jours, un poly-radeau et les vêtements qu'ils ont sur le dos. La plupart d'entre eux meurent de faim et de soif 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 rumeurs circulent, à propos de colonies de criminels constituées de poignées de survivants qui ont réussi à trouver de minces atolls sur lesquels s'installer. Difficile d'estimer la véracité de ces histoires, puisque personne n'est jamais parvenu à quitter la planète, et seuls les criminels sont envoyés à la surface. Aquaend n'en demeure 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)
Hydrosphère : Saturée
Gravité : Standard
Terrain : Ocean, 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 : Anarchie
Technologie : Âge Féodal
Exportations majeures : aucune
Importations majeures : criminels

Baggdathi

Les spationautes baptisent la planète la plus riche du Système Septennal « Baggdathi la Perle », bien que les cartes astrographiques la désignent sous le nom de « Baggdathi ». Des siècles auparavant, la noblesse de cette planète exploita les trésors naturels des autres mondes du système et consacra la fortune accumulée à protéger et embellir la splendeur naturelle de Baggdathi. Les seigneurs établirent les grandes réserves naturelles de forêts vierges, édifièrent de féeriques palaces au pied des chaînes de montagnes et concentrèrent le développement autour d'Amahdis, la capitale. Seule une petite quantité des ressources naturelles est soigneusement récoltée et exportée. Les Baggdathites violèrent les richesses et les paysages des autres planètes du système en y construisant de gigantesques installations industrielles et préservèrent ainsi la magnificence de leur Monde d'Origine.

Baggdathi est réputée pour sa Maison Royale. Ce Maganat partage les commandes du Système Septennal 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'héritière du trône la plus renommée était Oda la Capricieuse, considérée comme la plus belle princesse de l'univers.

La capitale Amahdis 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 devint fou et laissa la planète partir à la dérive. Des hordes de paléo-vautours affluèrent alors, semant leur lot de corruption, de folie destructrice, de désordre, d'injustice et de chaos. Ravagée, la belle capitale de jadis n'est plus guère aujourd'hui qu'une vague endocity où ne règne plus que la loi de la jungle…

Baggdathi

Type : Terrestre
Climat : Tempéré
Atmosphère : Type I (respirable)
Hydrosphère : 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
Aliens : aucun
Spatio-Port : classe standard
Population : 1,6 milliard
Rôle de la planète : Capitale du système
Gouvernement : Monarchie-anarchie
Technologie : Espace
Exportations majeures : tourisme, rares ressources naturelles
Importations majeures : produits de luxe

Dreer

Dreer est typique des mondes appartenant aux Maganats. 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 fourneaux et de mers de vidange troubles, remplies de tous types de déchets humains et industriels. De gigantesques tours s'élèvent sur les rivages de ces océans putrides. Ces immenses constructions reposent sur des labyrinthes de piliers en béton armé, de pylônes, outre d'innombrables tuyaux et conduits d'alimentation destinés à une multitude d'industries. Au sommet de ces structures est

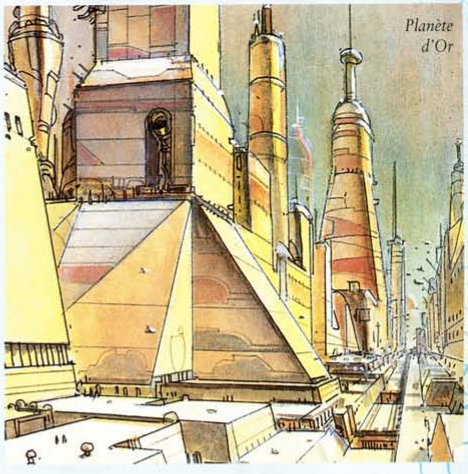
Dreer

juché un assemblage d'habitats polygones et de modules professionnels dans lesquels les troupeaux de populace vivent et travaillent. Chaque arcologie est unique, mais elles font toutes penser à un arbre géant avec pour tronc tuyaux et pylônes, et pour feuilles les parties polygonales. Sur les toits, des cheminées vomissent des brouillards de fumée noire qui plombent les cieux.

Les arcologies abritent des milliards d'habitants, des centres de production massifs, des spatio-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 Dreer.

Dreer

Type : Terrestre
Climat : Chaud
Atmosphère : Type II (unité respiratoire conseillée)
Hydrosphère : Aride
Gravité : Standard
Terrain : Océans poubelles, Tas de scories, Arcologies
Durée de la Journée : 19 heures standard
Durée de l'Année : 297 jours locaux
Aliens : aucun
Spatio-Port : Classe stellaire



Population : 36 milliards
Rôle de la planète : Monde Industriel Maganat
Gouvernement : Maganat
Technologie : Espace
Exportations majeures : Technologie intermédiaire, Produits High-tech, Minerais, Métaux
Importations majeures : Produits de Luxe, Produits Médicaux, Denrées Alimentaires

Planète d'Or

Le principal monde de l'Empire se trouve au centre de l'univers, sphère d'or 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 créent les styles avant-gardistes et les tendances culturelles, et que l'administration gère les informations pour les 22 000 mondes majeurs dans l'Empire.

La capitale est bien défendue par les unités de l'Endogarde, une batterie vertigineuse de barrières photoniques, de capteurs quantum et de poly-radars. Si les voyageurs ne possèdent pas les permis adéquats, ils se voient refuser l'atterrissage. Sur l'unique tertre de la planète est érigé Palais d'Or, siège du gouvernement et résidence privée des souverains Impériaux. Véritable centre névralgique, cœur même 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 Consulat des Univers Parallèles se distingue, aux couloirs emplis 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 : or pur
Durée de la Journée : 25 heures standard
Durée de l'Année : 213 jours locaux
Aliens : aucun
Spatio-Port : Première classe
Population : 5 milliards
Rôle de la planète : Capitale de l'Empire Humain
Gouvernement : Gouverneur Impérial
Technologie : Espace
Exportations majeures : Bureaucratie Galactique
Importations majeures : Produits de Luxe, Denrées Alimentaires, Produits High-tech

Summit

Summit est un monde à l'écart, dans l'une des régions contrôlées par l'Empire. Sa surface est couverte de chaînes de montagnes dont l'altitude se mesure en kilomètres jusqu'à traverser 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 mousse 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 intouchables : les Planètes Coloniales ont passé un décret de protection de Summit contre toute exploitation par des entreprises industrielles, y compris les insatiables Maganats et leurs conglomérats. Summit sert donc de refuge à plusieurs groupes qui s'établissent autour des lacs de chaque vallée. Les Troglosocialiks ont plusieurs enclaves, tandis que les agences de voyage ont transformé certaines régions en stations écolo-touristiques 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 vaisseau 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 repousse ainsi les demandes croissantes des Maganats 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
Aliens : 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

Summit

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 la 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 Nécrorêve... Définissez votre code d'honneur, cette voie ardue et exigeante qui protège du Nécrorêv 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 Nécrorêve ! 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 Nécrorêve, 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.

Metabarons™

Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Amarax	1
Type	Race	Taille		Points de Nécrorêve	
Idéaliste révolté		Poids		Points de Personnage	5

Agilité 3D

- Esquive
- Armes à feu
- Corps à corps

Savoir 4D

- Bureaucratie
- Commerce
- Cultures
- Langues
- Erudition
- Mécanismes juridiques
- Connaissance de la rue
- Volonté

Perception 3D

- Escroquerie
- Discrétion
- Recherche
- Dissimulation

Vigueur 3D

- Escalade/saut
- Endurance

Mécanique 2D

- Communications
- Pilotage
- Conduite

Technique 3D

- Explosifs
- Premiers soins
- Médecine (av.)
- Securité

Psioniques

Code d'honneur

Veritas. Les adeptes de cette voie pensent que le monde a droit à la vérité. Ils se doivent de relater les faits tels qu'ils sont. Ils doivent aussi poursuivre une quête permanente afin de découvrir et de dévoiler toutes les vérités.

Une citation

« Tuer jusqu'au souvenir des Flards, c'était ça la révolution ? »

Equipement

Long manteau
Viper-pistol (4D de dommages)
30 kublars

Description

Historique du personnage

Natif d'une Planète coloniale, vous avez été élevé dès votre plus petite enfance dans le respect du dogme Troglosocialik. A l'école des Pionniers, vous avez démontré des talents de diplomate hors du commun, qui n'ont pas manqué d'éveiller l'intérêt du Kamar local. Néanmoins, dès votre première mission officielle, le doute s'est installé en vous et la doctrine vous a soudain paru moins noble. Voici ce qui s'était passé : après la découverte par votre clan d'une planète peuplée d'aliens pacifiques, le Kamar avait décidé de les exterminer pour offrir leur monde à l'Empire. Des montagnes de kublars en perspective... Et les Flards furent massacrés. « Viva la revolución ! » Furieux et outré, vous avez immédiatement porté l'affaire sur la place publique, mais la place publique n'en avait cure... En plus d'une belle brochette d'ennemis, vous vous étiez gagné une réputation de trouble-fête dangereusement déviant...

Personnalité

Fasciné par la mécanique subtile de l'action politique, mais effaré des injustices qu'elle produit souvent, vous restez convaincu de pouvoir changer l'univers en montrant la réalité aux masses. Souvent déçu par vos frères humains, vous puisez dans vos convictions Veritas la force d'œuvrer à des lendemains meilleurs.

Contacts et relations

Vous avez le contact facile et un énorme pouvoir de conviction, même si rares sont ceux qui vous écoutent. Vous n'hésitez pas faire confiance à ceux qui vous prêtent une oreille attentive.

Description physique

Caractéristiques particulières

Dommages

- Sonné
- Blessé
- Inconscient
- Mortellement blessé

Metabarons™

Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Amarax	1
Type	Race	Taille		Points de Nécrorêve	
Frère de la Frange		Poids		Points de Personnage	5

Agilité 4D

- Bagarre
- Esquive
- Armes à feu
- Corps à corps
- Course
- Lancer

Savoir 2D

- Races aliens
- Astrographie
- Intimidation
- Survie
- Tactique

Perception 3D

- Commandement
- Escroquerie
- Discrétion
- Recherche
- Dissimulation

Vigueur 3D

- Escalade/saut
- Levage
- Endurance
- Natation

Mécanique 4D

- Astro-navigation
- Communications
- Artillerie
- Pilotage
- Conduite

Technique 2D

- Armurerie
- Explosifs
- Rép. armes à feu
- Rép. armes lourdes
- Premiers soins
- Rép. électron/cyber

Psioniques

Caractéristiques particulières

Dommages

- Sonné
- Blessé
- Inconscient
- Mortellement blessé

Code d'honneur

Rayah. La loyauté envers 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 Maganat. L'individu doit toujours penser à l'intérêt du groupe et se souvenir que, quoi qu'il fasse, il en fait partie.

Une citation

« Je surveille tes arrières ! Surveille tes avants ! »

Equipement

Veste blindée (+1D de Vigueur de résistance aux dommages, torse uniquement)
Electro-poignard (Vigueur+1D+2 de dommages)
Casque-com
Combinaison intégrale
Supra-pistol (5D 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 Winds'Or. Devenu chef de groupe expert en actions de commando, c'est lors de votre 13ème mission que votre vie a basculé. Vous avez assisté, impuissant, au massacre de six de vos hommes brûlés vifs sous vos yeux. Seul survivant de l'expédition, vous êtes depuis hanté par le souvenir atroce de leurs visages déformés. À la stupéfaction de vos proches, vous avez quitté la garde d'élite des Winds'Or, cet univers glacé où l'émotion n'a pas cours. Depuis, vous ne vous sentez bien qu'au sein de petites unités de mercenaires ou bandes de corsaires, où la vie de chaque membre du groupe présente une vraie valeur.

Personnalité

Vous vous sentez investi d'une lourde responsabilité et, tel le paléo-chien de berger, vous veillez perpétuellement à la sécurité de vos hommes. Du coup, ils vous font une confiance totale et vous suivraient jusqu'au bout de l'enfer. Juste et droit, vous êtes aussi parfois un peu sentimental.

Contacts et relations

Vous appréciez ceux qui vivent dans le présent et pas seulement pour eux-mêmes. Le groupe est votre patrie, et c'est lui que vous servez avant tout.

Description physique

La duplication de cette page est autorisée pour un usage personnel.

Metabarons™

Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Amarax	1
Type	Race	Taille		Points de Nécrorêve	
Mercenaire tête-brûlée		Poids		Points de Personnage	5

Agilité 4D

- Bagarre
- Esquive
- Armes à feu
- Corps à corps
- Course
- Lancer
- Manoeuvres en apesanteur

Savoir 2D

- Races aliens
- Intimidation
- Mécanismes juridiques
- Survie
- Tactique

Perception 3D

- Négoce
- Jeu
- Recherche
- Dissimulation

Vigueur 4D

- Escalade/saut
- Levage
- Endurance
- Natation

Mécanique 3D

- Communications
- Exosquelette
- Artillerie

Technique 2D

- Explosifs
- Rép. exosquelettes
- Rép. armes à feu
- Premiers soins
- Rép. électro/cyber

Psioniques

Code d'honneur

Bushitaka. Inspiré du code de conduite des guerriers du clan Castaka, les adeptes du Bushitaka 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

« Ça c'est mon poing, ça c'est ta face. Ici il passe et là ça casse… »

Equipement

Pièces d'armure (+1D de Vigueur de résistance aux dommages)
Electro-poignard (Vigueur+1D+2 de dommages)
Cogan d'un modèle ancien (5D+2 de dommages)
Supra-pistol (5D de dommages)
20 kublars.

Description

Historique du personnage

La bagarre a toujours été une seconde nature pour vous. De votre prime enfance jusqu'à vos débuts dans la carrière de mercenaire, c'est à coups de pieds et de poings que vous vous êtes frayé un chemin. Bien sûr, cette « qualité combattive » vous a plusieurs fois valu d'être oublié sur une planète par votre unité, lassée de votre zèle. Mais combattre c'est votre raison d'être et votre moteur physique et spirituel.

Personnalité

Quoi qu'il advienne, vous allez de l'avant. Et votre tempérament bouillant est votre meilleur défense contre le Nécrorêve.

Contacts et relations

Pour vous, intégrer un groupe prêt à partir au combat n'est jamais un problème ; y rester est parfois plus difficile. Au fond de vous-même, vous avez le sentiment qu'il vous reste beaucoup à apprendre et vous appréciez la compagnie de ceux qui ont quelque chose à enseigner.

Description physique

Caractéristiques particulières

Dommages

- Sonné
- Blessé
- Inconscient
- Mortellement blessé

Metabarons™

Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Amarax	1
Type	Race	Taille		Points de Nécrorêve	
Mentrek déplombé		Poids		Points de Personnage	5

Agilité — 2D+2

- Esquive
- Armes à feu
- Course

Savoir — 4D

- Astrographie
- Bureaucratie
- Cultures
- Langues
- Mécanismes juridiques

Perception — 4D

- Escroquerie
- Discrétion
- Investigation
- Recherche

Vigueur — 2D+1

- Escalade/saut
- Endurance

Mécanique — 2D

- Astro-navigation
- Communications
- Capteurs
- Ecrans de protection

Technique — 3D

- Ordinateur (interface/rép.)
- Rép. instruments de vol
- Rép. électro/cyber
- Robot (interface/rép.)
- Securité

Psioniques

Code d'honneur

Fuga. Fuir est la plus noble expression de l'art de l'esquive. Il n'est pas plus glorieux d'affronter un ennemi que de le tromper afin d'éviter l'agression. L'infamie réside dans les objectifs de l'action, pas dans les moyens d'y parvenir.

Une citation

« Notre chance de survie est actuellement de 84,571 %... »

Equipement

Pistolet de défense (5 coups, 3D de dommages)
Vidéo-com portatif
30 kublars

Description

Historique du personnage

Transformé à l'adolescence en véritable machine pensante, vous avez ensuite fidèlement servi l'Empire humain jusqu'au jour où votre chemin a croisé celui du Techno-Pape de l'endocity Terra 1455. Le plus sérieusement du monde, il vous a demandé de définir le taux de criminalité optimal pour organiser la régression démographique des habitants des niveaux inférieurs jusqu'à leur disparition complète. De ce jour, vous avez tout entrepris pour vous affranchir de l'emprise du terrible CISM, le Comité Impérial de Surveillance des Mentreks. Vos recherches vous ont mené sur Dreer, où un robot chirurgien tout ce qu'il y a d'illégal vous a opéré. Vous avez recouvré votre liberté, mais vous êtes désormais un renégat dont la tête est mise à prix partout dans l'univers.

Personnalité

Survivre est votre objectif majeur, votre souci permanent. Déjà suspicieux par nature, vous vivez depuis votre « déplombage » dans une appréhension perpétuelle. Au moindre soupçon, à la moindre altercation, vous disparaissez. Vous avez porté à des sommets l'art de la discrétion.

Contacts et relations

Avec prudence et moult précautions, vous entrez parfois en contact avec ceux qui nourrissent des convictions subversives, et vous ne vous trouvez bien qu'au sein des groupes pour qui la discrétion est une nécessité.

Description physique

Caractéristiques particulières

Bio-ordinateur crânien (donne +1D au choix à l'attribut Savoir ou à l'attribut Technique et à leurs compétences, mais uniquement à un seul de ces attributs pour un round donné.)

Dommages

- Sonné
- Blessé
- Inconscient
- Mortellement blessé

La duplication de cette page est autorisée pour un usage personnel.

Metabarons™

Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Amarax	1
Type	Race	Taille		Points de Nécrorêve	
Négociante désabusée		Poids		Points de Personnage	5

Agilité 3D+2

- Esquive
- Armes à feu
- Course
- Passe-passe

Savoir 3D

- Races aliens
- Bureaucratie
- Commerce
- Langues
- Mécanismes juridiques

Perception 3D

- Négoce
- Escroquerie
- Jeu
- Recherche
- Dissimulation

Vigueur 2D+1

- Levage
- Endurance

Mécanique 3D+2

- Communications
- Pilotage
- Conduite

Technique 2D+1

- Ordinateur (interface/rép.)
- Rép. électro/cyber
- Mécanique

Psioniques

Code d'honneur

Rayah. La loyauté envers 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 Maganat. L'individu doit toujours penser à l'intérêt du groupe et se souvenir que, quoi qu'il fasse, il en fait partie.

Une citation

« Caveat Emptor »

Equipement

Clavier E/S
Pistolet de défense (5 coups, 3D de dommages)
Vidéo-com portatif
200 kublars

Description

Historique du personnage

Née dans la misère la plus noire, vous avez assisté impuissante aux ravages de la faim autour de vous, malgré l'apport calorique quotidien de quatre repas… de bonne sciure bien dense. Autrefois riche et prospère, la planète sylvicole où vivait votre famille fut réduite à l'état de désert en à peine dix années standard, par la magie de la spéculation et de la surexploitation. A un âge où l'on rêve encore d'histoires fantastiques, vous avez appris la valeur du kublar. Et c'est ainsi que vous avez survécu. Après des années de labeur acharné, vous avez fondé une entreprise de transport et loué vos vaisseaux au Maganat responsable de la ruine de votre famille. Pour vous, seuls comptaient désormais vos employés devenus votre néo-famille. Malheureusement, en votre absence, quelqu'un d'autre s'est occupé d'eux… de manière définitive. Amère et de nouveau seule, vous avez fui la planète et le système, à bord d'un navire volé.

Personnalité

Blessée par la vie, vous n'avez plus guère d'illusions sur le sens du mot « honnêteté ». Vous ne faites confiance qu'à ceux capables de soutenir votre regard, mais pour eux vous vendriez les cendres de votre mère.

Contacts et relations

Vous ne vous liez pas facilement et choisissez vos amis avec le plus grand soin. Mais pour ceux qui ont su gagner votre amitié, vous feriez à pied dix fois le tour de l'enfer… surtout s'il y a des affaires à faire.

Description physique

Caractéristiques particulières

Dommages

- Sonné
- Blessé
- Inconscient
- Mortellement blessé

Metabarons™

Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Amarax	1
Type	Race	Taille		Points de Nécrorêve	
Reporter consciencieux		Poids		Points de Personnage	5

Agilité 3D

Esquive .....
Armes à feu .....
Course .....
Passe-passe .....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Savoir 3D+2

Bureaucratie .....
Commerce .....
Langues .....
Mécanismes juridiques
Connaissance de la rue
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Perception 4D

Négoce .....
Escroquerie .....
Jeu .....
Discrétion .....
Investigation .....
.....
.....
.....
.....
.....

Vigueur 2D

Escalade/saut .....
Endurance .....
.....
.....
.....

Mécanique 3D

Communications .....
Pilotage .....
Conduite .....
.....
.....
.....
.....
.....

Technique 2D+1

Ordinateur (interface/rép.)
Rép. électro/cyber .....
Securité .....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Psioniques

.....
.....
.....

Code d'honneur

Veritas. Les adeptes de cette voie pensent que le monde a droit à la vérité. Ils se doivent de relater les faits tels qu'ils sont. Ils doivent aussi poursuivre une quête permanente afin de découvrir et de dévoiler toutes les vérités.

Une citation

« Rien que la vérité, toute la vérité… mais sur l'hypertélé 3D. »

Equipement

Vidéo-com portatif
Oeil cybernétique
350 kublars

Description

Historique du personnage

Equipé d'un œil cybernétique à votre sortie du Techno-Centre de formation au journalisme, vous êtes rapidement devenu une valeur sûre de Canal 247, la chaîne d'hypertélé spécialisée dans les faits divers. C'est un simple incendie qui a radicalement modifié votre vision du monde. Dépêché dans l'Anneau rouge pour couvrir l'accident, vous êtes arrivé sur place en même temps que les équipes d'« intensification des catastrophes ». Après avoir déversé plusieurs mètres cubes d'un gaz hyper-inflammable, elles portèrent le nombre de victimes à 2 568 très exactement, toutes mortes brûlées vives dans d'atroces souffrances. Dans les émeutes mortelles qui suivirent, vous avez perdu jusqu'au souvenir des principes immondes qui vous avaient été inculqués. Devenu indépendant, vous éprouvez aujourd'hui les pires difficultés à caser vos reportages – véritables brûlots dénonciateurs – sur les rares chaînes libres, que personne ne regarde d'ailleurs.

Personnalité

Tenace et consciencieux, vous n'agissez jamais impulsivement, mais toujours après mûre réflexion. Votre objectif est d'ouvrir, de la manière la plus sincère possible, les yeux d'un public devenu aveugle.

Contacts et relations

Vous appréciez tous ceux qui savent faire la différence entre information et propagande. Vous n'avez jamais quitté l'endocity où vous êtes né, mais apprécieriez de fuir loin de l'obscurantisme Techno-Techno.

Description physique

Caractéristiques particulières

Dommages

Sonné
Blessé
Inconscient
Mortellement blessé

La duplication de cette page est autorisée pour un usage personnel.

Metabarons™

Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Amarax	1
Type	Race	Taille		Points de Nécrorêve	
Aristo désenchantée		Poids		Points de Personnage	5

Agilité — 3D+1

- Paléo-armes
- Bagarre
- Esquive
- Corps à corps

Savoir — 4D

- Astrographie
- Intimidation
- Langues
- Erudition
- Volonté

Perception — 4D

- Commandement
- Escroquerie
- Jeu
- Investigation
- Persuasion

Vigueur — 2D+2

- Escalade/saut
- Endurance
- Natation

Mécanique — 2D

- Communications
- Pilotage
- Conduite

Technique — 2D

- Explosifs
- Securité

Psioniques

Code d'honneur

Paléo-Nobilis. Il s'agit d'une résurgence de l'antique code d'honneur des paléo-chevaliers. La voie Paléo-Nobilis est dure et contraignante, elle oblige ses adeptes à respecter les principes de loyauté, d'humilité et de sacrifice.

Une citation

« Quelle grandeur ! Quelle noblesse… Ivanhoë ! »

Equipement

Vêtements de belle étoffe
Vidéo-com portatif
1 000 kublars

Description

Historique du personnage

C'est l'ennui qui a sauvé votre âme du vide. Alors que vos congénères Aristos s'épanouissaient pleinement dans la décadence de l'Anneau d'Or de votre endocity natale, passant avec élégance d'une orgie débridée à une bacchanale effrénée, explorant de nouvelles dimensions psychédéliques par un dérèglement systématique de tous les sens, vous vous mourriez d'ennui. Fatiguée et un peu écœurée, vous vous êtes peu à peu éloignée du néant futile des élites de l'endocity. Votre sens de l'observation s'est affûté et votre soif d'« autre chose » est devenue dévorante. Votre quête vous a ainsi menée jusqu'aux tréfonds de la Techno-banque de données. Paléo-Eurêka ! vous êtes tombée sur l'enregistrement d'une archéo-histoire de Terra Prima. Vous avez lu *Ivanhoë* une cinquantaine de fois. Une nouvelle vision du monde vous apparaissait et un espoir confus inondait votre cœur. Sans regret, vous avez quitté votre endocity, votre position et vos « amis», et parcourez aujourd'hui l'univers à la recherche du sens profond du mot « noblesse ».

Personnalité

Distinguée et élégante, vous êtes aussi extrêmement discrète, voire effacée. Les conversations vaines et les propos oiseux vous plongent dans des abîmes d'ennui.

Contacts et relations

Vous vous liez volontiers à ceux qui mènent avec sincérité une recherche personnelle. Et toute personne qui a lu *Ivanhoë* bénéficie immédiatement de votre intérêt bienveillant.

Description physique

Caractéristiques particulières

Auréole

Dommages

- Sonné
- Blessé
- Inconscient
- Mortellement blessé

Metabarons™

Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Amarax	1
Type	Race	Taille		Points de Nécrorêve	
Mystique farouche		Poids		Points de Personnage	5

Agilité 3D

- Esquive
- Course
- Lancer

Savoir 4D

- Races aliens
- Cultures
- Intimidation
- Langues
- Erudition
- Survie
- Volonté

Perception 4D

- Discrétion
- Persuasion
- Recherche
- Dissimulation

Vigueur 2D

- Escalade/saut
- Endurance
- Natation

Mécanique 2D

- Conduite

Technique 2D

- Premiers soins
- Médecine (av.)

Psioniques 1D

- Energie
- Maitrise
- Influence

Caractéristiques particulières

Dommages

- Sonné
- Blessé
- Inconscient
- Mortellement blessé

Code d'honneur

Paléo-Nobilis. Il s'agit d'une résurgence de l'antique code d'honneur des paléo-chevaliers. La voie Paléo-Nobilis est dure et contraignante, elle oblige ses adeptes à respecter les principes de loyauté, d'humilité et de sacrifice.

Une citation

« Le temps est notre allié. Sachons attendre et tout viendra à point… »

Equipement

Tunique dépouillée
Bâton de marche (Vigueur+1D de dommages)

Description

Historique du personnage

Votre planète natale est une boule perdue dans l'espace, oubliée de tous. Pas plus la Confédération des planètes coloniales que le plus modeste des Maganats ne s'en préoccupe. Seul l'Ekonomat, à une époque donnée, a semblé s'y intéresser. Mais c'était quand elle abritait encore de l'eau... Depuis, votre planète a perdu son âme, et votre peuple aussi. A la fin de votre enfance, vous avez commencé à avoir de puissantes visions : des visages lunaires déformés vous exhortant à ne jamais vous soumettre. Rapidement, vous avez également constaté que vous étiez doté de pouvoirs incroyables. A la fois effrayé et fasciné, vous êtes alors parti seul, au cœur du plus profond des déserts, pour une longue quête. Vous avez appris à maîtriser vos puissants flux intérieurs, mais de nouvelles visions cauchemardesques sont venues vous hanter. Vous avez alors quitté votre sol premier pour chercher des réponses ailleurs dans l'univers.

Personnalité

Patient et déterminé, vous recherchez une compréhension profonde des grands mystères. Vous êtes peu enclin à la conversation, mais les autres vous écoutent attentivement lorsque vous vous décidez à parler.

Contacts et relations

Vous appréciez la compagnie de ceux qui cherchent à donner un sens à leur vie, et notamment ceux qui servent avec passion une cause supérieure.

Description physique

La duplication de cette page est autorisée pour un usage personnel.

Metabarons™

Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Amarax	1
Type	Race	Taille		Points de Nécrorêve	
Pilote indépendante		Poids		Points de Personnage	5

Agilité 2D+2

- Bagarre
- Esquive
- Armes à feu
- Manœuvres en apesanteur

Savoir 3D

- Races aliens
- Astrographie
- Cultures
- Mécanismes juridiques

Perception 3D

- Négoce
- Jeu
- Recherche

Vigueur 2D+1

- Escalade/saut
- Levage
- Endurance

Mécanique 4D

- Astro-navigation
- Communications
- Artillerie
- Pilotage
- Capteurs
- Ecrans de protection
- Conduite

Technique 3D

- Ordinateur (interface/rép.)
- Rép. instruments de vol
- Rép. électro/cyber
- Robot (interface/rép.)
- Mécanique

Psioniques

Code d'honneur

Skatauwah. « L'harmonie de la nature est un perfection qu'il nous faut retrouver », a dit un paléo-prophète. Les adeptes du *Skatauwah* cherchent, en toute chose, le rythme secret de la vie et s'efforcent dans chacun de leurs actes d'être en synchronisme avec lui.

Une citation

« Regardez ces insectes, là... Ils veulent nous dire quelque chose... »

Equipement

Casque-com
Pistolet de défense (5 coups, 3D de dommages)
Combinaison de vol
Clavier E/S
Casque de pilote
30 kublars

Description

Historique du personnage

Née dans l'espace, vous étiez destinée à passer votre vie dans l'univers confiné d'un vaisseau-usine Techno-Techno, parmi les 40 000 autres spécimens biologiques autorisés. Mais une attaque pirate en a décidé autrement. Favorisés par un concours de circonstances inouï, les pillards galactiques menèrent la pire razzia jamais subie par un navire de la Sainte Eglise Industrielle. Il n'y eut qu'une petite centaine de survivants, mais doublement heureux puisqu'ils échouèrent sur la plus accueillante des planètes de l'univers. La notion de vie biologique prit alors un sens nouveau et coloré : rivières émeraudes, vastes forêts rubis et troupeaux d'herbivores paisibles au doux pelage bleu saphir. Dix années standard plus tard, lorsqu'une flotille Techno-Techno vint vous sommer de regagner le giron de la SEI pour que la planète puisse être terraformée, votre vie a basculé. Après avoir volé le meilleur vaisseau disponible, vous avez mis la plus grand quantité possible de parsecs entre eux et vous.

Personnalité

Les merveilles de la nature vous envoûtent. Avec un enthousiasme enfantin, mais dépourvu de toute naïveté, vous vantez le génie créateur de la nature et la beauté des écosystèmes naturels.

Contacts et relations

Les fervents de l'écologie ont évidemment vos faveurs, mais vous considérez généralement que ceux qui respectent la vie sous toutes ses formes sont dignes de confiance.

Description physique

Caractéristiques particulières

Dommages

- Sonné
- Blessé
- Inconscient
- Mortellement blessé

Metabarons™

Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Amarax	1
Type	Race	Taille		Points de Nécrorêve	
Détective de Classe S		Poids		Points de Personnage	5

Agilité 3D

- Bagarre
- Esquive
- Armes à feu
- Corps à corps
- Course
- Passe-passe

Savoir 3D

- Bureaucratie
- Intimidation
- Mécanismes juridiques
- Connaissance de la rue

Perception 4D

- Négoce
- Escroquerie
- Contrefaçon
- Discrétion
- Investigation
- Recherche
- Dissimulation

Vigueur 2D+1

- Escalade/saut
- Endurance
- Natation

Mécanique 3D

- Communications
- Capteurs
- Conduite

Technique 2D+2

- Rép. armes à feu
- Premiers soins
- Rép. électro/cyber
- Robot (interface/rép.)
- Securité
- Mécanique

Psioniques

Code d'honneur

Veritas. Les adeptes de cette voie pensent que le monde a droit à la vérité. Ils se doivent de relater les faits tels qu'ils sont. Ils doivent aussi poursuivre une quête permanente afin de découvrir et de dévoiler toutes les vérités.

Une citation

« Reconnaître l'existence du problème, c'est déjà l'avoir résolu à moitié. »

Equipement

Vidéo-com portatif
Long manteau
Viper-pistol (4D de dommages)
40 kublars

Description

Historique du personnage

Alors que vous n'étiez encore qu'un bambin, une section d'Endogardes vous a tiré des griffes d'une bande de pirates au cours d'un raid meurtrier. Placé dans un orphelinat du Stellcomm, vos instructeurs ont alors entrepris d'éradiquer ce souvenir de votre mémoire. Naturellement doué pour l'observation et la déduction, vous avez reçu une formation d'enquêteur du Stellcomm, pour finir Détective de Classe S. Au cours d'une mission clandestine dans les bas-fonds de Dreer pour découvrir la source d'un trafic de SPV illicite, vous avez « testé » le produit et découvert qu'il possédait des propriétés inattendues : au lieu de vous plonger dans une hébétude hallucinée, il vous a ouvert les yeux. Loin d'être une drogue, cette nouvelle forme de SPV constituait en fait une antidote au Nécrorêve. Et l'univers vous a été révélé sous son véritable jour. Une descente de Techno-Assassins a mis fin au trafic de cette « dangereuse substance » et vous avez été contraint de disparaître. Depuis, tout en espérant que vos anciens employeurs vous croient mort, vous sillonnez l'univers à la recherche de nouvelles vérités.

Personnalité

Toujours sur le qui-vive, vous vous efforcez de préserver en toute circonstance la clarté de votre jugement. Vous fuyez toutes les drogues et autres formes d'asservissement et vous incitez les autres à suivre votre exemple.

Contacts et relations

Vous vous intéressez à toute personne ou organisation qui lutte contre le Nécrorêve.

Description physique

Caractéristiques particulières

Dommages

- Sonné
- Blessé
- Inconscient
- Mortellement blessé

La duplication de cette page est autorisée pour un usage personnel.

Metabarons™

Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Amarax	1
Type	Race	Taille		Points de Nécrorêve	
Mécano excentrique		Poids		Points de Personnage	5

Agilité 2D+2

- Bagarre
- Esquive
- Armes à feu
- Lancer
- Manoeuvres en apesanteur

Savoir 2D+1

- Races aliens
- Connaissance de la rue
- Survie

Perception 3D+2

- Négoce
- Jeu
- Recherche

Force 3D

- Escalade/saut
- Levage
- Endurance

Mécanique 2D+1

- Communications
- Capteurs
- Ecrans de protection
- Conduite

Technique 4D

- Ordinateur (interface/rép.)
- Ingénierie (av.)
- Rép. instruments de vol
- Armurerie
- Rép. électro/cyber
- Robot (interface/rép.)
- Mécanique

Psioniques

Code d'honneur

Skatawah. « L'harmonie de la nature est un perfection qu'il nous faut retrouver », a dit un paléo-prophète. Les adeptes du *Skatawah* cherchent, en toute chose, le rythme secret de la vie et s'efforcent dans chacun de leurs actes d'être en synchronisme avec lui.

Une citation

« C'est pas mal pour un *sans-pouce* ! »

Equipement

Casque-com
Pistolet de défense (5 coups, 3D de dommages)
Combinaison de mécano couverte de taches
Caisse à outils (+1D aux jets des compétences de réparation)
40 kublars

Description

Historique du personnage

Vous êtes né dans un zoo. En fait, votre planète natale était le plus couru des zoos de tout l'Empire, avec ses millions d'espèces différentes. Extrêmement habile de vos mains et doué pour la mécanique, vous avez développé une franche aversion pour les créatures dépourvues de pouce. Envoyé un jour pour réparer une navette abîmée dans un marais, vous vous êtes fait largué sur place avec pour seul bagage votre boîte à outils. Une témérité à la limite de l'inconscience… Au bout de dix minutes standard, vous étiez prisonnier de sables mouvants. C'est une loutre géante à la fourrure verte et sans pouce aux mains qui vous a sauvé la vie. Spontanément, vous l'avez remerciée et vous avez eu la surprise de l'entendre répliquer : « Ce n'est rien, mon frère… ». Au cours des années suivantes, elle vous a raconté l'histoire de la planète, ce zoo où l'Empire triomphant exposait les spécimens rares de centaines de planètes détruites. Avec la haine de l'injustice, 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

Parler n'est pas votre fort et ce sont vos mains qui s'expriment le mieux. Avec les animaux, vous déployez des trésors de patience. Beaucoup moins avec les humains.

Contacts et relations

Vous appréciez les personnes et organisations qui luttent contre la destruction de la vie sauvage. Malgré leurs belles paroles, c'est rarement ce que font les Coloniaux.

Description physique

Caractéristiques particulières

Dommages

- Sonné
- Blessé
- Inconscient
- Mortellement blessé

Metabarons™

Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Amarax	1
Type	Race	Taille		Points de Nécrorêve	
Ex-Marchand taciturne		Poids		Points de Personnage	5

Agilité 2D+2

- Esquive
- Passe-passe

Savoir 4D

- Races aliens
- Bureaucratie
- Commerce
- Cultures
- Langues
- Mécanismes juridiques

Perception 4D

- Négoce
- Escroquerie
- Jeu
- Persuasion
- Recherche
- Dissimulation

Vigueur 3D

- Endurance
- Natation

Mécanique 2D+1

- Pilotage
- Conduite

Technique 2D

- Premiers soins
- Securité

Psioniques

Code d'honneur

Fuga. Fuir est la plus noble expression de l'art de l'esquive. Il n'est pas plus glorieux d'affronter un ennemi que de le tromper afin d'éviter l'agression. L'infamie réside dans les objectifs de l'action, pas dans les moyens d'y parvenir.

Une citation

« Vivre longtemps, d'accord… Mais sans commettre d'erreurs. »

Equipement

Tenue d'apparat
Clavier E/S
250 kublars

Description

Historique du personnage

A peine sorti de l'adolescence, vous êtes devenu administrateur au sein de la Guilde des Marchands impériaux. Un poste royal, extrêmement rémunérateur. Peu de travail, beaucoup d'avantages. De l'alcool, des drogues et des femmes en quantités. Vous saviez distribué les faveurs et une liste interminable de personnes vous étaient redevables. Pas un contrat sans commission pour vous. Vous vous croyiez heureux jusqu'au jour où vous êtes tombé amoureux… Marlina était charmante, drôle, brillante et surtout belle comme un astre. Mais elle avait un défaut : elle était inspectrice pour le compte de l'Ekonomat. Cette histoire d'« amour » a été votre ruine. En une année à peine, vous avez éventé tous vos secrets et les choses n'ont cessé d'empiré. Marlina fut assassinée, ainsi que la moitié de vos relations. Vous n'avez eu que le temps de fuir en abandonnant tout. Le dégoût de vous-même a changé votre vie. Désormais en fuite perpétuelle, vous avez fait le vœu de lutter contre la corruption sous toutes ses formes.

Personnalité

Un chagrin écrasant pèse sur vos épaules. Naturellement doué pour la parole, vous avez appris à peser chacun de vos mots.

Contacts et relations

Vous avez le contact facile, mais vous ne vous engagez pas à la légère. Ceux qui luttent contre la corruption ont votre sympathie.

Description physique

Caractéristiques particulières

Dommages

- Sonné
- Blessé
- Inconscient
- Mortellement blessé

La duplication de cette page est autorisée pour un usage personnel.

Metabarons™

Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Amarax	2
Type	Race	Taille		Points de Nécrorêve	
Alien fier et digne		Poids		Points de Personnage	5

Agilité 4D

- Paléo-armes
- Bagarre
- Esquive
- Armes à feu
- Corps à corps
- Equitation

Savoir 2D

- Intimidation
- Langues
- Survie
- Volonté

Perception 3D

- Commandement
- Discrétion
- Persuasion
- Dissimulation

Vigueur 3D

- Escalade/saut
- Levage
- Endurance
- Natation

Mécanique 2D

- Artillerie
- Conduite

Technique 4D

- Armurerie
- Rép. armes à feu
- Rép. armes lourdes
- Mécanique

Psioniques

Caractéristiques particulières

Volonté + 1D

Dommages

- Sonné
- Blessé
- Inconscient
- Mortellement blessé

Code d'honneur

Bushitaka. Inspiré du code de conduite des guerriers du clan Castaka, les adeptes du Bushitaka 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 vous trouve repoussant et intellectuellement limité, mais je veux bien vous faire confiance. »

Equipement

Unité respiratoire
Luma, Magna-Line, Lunettes de visée
Electro-poing américain (Vigueur+1D de dommages)
Viper-pistol (4D de dommages)

Description

Historique du personnage

Naguère, votre planète était une splendeur. Non seulement les fiers guerriers qui la peuplaient étaient aussi courageux qu'intelligents, mais ils possédaient en outre une nano-biotechnologie unique dans tout l'Empire humain : un micro-organisme présent dans leur sang leur interdisait de mentir. Par la grâce d'un accord secret passé avec l'Emperoratriz pour contrer l'hégémonie technique de la Sainte Eglise Industrielle, votre race fut épargnée et le statut de protectorat impérial conféré à votre planète natale. Bien sûr, dès que les secrets de votre sang furent décryptés, la protection impériale devint esclavage. Vos traditions martiales furent néanmoins conservées et vos congénères massivement employés pour des missions suicides demandant courage et abnégation. Vous êtes l'un des derniers survivants de votre génération de guerriers. Vous avez su faire évoluer le code d'honneur rigide de votre caste et vous êtes aujourd'hui capable de dissimuler, ruser et même mentir.

Personnalité

La vengeance est votre moteur. Au cœur du Bushitaka, vous avez trouvé la force d'apprendre la dissimulation. Dans votre propre langue, vous êtes incapable de mentir, mais au prix d'un Point d'Amarax, vous pouvez mentir en Humain universel.

Contacts et relations

Vous vous associez volontiers aux insoumis, à ceux qui refusent le joug de l'Empire. En particulier, les groupes motivés par l'idée de causer de grands ravages ont vos faveurs.

Description physique

Metabarons™

Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Amarax	1
Type	Race	Taille		Points de Nécrorêve	
Néo-Shabda-Oud traquée		Poids		Points de Personnage	5

Agilité 2D+1

- Esquive
- Armes à feu
- Arts martiaux
- Corps à corps

Savoir 3D

- Races aliens
- Commerce
- Cultures
- Intimidation
- Langues
- Erudition

Perception 3D

- Escroquerie
- Discrétion
- Recherche
- Dissimulation

Vigueur 2D+2

- Escalade/saut
- Levage
- Endurance

Mécanique 2D

- Communications
- Pilotage
- Capteurs

Technique 2D

- Premiers soins
- Médecine (av.)
- Securité

Psioniques 3D

- Energie
- Maîtrise
- Influence

Code d'honneur

Fuga. Fuir est la plus noble expression de l'art de l'esquive. Il n'est pas plus glorieux d'affronter un ennemi que de le tromper afin d'éviter l'agression. L'infamie réside dans les objectifs de l'action, pas dans les moyens d'y parvenir.

Une citation

« Non ça ira… Je me sens nue sans ma cornette. »

Equipement

Tunique sombre et cornette
Vibro-poignard (Vigueur+1D de dommages)
100 kublars

Description

Historique du personnage

Vous avez été découverte sur votre planète perdue au fond de l'espace par une sage-femme hideuse et très vieille. Alors qu'elle aidait votre mère à donner le jour à votre quatrième frère, vos regards se sont croisés un instant. Vous n'aviez pas dix ans. Le lendemain, elle a proposé à votre famille de vous former au délicat métier d'accoucheuse. Depuis ce jour, vous n'avez jamais donné la vie, mais vous avez étudié sous la férule de la sorcière et développé vos pouvoirs psioniques innés. Au cours de votre initiation, vous avez fait la connaissance des autres membres de l'ordre secret. Elles n'étaient que dix au total, mais seuls les traits de celle qui a plongé dans votre crâne les tiges sacrées sont restés dans votre mémoire. Vos pouvoirs ont été décuplés, mais la douleur a longtemps persisté. Au cours des années suivantes, votre mentor a poursuivi votre formation jusqu'au jour où elle a disparu mystérieusement. Victime d'ostracisme dans votre communauté, vous avez alors dû vous résoudre à l'exil. En perpétuelle fuite dans les étoiles, vous suivez au pied de la lettre le code d'honneur Fuga pour survivre.

Personnalité

D'une discrétion extrême, vous portez en permanence une cornette pour dissimuler les tiges sacrées qui pointent entre vos boucles. Avec le temps, vous en êtes arrivée à haïr vos pouvoirs.

Contacts et relations

A l'occasion, vous rejoignez un groupe capable d'assurer votre sécurité, en particulier ceux qui respectent votre discrétion.

Description physique

Caractéristiques particulières

Dommages

- Sonné
- Blessé
- Inconscient
- Mortellement blessé

La duplication de cette page est autorisée pour un usage personnel.

Metabarons™

Nom du personnage		Sexe		Déplacement	10
		Age		Points d'Amarax	1
Type	Race	Taille		Points de Nécrorêve	
Pilote mercenaire		Poids		Points de Personnage	5

Agilité	3D
Bagarre	
Esquive	
Armes à feu	
Corps à corps	
Equitation	
Manœuvres en apesanteur	

Savoir	2D
Astrographie	
Langues	
Mécanismes juridiques	

Perception	3D
Négoce	
Persuasion	
Recherche	
Dissimulation	

Vigueur	3D
Escalade/saut	
Levage	
Endurance	
Natation	

Mécanique	4D
Astro-navigation	
Communications	
Artillerie	
Pilotage	
Ecrans de protection	
Conduite	

Technique	3D
Ordinateur (interface/rép.)	
Explosifs	
Rép. armes à feu	
Rép. instruments de vol	
Armurerie	
Rép. électro/cyber	
Mécanique	

Psioniques	

Code d'honneur

Bushitaka. Inspiré du code de conduite des guerriers du clan Castaka, les adeptes du Bushitaka 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

« La liberté est un sentiment intérieur… surtout à Mach VI ! »

Equipement

Veste blindée (+1D de Vigueur de résistance aux dommages, torse uniquement)
Casque-com, Combinaison de vol
Pistolet de guerre (5D de dommages)
Trousse de secours (+2D aux jets Premiers soins)
50 kublars

Description

Historique du personnage

Vos premiers exploits datent de l'époque où vous conduisiez un engin agricole anti-G dans les champs d'une planète rurale appartenant à un puissant Maganat. 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 séjour de trois années sur la planète pénitentiaire du Maganat. Dans votre nouvel environnement, vous avez appris à vous battre pour survivre. Vers la fin de votre peine, on vous a alors informé que votre condamnation faisait partie d'un programme radical de formation accélérée. Le dernier mois de captivité a été intégralement consacré à vous enseigner les principes du Bushitaka. Après votre libération, vous n'êtes jamais retourné sur votre monde. Un chef mercenaire vous attendait. Après le salut rituel – un bref hochement 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 enfui. Vous aimez la vitesse et le risque et vous n'êtes pas dépourvu d'un certain sens de l'humour.

Contacts et relations

Vous rejoignez bien volontiers les équipes décidées et volontaires. Vous ne faites pas secret de votre passé et vous êtes même plutôt fier d'être un ancien forçat.

Description physique

Caractéristiques particulières

Dommages

Sonné	
Blessé	
Inconscient	
Mortellement blessé	

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 esthétique, aux charges inhérentes à l'achat d'éventuels permis 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 marchand et de la qualité de la clientèle qu'il a l'habitude de recevoir.

Armes de tir

Article	Portées	Cadence de Tir	Dommages	Munitions	Disponibilité	Coût
Arc	3–10/30/50	1	VIG+2D	20	Rare	1 à 500
Bazooka sonique	3–50/100/200	1	9D	10	Rare, X	2 600
Fusil laser	3–50/100/300	1	4D	75	Peu commun, P	1 100
Fusil Cogan	3–50/100/300	1	5D	100	Peu commun, P	1 200
Fusil Gauss	3–10/30/120	1	5D	25	Rare, X	750
Fusil Multi-Cogan (Laser)	3–75/150/300	3	6D	150	Rare, X	3 400
(Mini-Grenade)	5–25/100/200	1	4D+2	10	-	-
Pistolet de défense	3–5/9/15	1	3D	5	Commun	300
Pistolet assommant	3–10/30/60	1	3D étourdissement	50	Peu commun, P	500
Pistolet de guerre	3–10/50/75	1	5D	75	Peu commun, P	300
Supra-pistol	3–15/75/120	2	5D	100	Peu commun, P	350
Viper-pistol	3–10/30/60	1	4D	50	Commun, P	500

Armure

Article	Protection	Disponibilité	Coût
Armure Endogarde	+2D, –1D Agilité	Rare, X	Indisponible sur le marché
Armure de Mercenaire	+2D physique, +1D énergie, –1D Agilité	Peu commun, P	6 000
Pièces d'armure	+1 à +1D	Peu commun	500 à 8 000
Veste blindée	+1D, torse uniquement	Commun	2 000

Armes corps à corps

Article	Difficulté	Dommages	Disponibilité	Coût
Electro-poignard	Très Facile (5)	VIG+1D+2	Commun	30
Épée	Facile (10)	VIG+2D	Rare	1 à 1 000
Matraque paralysante	Facile (10)	5D étourdis.	Peu commune, P	100
Vibro-poignard	Très Facile (5)	VIG+1D	Commun	25

Équipement général

Article	Disponibilité	Coût
Casque-com	Peu commun, P	70
Clavier E/S	Commun	150
Combinaison isolante	Commun	700
Connexion-com (militaire)	Peu commun, P	150
Luma	Peu commun, P	20
Lunettes de visée	Peu commun, P	80
Magna-Line	Peu commun, P	200
Trousse à outils	Commun	250
Trousse de secours	Commun	450
Unité respiratoire	Commun	40
Vidéo-com portatif	Commun	45

Difficultés des actions

Niveau	Valeur	Portée des armes à feu
Très facile	1–5	Bout portant
Facile	6–10	Courte
Modéré	11–15	Moyenne
Difficile	16–20	Longue
Très difficile	21–30	-
Méta-difficile	31+	-

Dommages subis

Jet de dommages supérieur au jet de vigueur : = Effet

de 0 à 5 = **Sonné** ; de 6 à 10 = **Blessé** ; de 11 à 15 = **Inconscient** ; de 16 à 20 = **Mortellement blessé** ; 21+ = **Tué**

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 étourdi. 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
Étourdi, sonné	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 apporterez aux archétypes.)

Archétype	Agilité	Savoir	Perception	Vigueur	Mécanique	Technique	Psioniques
Alien fier et digne*	4D	2D	3D	3D	2D	4D	0D
Archéo-paléologue	2D+2	3D	3D	2D	3D+1	4D	0D
Aristo désanchantée*	3D+1	4D	4D	2D+2	2D	2D	0D
Canonnier zélé	4D	2D	2D	3D	4D	3D	0D
Chasseur de primes	4D	3D	4D	3D	2D	2D	0D
Détective de classe S*	3D	3D	4D	2D+1	3D	2D+2	0D
Diplomate intrépide	3D	4D	4D	2D	3D	2D	0D
Ex-marchand taciturne*	2D+2	4D	4D	3D	2D+1	2D	0D
Explorateur non-violent*	2D+2	4D	3D	2D+1	3D	3D	0D
Frère de la Frange*	4D	2D	3D	3D	4D	2D	0D
Idéaliste révolté*	3D	4D	3D	3D	2D	3D	0D
Informateur	3D	3D	4D	3D	3D	2D	0D
Mécano excentrique*	2D+2	2D+1	3D+2	3D	2D+1	4D	0D
Médecin de guerre	3D	3D	3D	3D	2D	4D	0D
Mentrek déplombé*	2D+2	4D	4D	2D+1	2D	3D	0D
Mercenaire tête-brûlée*	4D	2D	3D	4D	3D	2D	0D
Militaire renégat	4D	2D	3D+1	3D+1	3D+1	2D	0D
Mystique farouche*	3D	4D	4D	2D	2D	2D	1D
Négociante désabusée*	3D+2	3D	3D	2D+1	23D+2	D+1	0D
Néo-Shabda-Oud traquée*	2D+1	3D	3D	2D+2	2D	2D	3D
Noble banni	3D+2	3D	4D	3D	2D+1	2D	0D
Pilote indépendante*	2D+2	3D	3D	2D+1	4D	3D	0D
Pilote mercenaire*	3D	2D	3D	3D	4D	3D	0D
Reporter consciencieux*	3D	3D+2	4D	2D	3D	2D+1	0D
Seigneur de guerre déchu	4D	3D	3D	3D	3D	2D	0D

*Personnages figurant dans l'ouvrage.

Véhicules

Équipage	Passager	Charge utile	Couverture	Maniabilité	Déplacement	Altitude	Résistance	Armement	Commande	Portée de tir	Dommages
Exosquelette d'exploration											
1	-	25 kg	Totale	2D	8-25 km/h	-	1D (1D écrans)	Mini Auto-canon	1D	3–75/150/300	7D
Exosquelette lourd											
1	-	-	Totale	2D	7-20 km/h	-	2D	-	-	-	-
Jeep de reconnaissance											
2	-	30 kg	1/2	2D	45-130 km/h	-	2D+2	Canon arrière	1D	3–75/200/500	3D
Trankar Behemoth											
17	50	2 Tonnes	Totale	-	18-50 km/h	-	8D	6 Canons à impulsion	1D	50–200/1/2 km	4D
								Mitrailleuse anti-perso.	2D	3–50/100/250 *(échelle des Personnages)	6D*
Trankar léger											
3	-	100 kg	Totale	1D	30-90 km/h	-	5D	Canon à impulsion	1D	50–200/1/2 km	4D
								Mitrailleuse anti-perso.	2D	3–50/100/250 *(échelle des Personnages)	6D*
Transport aérien											
1	1	1 Tonne	Totale	1D	35-100 km/h	Niveau du sol	3D	-	-	-	-
Vaisseau aérien découvert											
1	2–6	25 kg	1/2	2D	90-260 km/h	Niveau du sol–300 mètres	2D+2	-	-	-	-
Vaisseau aérien de sécurité											
1	-	50 kg	Totale	3D	520-1 500 km/h	Niveau du sol–25 km	3D+2	1 Autocanon	2D	300/1/2 km	4D

Vaisseaux spatiaux

Échelle	Hyper prop.	Man-œuv.	Vitesse spat.	Vitesse atmo.	Coque	Boucliers	Capteurs	Armement	Commande feu	Portée spatiale	Portée atmosphérique	Dommages
Bistouri Endogarde												
Chasseur	Oui	2D+2	8	365-1 050 km/h	5D	2D	75/1D+2	Canon principal	2D	1–3/12/25	100–300/1,2/2,5 km	6D
								Lance missiles	2D	1/3/7	3–100/300/700	8D
								Canon Gauss	2D	1–3/7/36	100–300/700/3,6 km	5D
Bombardier-mouche mercenaire												
Chasseur	Non	4D	8	365-1 050 km/h	3D+2	1D	75/1D	2 Autocanons (couplés)	2D	1–3/12/25	100–300/1,2/2,5 km	5D
								Lance missile	2D	1/3/7	3–100/300/700	7D
Bombardier pirate Ostrov												
Chasseur	Oui	1D+2	5	295-850 km/h	6D	2D	50/1D	Batterie laser	2D	1–3/12/25	100–300/1,2/2,5 km	4D
								3 Tourelles de canons lourds	2D	1–3/12/25	100–300/1,2/2,5 km	5D
Cargo-cuirassé de la Guilde des Marchands Impériaux												
Croiseur	Oui	1D	3	260-750 km/h	6D	4D	75/2D	20 Canons légers	1D	1–10/15/30	10–100/1,5/3 km	6D
								10 Canons laser	2D	3–20/40/80	6–40/80/160 km	4D
Cargo-croiseur Ekonomat												
Croiseur	Oui	1D	2	225-650 km/h	4D	2D	50/1D	12 Canons légers	1D	1–10/15/30	10–100/1,5/3 km	6D*
								8 Canons laser	2D	3–20/40/80	6–40/80/160 km	4D
											*(échelle des Chasseurs)	
Cargo-croiseur mercenaire												
Croiseur	Oui	1D+2	5	295-850 km/h	5D	3D	75/1D	20 Batteries laser	2D	3–20/40/80	6–40/80/160 km	4D
								10 Canons légers	2D	1–10/15/30	2–20/3/6 km	6D*
								5 Lances missiles	1D	1/3/7	3–20/6/14 km	7D
											*(échelle des personnages)	
Chasseur mercenaire Ostrov												
Chasseur	Oui	2D	6	330-950 km/h	5D	2D	75/1D	Batterie laser	2D	1–3/12/25	100–300/1,2/2,5 km	4D
								3 Tourelles de canons lourds	2D	1–3/12/25	100–300/1,2/2,5 km	5D+2
Frégate pirate												
Croiseur	Oui	1D	6	330-950 km/h	4D	2D	50/1D	10 Batteries laser	2D	3–20/40/80	6–40/80/160 km	4D
								2 Canons Gauss	2D	1–5/15/30	2–10/30/60 km	4D
								Rayon tracteur	3D	1–5/15/30	2–10/30/60 km	4D
								3 Tourelles de canons lourds	2D	1–3/12/25	100–300/1,2/2,5 km	5D
Laboratoire-usine Techno-Techno												
Chasseur	Oui	1D	5	295-850 km/h	4D	2D	75/2D	2 Autocanons	2D+2	1–3/12/25	100–300/1,2/2,5 km	5D
								Canon Gauss	2D	1–3/7/36	100–300/700/3,6 km	5D
Mouche d'escadre Ekonomat												
Chasseur	Non	4D	12	450-1 300 km/h	2D	-	50/1D	2 Autocanons (couplés)	2D	1–3/12/25	100–300/1,2/2,5 km	5D
Navire de guerre												
Croiseur	Oui	1D	4	-	9D	4D	100/3D	80 Batteries de mitrail. prin.	2D	3–20/40/80	6–40/80/160 km	6D
								40 Canons légers	2D	1–10/15/30	-	7D*
								20 Canons Gauss	2D	1–5/15/30	2–10/30/60 km	4D
								10 Rayons tracteurs	3D	1–5/15/30	2–10/30/60 km	6D
											*(échelle des Chasseurs)	
Nef d'exploration												
Chasseur	Oui	1D	5	295-850 km/h	4D	1D	100/3D	Canon de défense	1D	1–2/10/20	100–200/1/2 km	4D
Nef directoriale												
Chasseur	Oui	3D	10	415-1 200 km/h	5D	4D	75/3D	Canon Mag-Drive	3D	1–3/12/25	100–300/1,2/2,5 km	6D
								Canon léger	1D	3–5/10/20	300–500/1/2 km	5D+2
Nef de largage mercenaire												
Chasseur	Non	2D	6	330-950 km/h	4D+2	2D	50/1D	Autocanon	2D+2	1–3/12/25	100–300/1,2/2,5 km	4D
								2 Mitrailleuses anti-perso.	3D	-	3–75/200/500	7D*
											*(échelle des personnages)	
Sentinelle StellComm												
Chasseur	Oui	1D	8	365-1 050 km/h	6D	2D	75/2D	5 Canons Gauss	2D	1–3/7/36	100–300/700/3,6 km	5D
								3 Canons légers	1D	3–5/10/20	300–500/1/2 km	5D+2
								2 Autocanons	2D+2	1–3/12/25	100–300/1,2/2,5 km	4D
Spatio-Yacht												
Chasseur	Oui	2D	6	330-950 km/h	4D	2D	75/1D	Autocanon	2D+2	1–3/12/25	100–300/1,2/2,5 km	4D
								4 Canons légers	1D	3–5/10/20	300–500/1/2 km	5D+2
Transporteur léger												
Chasseur	Oui	1D	5	295-850 km/h	4D	1D	25/1D	Canon de défense	1D	1–2/10/20	100–200/1/2 km	4D
Transporteur lourd												
Chasseur	Non	1D+2	5	295-850 km/h	3D	-	50/1D	Rayon tracteur	2D	1–5/15/30	100–500/1,5/3 km	4D
								Canon de défense	1D	1–2/10/20	100–200/1/2 km	4D

INDEX

A

Actions
- Combinées, 111-112
- Jet de dés, 102, 103
- Jets multiples, 109
- Libres, 109
- Multiples, 107
- Sans jet, 109

Agent de sécurité des astroports, 218
Aliens, 150, 207
Amarax, 91
- Points d'Amarax, 91-93, 107

Anarcho-psychotiques, 207
Anti-grav, véhicules, 209
Aquaend, 263
Argent, 211
Armes, 229
- Arc, 230
- Armes de corps à corps, 229
- Armes de distance, 230
- Bazooka sonique, 232
- Charges explosives militaires, 234
- Cogan 45, 231
- Dommages, 122
- Electro-poignard, 229
- Epée, 230
- Explosifs, 233
- Fusil Gauss, 231
- Fusil laser, 232
- Grenades, 118-119, 234
- Grenade paralysante, 235
- Matraque paralysante, 230
- Mines antipersonnel, 234
- Mini-bombe OKO, 234
- Multi-Cogan, 232
- Pistolet de défense, 231
- Pistolet de guerre, 231
- Pistolet hypodermique, 233
- Supra-pistol, 233
- Vibro-poignard, 230
- Viper-pistol, 233

Armement des vaisseaux, 156-157
Armement des véhicules, 136
Armure, 121, 235
- Armures de l'Endogarde, 236
- Armures de mercenaires, 236
- Endommagées, 122
- Pièces d'armure, 235
- Veste blindée, 236

Astro-navigation, incidents 147
Astro-navigation, ordinateur, 145
Attributs, 42-43
- Agilité, 49
- Augmentation des attributs, 47
- Mécanique, 62
- Perception, 67
- Psioniques, 83-89
- Savoir, 55
- Technique, 75
- Vigueur, 73

Auto-medic, 127
Aventures, conception, 179
- Gérer une aventure, 169, 172

B

Baggdathi, 264
Bannières et Canons 24
Bushitaka : *voir « Honneur »*

C

Campagnes, 186, 211
Capteurs, 148, 64-66
Chasseurs de combat, 142
- Bistouri Endogarde, 249
- Bombardier-mouche, 256
- Chasseur Ostrov, 257
- Mouche de l'Ekonomat, 253
- Vaisseau pirate Ostrov, 258

Chasseur de têtes, 219
Combat, 115
- Cadence de tir, 117
- Commande feu, 117
- Compétences de réaction, 116-117
- Corps à corps, 116
- Coups annoncés, 118
- Dégainer une arme, 117
- Modificateurs, 117-118
- Munitions, 117
- Portée, 115-116
- Rayon d'explosion, 117

Combat au corps à corps, 116
Combat des véhicules, 135
- Compétences de réaction, 135-136
- Modificateurs, 136

Communications, 149, 209
- Comms, 149
- Emetteurs/récepteurs, 209
- Emetteurs/récep. hyperspatiaux, 209
- Fréquences de communication, 209
- Intercomms, 149
- Systèmes de communications, 209

Compétences, 49-82
- Amélioration des comp., 44-46
- Armes à feu, 52
- Armurerie, 78
- Artillerie, 63-64
- Arts martiaux, 52-53
- Astrographie, 56
- Astro-nav, 62
- Avancées, (av.), 79
- Bagarre, 50, 52
- Bureaucratie, 56-57
- Capteurs, 64-66
- Commerce, 57
- Communications, 62
- Commandement, 69
- Comp. de réaction, 49, 108, 116-117
- Conduite, 67
- Connaissance de la rue, 60
- Contrefaçon, 70
- Corps à corps, 53
- Course, 54
- Cultures, 57-58
- Discrétion, 73
- Dissimulation, 71
- Ecrans de protection, 66
- Endurance, 74
- Energie, 87
- Equitation, 53-54
- Erudition, 59
- Escalade/Saut, 73
- Escroquerie, 69-70
- Esquive, 52
- Exosquelette, 63
- Explosifs, 78-79
- Influence, 88
- Ingénierie (av.), 79
- Intimidation, 58
- Investigation, 71
- Jeu, 70
- Lancer, 54
- Langues, 58-59
- Levage, 73-74
- Maîtrise, 88-89
- Manœuvres en apesanteur, 55
- Mécanique, 81-82
- Mécanismes juridiques, 59-60
- Médecine (av.), 80
- Natation, 74
- Négoce, 67-69
- Ordinateur interface/réparation, 78
- Paléo-armes, 49-50
- Passe-passe, 54
- Persuasion, 72
- Pilotage, 64
- Premiers soins, 79
- Races aliens, 56
- Recherche, 72
- Réparation, 75-78
- Réparation armes à feu, 79
- Réparation armes lourdes, 80
- Réparation électro./cybernétique, 80
- Réparation exosquelettes, 79
- Réparation instruments de vol, 80
- Robot interface/réparation, 80-81
- Sécurité, 81
- Spécialisations des compétences 46-47, 49
- Survie, 60
- Tactique, 60-61
- Utiliser les compétences de combat à distance, 49
- Utiliser les compétences de corps à corps, 49
- Volonté, 61

Corps à corps, armes : *voir « armes, armes de corps à corps »*
Couverture, 119
Créatures : *voir également « Eodactyle », « Frafrelonzz », « Glossglok », « Kamamba », « Koor », « Lurchin », « Xamadillo »* 221
Cybernétique, 237
- Audio, 237
- Bras, 237
- Jambe, 238
- Main, 238
- Oculaire, 238-239

D

Déplacement, personnages, 129
- Changer de vitesse, 47
- Course folle, 130
- De croisière, 129-130
- Grande vitesse, 130
- Précautionneux, 129

Déplacement, vaisseaux, 152
- De croisière, 153
- Grande vitesse, 153
- Plein régime, 153
- Précautionneux, 152

Déplacement, véhicules, 132
- A toute allure, 133
- De croisière, 132
- Grande vitesse, 132-133
- Précautionneux, 132

Détective privé, 219
Difficulté, niveaux 103-104
Dommages, 123-125
- Blessé, 124
- Blessé deux fois, 124
- Dommages assommants, 125
- Gravement blessé, 125

Inconscient, 124
Mortellement blessé, 124
Sonné/étourdi, 124
Tableau des dommages, 124
Tué, 124
Dommages de chute, 139
Dommages des vaisseaux, 157-158
Dommages des véhicules, 138-139
Tableau des dommages, 138
Dreer, 264

E

Echelle, 123
Ecrans, boucliers, 156
Ekonomat, 206
Emperoratriz, 205
Empire Humain, 205
Endogarde, 205, 218
Eodactyle, 222
Equipement, 226
Casque-com, 226
Clavier E/S, 227
Combinaison pressurisée, 230
Luma, 228
Lunettes de visée, 228
Magna-Line, 228
Trousse à outils, 229
Trousse de secours, 228
Unités respiratoires, 226
Vidéo-com portatif, 227
Exosquelettes, 245
Explorateur, 20, 212, 218

F–G

Fiches : *voir « Fiches de personnages »*
Frafrelonzz, 222
Fuga : *voir « Honneur »*
Glossglok, 223
Guide du joueur, 30-34
Guilde des Marchands Impériaux : *voir « Techno-Technos »*
Grenades, 118-119

H–I

Honneur, 91
Bushitaka, 38
Codes d'Honneur, 38, 39, 91
Fuga, 38
Paléo-Nobilis, 38
Rayah, 39
Skatawah, 38
Veritas, 38
Hyperespace, 145
Initiative, 106
Interpréter les jets, 108

J–K–L

Jets de dés, 106-107
Jets d'opposition, 104-105
Modificateurs, 105
Kamamba, 223
Koor, 224
Kublars, 211
Langue, 211
Liste des compétences, 51
Localisation des blessures, 123
Lurchin, 224

M

Maganats, 205
Maîtriser un combat, 161-162
Maîtriser une aventure, 169, 172
Médecine, 127
Mercenaires, 150, 207, 212, 218
Méta-Dé, Dé Joker, 102
Mouvement, personnages, 129
Accélération et décélération, 130
Collisions, 131
Difficulté du terrain, 130-131
Echecs, 131
Partiels, 130
Mouvement, vaisseaux, 152
Accélération et décélération, 153
Collisions, 154
Difficulté du terrain, 153-154
Echecs, 154
Longues distances, 153
Partiels, 153
Mouvement, véhicules, 131
Accélération et décélération, 133
Collisions, 134-135
Difficulté du terrain, 133
Echecs, 134
Longues distances, 133
Partiels, 133
Mutants, 207

N

Navires de guerre, 142, 248
Cargo-croiseur, 255
Croiseur, 248
Frégate pirate, 257
Nécrorêve, 93
Perdre des Points de Nécrorêve, 93
Points de Nécrorêve, 93, 94

P

Paléo-Nobilis : *voir « Honneur »*
Personnages, fiches, 267
Archétypes, 37
Création de personnage, 42-44
Détailler, 37-39
Dernières touches, 40-42
Feuille vierge, 288
Martius, 20
Pirates, 150, 206, 212, 218
Planètes, 263
Planète d'Or, 265
Planètes coloniales, 206
Troglosocialiks, 206
Points de Personnage, 107, 112-113
Poursuites, course, 34
Protection, 121
Psioniques, 84
Contreparties, 84-85
Développement, 47
Energie, 87
Influence, 88
Maîtrise, 88-89
Utilisation, 85-87

R

Rayah : *voir « Honneur »*
Récompenses, 176-177, 184-185
Rencontres dans l'espace 150-151
Robots, 209, 239
3D-Cam anti-G, 239, 240
Cyber-domestique, 240
Cyber-unité lourde, 240
Unités formiculaires, 239
Rounds, 106-107

S

Scènes, 105-106
Skatawah : *voir « Honneur »*
Soins, 125
Auto-medics, 127
Guérison naturelle, 125-126
Premiers soins, 126
Trousses de soins, 126-127
StellComm, 205
Inspecteur du StellComm, 218
Summit, 266
Surprise (en combat), 123

T

Techno-Technos, 206
Guilde des Marchands Impériaux, 206
Techno-tunnels, 146
Temps, 211
Transports, 252
Cargo-croiseur, 253
Laboratoire-usine, 252
Nef de largage, 256
Nef directoriale, 250
Spatio-Yacht, 251
Transport léger, 254
Transport lourd, 254
Trousse de soins, 126-127
Tueur à gages, 219

V

Vaisseaux spatiaux, 142, 208
Caractéristiques techniques, 247
Hyperpropulseurs, 159
Louer un vaisseau, 144
Prendre un billet, 144
Se procurer un vaisseau, 142-143
Véhicules, 242
Jeep de reconnaissance, 244
Trankar Behemoth, 244
Trankar léger, 244
Transport aérien, 243
Vaisseau aérien, 242
Vaisseau aérien découvert, 242
Vaisseau aérien de sécurité, 243
Veritas : *voir « Honneur »*
Vitesse de déplacement des vaisseaux, 140
Vitesse hyperspatiale, 152

X

Xamadillo, 224

Illustrations

Cyril Adam	25
Georges Bess	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 22-23, 26, 192-193, 198-199, 262, 264-265, 266.
François Boucq	16, 18, 20, 28, 29, 36, 41, 43, 44, 47, 48, 61, 64, 72, 82, 90, 94, 96, 97, 100, 160, 162, 168, 178, 181, 186, 187, 189, 195, 213, 220, 225, 235, 259.
Silvio Cadelo	83, 86, 89, 97, 101, 109, 113, 114, 118, 121, 127, 128, 140, 141, 159, 204, 241, 246, 254.
Travis Charest	Couverture
Juan Gimenez	17, 35, 42, 45, 50, 52, 57, 63, 65, 75, 85, 87, 88, 89, 91, 92, 93, 99, 103, 105, 107, 112, 116, 118, 122, 124, 125, 126, 129, 132, 135, 136, 138, 139, 142, 147, 151, 155, 158, 161, 165, 166, 167, 173, 175, 176, 177, 180, 182, 184, 203, 207, 209, 210, 214, 217, 218, 219, 222, 243, 244, 249, 252, 255, 258, 263, 265.
Boris Golzio	227, 228, 229, 232, 233, 236, 240.
Zoran Janjetov	53, 58, 81, 98, 170.
Mœbius	38, 46, 71, 95, 115, 117, 119, 120, 144, 172, 208, 253.
Gérald Parel	30, 190, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282.
Claire Wendling	196, 222, 223, 224.

Retrouvez l'univers des Méta-Barons dans : ***L'Incal*** *(de Jodorowsky et Mœbius) - 6 tomes ;* ***Après l'Incal*** *(de Jodorowsky et Mœbius) - tome 1 «* ***Le Nouveau Rêve*** *» ;* ***Avant l'Incal*** *(de Jodorowsky et Janjetov) - 6 tomes ;* ***La Caste des Méta-Barons*** *(de Jodorowsky et Gimenez) - 6 tomes, «* ***La Maison des Ancêtres*** *» (de Jodorowsky et Gimenez) - hors-série.*
Albums parus chez Les Humanoïdes Associés.

Metabarons™

Nom du personnage		Sexe		Déplacement	
		Age		Points d'Amarax	
Type	Race	Taille		Points de Nécrorêve	
		Poids		Points de Personnage	

Agilité

Savoir

Perception

Vigueur

Mécanique

Technique

Psioniques

Code d'honneur

Une citation

Equipement

Description

Historique du personnage

Personnalité

Contacts et relations

Description physique

Caractéristiques particulières

Dommages

- Sonné
- Blessé
- Inconscient
- Mortellement blessé

Il n'est pas de victoire sans sacrifice.
Renonce à la facilité, à la faiblesse.
Les émotions sont une entrave.
Un combattant ne s'accomplit que dans la victoire.
Ton honneur est ta seule vérité.
—*Ballade de Largon Deer*

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 Aaron Allston.
- Des illustrations issues de la Caste des Méta-Barons, de l'Incal, d'Avant l'Incal, ainsi que des illustrations de :

Cyril Adam, Georges Bess, François Boucq, Silvio Cadelo, Travis Charest, Juan Gimenez, Boris Golzio, Zoran Janjetov, Mœbius, Gérald Parel et Claire Wendling.

- Des règles simples et accessibles, basées sur le Système D6.
- Une aventure à jouer en solitaire, « Explorateur à Louer », pour faciliter l'apprentissage des règles de jeu.
- Les caractéristiques et la description de personnalités, de factions, de vaisseaux, de véhicules, de planètes et de créatures extra-terrestres spécifiques à l'univers des Méta-Barons.
- Des idées de scénarios, des rumeurs, des révélations et des conseils pour vous aider à mettre en scène des aventures sans cesse plus surprenantes.
- Un scénario prêt à jouer, « La Fille du Maganat », qui plongera les personnages dans le feu de l'action.
- Des fiches de personnages, des tableaux récapitulatifs, des plans et de nombreux exemples.

Pour jouer, vous n'aurez besoin que de quelques dés à six faces, de crayons, de papier et…
…de votre imagination !

www.metabarons.com • www.humano.com
www.westendgames.com • www.enteryeti.com

Yéti Entertainment

WEG